

Temple Annotation :

-?1 : Enigme 1, dans l'antichambre ,au bout de la grotte, au millieux de gravats et de pierres lissées par le temps, se tiennent 6 statues de femmes nues possédant 3 paires de bras chacune, dans des poses exotiques. Chaque statue tient dans une main un fragment d'une griffe de la taille d'une main. Une fois reconstituée, elle s'insère dans une série de trous au centre d'une grande surface circulaire de pierre lisse au bout de la grotte, celle ci roule sur le coté et libère l'entrée d'un couloir parfaitement carré de 4 mètres de largeur sur 4 mètres de hauteur, tout en pierres taillées bien ajustées. Une demi douzaine de vieilles torches sont accrochées au mur. Après le passage des aventuriers, l'entrée s'effondre brusquement, les aventuriers n'ont plus le choix, il leur faut explorer l'édifice !

-1 : un squelette repose sur le mur, lorsque l'on s'en approche, des piques (sur les quelles le squelette était accroché) jaillissent du mur. Impossible de se blessser dessus, mais l'impact psychologique n'est pas à prendre à la légère : l'endroit est piégé !

-2 : Des dalles sont légèrement surélevées (détections des pièges) , et si l'on marche dessus, des dards jaillissent des murs, enduits de poison paranoïax (effets du poison et 1D+1 dégats).

-3 : Le Piéjakon ! Sur les murs, des dards bien apparents sont visibles, et des dalles grossières dépassent du sol... Et le sol est enduit d'une huile presque invisible, tandis qu'au bout du couloir se tiennent , dans l'obscurité d'une alcove, des rangées de piques acérés. Fonctionnement : un aventurier débile tente d'esquiver les dards (mal réglés) en courant, puis pris de vitesse, il ne peut plus s'arreter sur l'huile et s'empale sur les pics(2D+4 de dégats, sauf réussite d'une épreuve d'adresse difficile). C'est con, mais c'est bon ! Des aventuriers prudents peuvent juste desamorcer les dalles.

-?2 : Deuxième énigme : la résolution ouvre le porte qui mène à l'escalier descendant :

Meilleur amis du maitre
Pire frayeure du serf
Je suis l'outil des cochets
Et des pesonnes dérangées

La réponse est "fouet".

-4 : Dans cette vaste salle, se trouvent au centre, en contrebas, des immenses pics. En fait, il ne s'agit que d'une illusion (les mages peuvent le sentir sur une test de détection assez difficile). Si un aventurier tombe dans le "gouffre" (d'une douzaine de metre de long) il se rend compte qu'il ne s'agit que d'un grand miroir sur lequel est projeté l'illusion, mais doit quand même faire un test de courage pour traverser l'illusion avec un peu de dignité...

-5 : Ici, l'incontournable "couloir-avec-des-haches-qui-tournent-à-esquiver". Ici, deux options soit on tente une approche directe en tentant d'esquiver les haches sur 3 épreuves d'adresse consecutives (chaque échec coûte 1D+3 points de dégats), on en désamorçant le mécanisme depuis des engrenages situés derrière un fin panneau de pierre (détection + désamorcer, les voleurs vont enfin servir à quelque-chose).

-6 : Dans cette grande salle se trouve, du côté de l'entrée, une ouverture rectangulaire dans le sol, et derrière, le sol est incliné (vers l'entrée), à l'autre bout de la salle, devant des escaliers descendants, des troncs tombent à l'horizontales d'une ouverture rectangulaire dans le plafond; ceux-ci roulent jusque dans l'ouverture près de l'entrée...Une fois de plus, deux moyens de passer cet obstacle : la méthode directe, qui consiste à sauter dans l'espace entre les troncs roulant pour traverser la salle (épreuve d'adresse, echec inflige 2D+2 dégats); ou sinon, des aventuriers malins (epreuve d'INT) ou sensibles à la magie peuvent remarquer qu'en fait, les troncs tombants dans le trou sont les mêmes que ceux qui réparaissent dans l'ouverture au plafon : un portail magique transporte instantanément les troncs d'un bout à l'autre de la salle : les aventuriers peuvent l'emprunter.

-?3 : troisième énigme : la résolution ouvre la porte (qui s'enfonce dans le sol) :

Mithyque ou architecturale
D'Alliance ou de Triomphe
J'ai porté toute la Création
Et de nombreuses constructions

le réponse est "Arche",

-7 : dans cette salle : un golem d'or ! Le bête affiche un aspect artistique et finement ouvragé, qui tranche avec les golems de fer que l'on trouve habituellement, à tel point que les individus conscient de la valeur de l'or et d'une telle machinerie (et qui ne dépassent jamais 1 mètre 40, si vous voyez ce que je veux dire)doivent prendre leur courage à deux main pour se résoudre à frapper le golem. Insensible aux armes tranchantes, il va falloir jouer sur sa vitesse réduite de déplacement, et/ou sur la Ruse (les masses et les sorts ça marche bien sinon).

-?4 : L'énigme ouvre la porte après que le golem ait été défait, ou pendant si vos aventuriers sont résolus à fuir;

Appanage des Mages
Ne pas en porter peut être un outrage
De même que ne pas l'enlever

Le réponse est "Chapeau"

-8 : Après avoir passé la porte, les aventuriers arrivent dans cette grande salle, la porte se ferme derrière eux, et l'autre porte commence à s'ouvrir, mais très lentement (1 cm en 10 sec, la porte se soulève à partie du bas); et pendant ce temps la, des cranes de cristal commencent à tomber du plafon de plus en plus intensément, jusqu'à former une véritable avalanche : les aventuriers encaissent 1D+1 point de dégats toute les 10 secondes. On comprend aisément que si la porte n'accélère pas, les aventuriers risquent bien d'y laisser leur peau : les aventuriers peuvent la soulever, il faut 5 tests de force réussis (tout aventuriers confondus) pour lever la porte et passer de l'autre coté. La porte retombe immédiatement après leur passage.

-9 : Cette salle est plongée dans l'obscurité, mais les aventuriers peuvent sentir quelque-chose grouiller par terre... S'ils l'éclairent, ils peuvent voir que le sol et les parois de cette salles sont couverts d'insectes répugnants, grouillant en tas. Chaque aventuriers doivent effectuer un test de courage sous peine de paniquer, auquel cas les bestioles lui grimpent dessus par centaines et le couvrent de piqûres venimeuses.... Charisme -2 pendant 2 jours, Force, adresse – 1 pendant 1 jour. Risque d'infection et de maladies gênantes (à vous de choisir, ça peut être l'occasion de faire travailler l'éventuel soigneur de votre groupe). Une porte se trouve de l'autre côté de la salle.

- 10 : Après la porte, ils entrent dans un vaste boyau naturel circulaire et assez haut. Après s'être avancés, une boule de pierre géante tombe du plafond derrière eux et roule.... Vous devinez la suite ! Les aventuriers courent à travers le tunnel qui descend de plus en plus, pour au final déboucher sur une sortie qui les amène en plein jour et leur permet d'échapper à la boule.