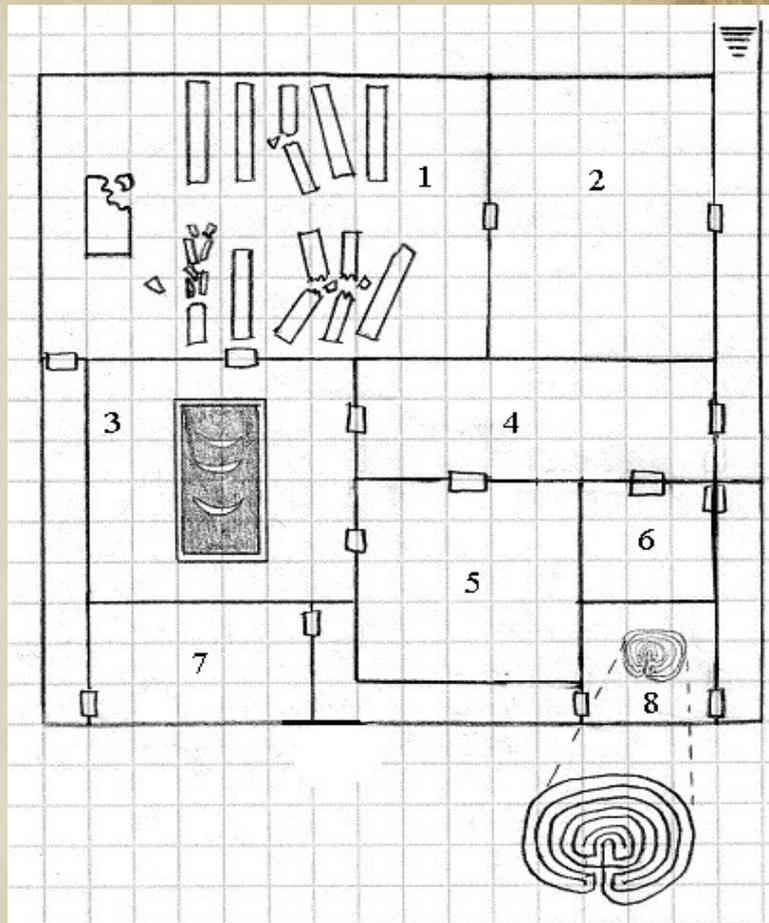


# Le Temple des démons



## Contexte

Il y a longtemps, le Culte des Démons célébra des cérémonies dans ce temple souterrain. Jusqu'au jour où une foule de paysans entra avec des torches et des fourches, et le culte fut détruit. Mais le souverain sacrificateur se releva de nouveau, déterminé à continuer ses pratiques impies. Pour l'arrêter, un dieu local conduisit deux brebis dans le temple, où elles furent dotées d'une forme humaine. Elles réussirent à enfermer le prêtre et ont commencé à nettoyer le temple du mal. Récemment, une bande de bandits a découvert le temple et a commencé à l'utiliser comme cachette, mais n'a pas osé l'explorer. Les Pjs sont envoyés pour traquer ces bandits ... seront-ils plus courageux qu'eux?



1: La salle principale du culte. 10 bandits (**adversaire facile**) sont cachés ici. Leur butin se compose de 85 P.Or ainsi qu'une statuette en os valant 10 P.Or

2: Antichambre. Un bandit veille ici.

3: Un bassin dans le plancher est rempli d'un liquide noir dégoûtant et dangereux. Au fond on peut apercevoir une couronne dorée valant 200 P.Or. C'est celle du grand prêtre.

4: Une femme est assise sur un siège et semble dans une profonde méditation. Si quelqu'un attaque sa sœur dans la chambre 5, ou si un démon est invoqué, elle se lèvera et se battra.

5: Une autre femme méditant. Elle se comporte comme sa sœur dans la chambre 4. Sous son siège se trouve est une clé pour les portes de la chambre 6.

6: Les portes de cette pièce sont verrouillées. Le grand prêtre mort-vivant du culte (**adversaire difficile**) se trouve ici. Il est très en colère à cause de son confinement. Le prêtre porte une amulette magique. Quiconque la porte ne peut plus guérir naturellement mais peut parler aux démons dans ses rêves.

7: Sur le mur est inscrit une copie plus petite du labyrinthe de la salle 8. A côté, un texte écrit dans la langue sombre dit: "Un jour de travail et un jour de repos, puis retour à la maison".

8: Un labyrinthe est peint sur le sol. Si quelqu'un traverse tout le labyrinthe jusqu'au centre, un démon sera convoqué (**adversaire mortel**). Il obéit à son invocateur pendant un jour puis il peut agir de sa propre volonté malveillante pendant un jour, après quoi il est banni.