

DESCRIPTION DU TEMPLE SECRET DE MIKRO.

-

1^{er} ETAGE

-

1)La table :il y a dessus un verre qui active l'ouverture de la porte secrète lorsqu'on le détache de la table.

2)Les latrines : c'est de là que vient le cultiste que les PJs peuvent interroger (ou torturer).Au sinon,il n'y a rien de spécial ...

3)La porte secrète :on peut l'activer en tirant sur le verre de la table du salon.Il n'y a pas d'autres moyens de l'ouvrir.

4)L'escalier secret :il mène à l'étage inférieur,le Temple de Mikro (...).On le trouve en ouvrant la porte secrète.Il n'est pas piégé,parce que c'est déjà assez difficile à trouver.

5)Le cultiste :c'est un aspirant paladin,assez faible,que les aventuriers peuvent interroger ou torturer (voir ses caracs dans le document). Sous la douleur, il avouera l'astuce du verre et de la porte secrète dans le mur.Aux PJs de choisir si ils le décapitent ou pas.

6)La porte d'entrée :un piège assez sadique est placé sur la serrure de sorte que, lorsqu'un pauvre voleur ou un autre bonhomme se foire en l'ouvrant,il se fait frapper par de la foudre et subit 3D de dégâts.

2^{ème} ETAGE

-

1)La grande salle de prière et de rituel de Mikro :c'est là que l'affrontement contre les cultistes aura lieu et que ceux-ci invoqueront le démon-qui-rend-sourd (attention,c'est pas une blague !).C'est la plus grande pièce de toute la bâtisse.

2)La salle des reliques :les aventuriers pourront y trouver les 2 reliques du culte de Mikro.Elles pourront être bien utiles et sont rangées dans des étagères à tiroirs.

3)La salle du coffre-esprit : en ouvrant le coffre (symbolisé par un carré),les PJs trouveront 5PO et...un esprit suicidé qui leur racontera sa vie antérieure désastreuse.Le malheur s'abattra sur le groupe ainsi qu'une ambiance molle comme une chaussette : -2 en INT pour tous les membres de la compagnie.

4)Le coffre :il contient 5 PO et l'esprit.