

# L'Orbe Perdue

Les orbes draconiques sont des artefacts légendaires que personne n'a jamais vus. Il y a des éternités, ils étaient des outils de guerre. Les anciens géants sorciers qui les ont créés ont puisé dans la force vitale du multivers pour les construire. Le multivers, lorsqu'il est exploré du point de vue des arcanes, est comme un morceau de tissu. Chaque fil fait partie de la réalité. Les théoriciens arcaniques soutiennent que chaque chose vivante est un morceau de fil dans le grand dessin de ce morceau de tissu. Il a fini par être connu comme « La Toile ». Les anciens géants devinrent des experts dans la lecture et l'interprétation de la courbure de La Toile. Un groupe secret d'entre eux était si habile qu'il avait trouvé un moyen d'isoler des morceaux de La Toile, pour les mettre de côté.

Il ne fallut pas longtemps pour isoler le morceau concernant les dragons, une étendue presque infinie de la toile. Il représentait les êtres draconiques dans le multivers. Les géants plièrent la toile sur lui-même plusieurs fois. Plus ils le faisaient, moins elle devenait éthérée et de plus en plus une partie réelle de leur monde. Après qu'elle fut pliée une dernière fois, ce qui en restait était devenu un orbe. Un orbe magique. Il avait la capacité d'influencer et même de contrôler n'importe quel membre de la famille des dragons. Même les anciens dragons ne pouvaient pas ignorer l'appel de l'orbe. C'était une arme qui façonnerait les guerres primordiales.

Au fil du temps et avec la fin définitive des guerres primordiales, les géants restants choisirent de cacher l'orbe. Son pouvoir avait marqué le monde, et puisqu'ils n'avaient aucun moyen de le détruire, il serait mieux caché. C'est pour ça que cette oubliette fut créée. C'est un lieu de repos pour l'orbe draconique.

## Caractéristiques générales

**Lumière.**- Le complexe est un souterrain profond et dans une obscurité complète.

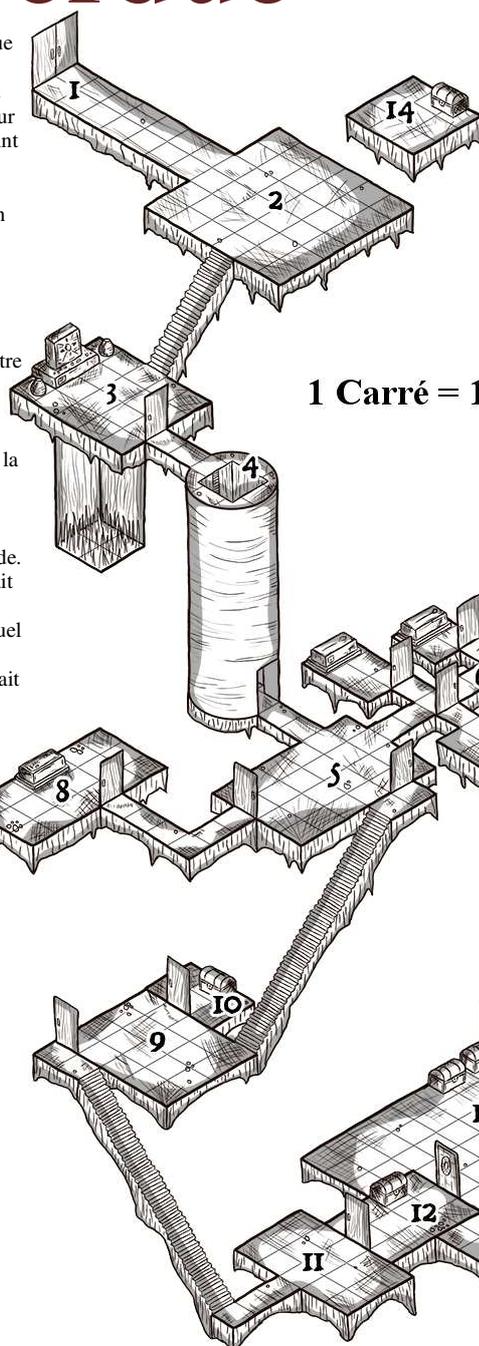
**Construction.**- Du sol au plafond, chaque chambre est construite à partir d'énormes blocs de granit. Chacun d'eux est sculpté avec d'anciennes runes draconiques. Les plus grands murs ont des bas-reliefs représentant une ancienne bataille de dragons et de géants.

**Champ Antimagique.**- Le complexe possédait de puissants sorts contre l'utilisation de la magie, mais ils sont maintenant trop vieux et trop faibles. Chaque fois qu'un sort est lancé à l'intérieur, il y a 30% de chances qu'il déclenche une violente réaction de magie sauvage (D&D5), comme dans la table de sursaut de magie sauvage du MdJ.

**1. Entrée:** Le complexe est enterré en profondeur, trouver cette entrée ou sa carte devrait être une quête en elle-même.

**2. Salle de Bienvenue:** Entrer dans cette pièce déclenche un sort d'illusion. Un mage géant apparaît et invite les visiteurs en langue géante ancienne à partir. Il explique que le but de l'endroit était d'être enterré pour l'éternité et que rien de bon ne viendrait d'aller plus loin. Il y a un passage secret dans la zone 14 de cette pièce. Les personnages doivent effectuer un jet d'Investigation DD 18 pour trouver la brique mobile qui ouvre le mur.

**3. Salle de l'Autel:** Il y a un autel de pierre avec des sculptures émoissées. N'importe quel personnage qui veut en savoir plus doit faire un jet d'Investigation DD 15 pour comprendre les runes, en supposant qu'il parle le géant, il découvre que l'autel est dédié à d'innombrables guerriers géants qui ont combattu les dragons dans leurs guerres au début des temps. Il y a un piège au milieu de la pièce, un piège à fosse. N'importe quel personnage avec une perception passive de 16 remarque la séparation légèrement plus large des carreaux centraux, suggérant que ce sont des pièces mobiles. Si un personnage veut désactiver le piège, il doit effectuer un jet de Mains Lestes de Roublard DD 16. L'échec signifie qu'il active le piège par accident et chute sans sauvegarde. Tout



**8. Crypte de l'Ingénieur:** Le mage géant qui a d'abord imaginé et créé l'orbe est enterré ici. Il en est venu à être détesté et connu comme une force de destruction parmi les géants. Les constructeurs du complexe pensaient qu'il méritait encore une digne reconnaissance, il fut alors placé ici. Son esprit a été corrompu après des millénaires d'emprisonnement, sa disposition malveillante sera une forte opposition à tout visiteur. Il ne peut pas quitter le complexe, à moins qu'il ne possède un étranger.

**9. Salle Vide:** Le but de cette pièce c'est perdu avec le temps

**10. Chambre Piégée:** Le coffre dans cette salle est juste un piège. Il explose lorsqu'il est ouvert. N'importe quel personnage à l'intérieur de la pièce doit effectuer un jet de dextérité DD 16, infligeant (19) 6d6 dégâts de feu en cas de jet raté, ou deux fois moins de dégâts en cas de succès.

**11. Les Derniers Gardiens:** Les créatures mécaniques sont les gardes éternelles de cette pièce. Ils attaquent n'importe quel visiteur non-géant et poursuivent leurs cibles dans n'importe quel endroit du complexe.

**12. Antichambre:** Le coffre dans cette pièce est piégé. Cela fonctionne exactement comme le coffre de la pièce 10.

**13. La Chambre de l'Orbe:** La statue du grand dragon sur le mur ne représente aucune menace. Il possède d'innombrables pierres précieuses serties. Juste sous le menton du dragon, il y a un piédestal avec l'orbe posé dessus. L'orbe est jaune et légèrement luminescent.

Les coffres de la pièce contiennent tous les trésors appropriés au niveau du groupe. C'est un endroit idéal pour une bataille de boss, c'est à vous de décider de la nature de cette bataille.

**14. Pièce secrète:** Cette pièce secrète contient un coffre en pierre. Il y a un médaillon à l'intérieur. Si le porteur l'utilise et dit le mot-clé « Antefash » qui signifie « créateur » en géant antique, les pièges et les protections de la pièce ne nuiront pas au porteur.

personnage qui marche sur le piège doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour éviter de tomber. S'ils tombent, les personnages subissent 2d6 points de dégâts pénétrant et 3d6 points de dégâts de poison.

**4. Le Puits:** Ce puits est le seul point d'accès au niveau inférieur suivant du complexe. Il a été construit de petite taille afin qu'aucun géant ne puisse le traverser. Il ne posera aucun défi aux personnages de taille moyenne.

**5. Le Vestibule des Cryptes:** Les sculptures de cette pièce représentent des géants héros de la guerre. Des plaques de métal usées décrivent leurs exploits en vieux géant.

**6. Cryptes:** Quatre chambres comportent des sarcophages en pierre. A l'intérieur se trouvent les restes des quatre protecteurs désignés de l'oubliette. Ils émergent pour protéger l'endroit. Ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour éviter que l'orbe draconique ne soit volée.

**7. Sanctuaire des Héros:** Ce lieu de culte est dédié aux protecteurs de l'orbe et autres héros de la guerre. Leurs effets personnels devraient être ici, mais ils ont disparu dans le néant après des siècles d'isolement.

**Auteur :** Derek Ruiz - [www.elventower.com](http://www.elventower.com)

**Traduction :** Syrinity pour DnD

