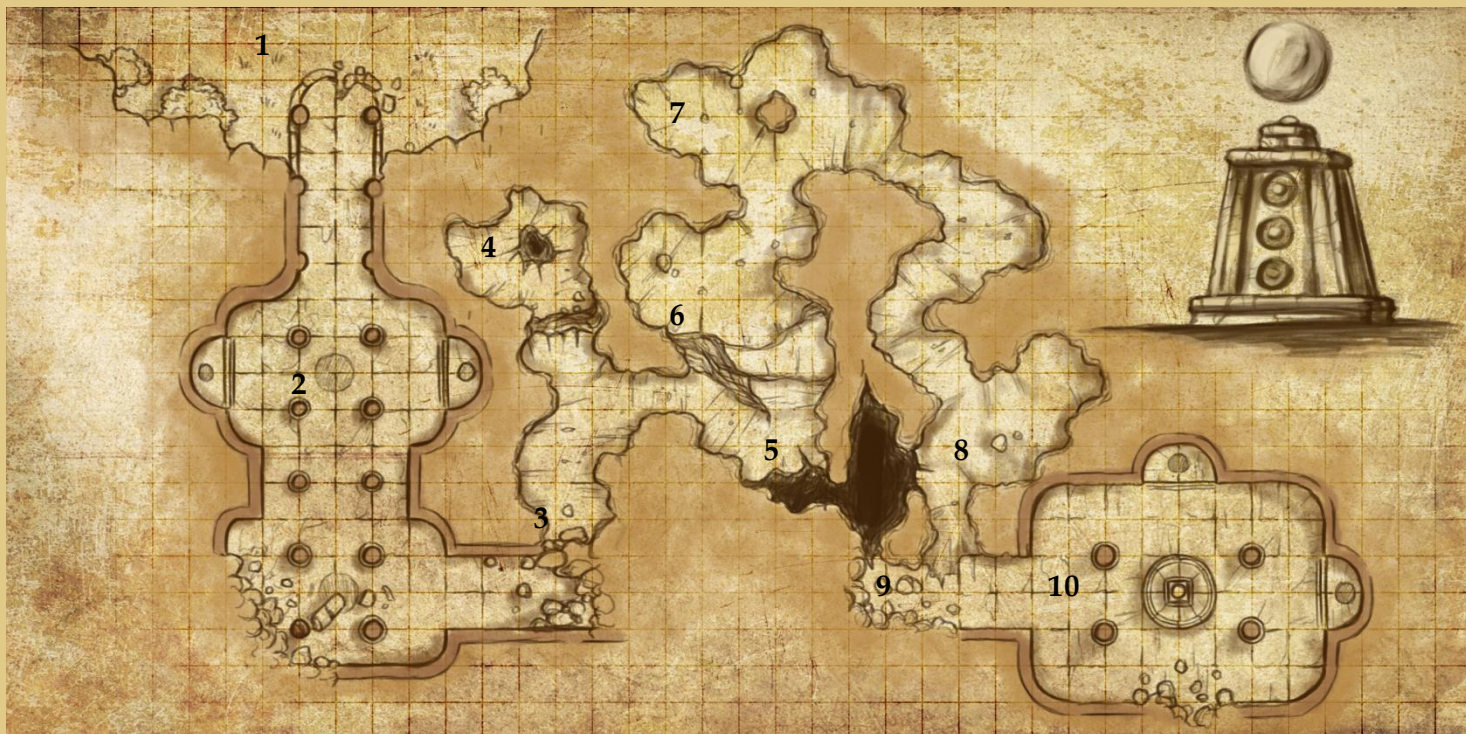




# Chasse piège

Un OPD par Tom

Plan de Gogots <https://gogots.deviantart.com/gallery/>



## État des lieux

Le temple de l'orbe est situé en périphérie d'une grande ville. Il s'agit d'une ruine abandonnée qui a très mauvaise réputation. L'orbe à qui il doit son nom a disparu depuis longtemps. Mais l'endroit n'est pas inutilisé cependant. Il sert de boîte aux lettres (on y dépose des messages et tous les deux jours, un membre passe les ramasser) de lieu de rencontre discret entre différents membres de l'alliance voilée locale.

C'est une toute autre activité qui anime le temple depuis hier. En effet un clan de giths poursuit un braxat qui s'est réfugié dans le temple... Domage que le messager de l'alliance voilée ait été de passage à ce moment précis !

## Que viennent faire les PJ ?

Ils poursuivent les giths qui leur ont dérobé un bien. Il cherche à prendre contact avec l'alliance voilée ou elle les envoie prendre des nouvelles de leur messager. Il passe par hasard...

## Le donjon

1. L'entrée garde sa noblesse d'antan, malgré le temps. Trois giths surveillent le passage. PV 15 TACO 17 CA 8 (6 dos) dégâts 1d6-1
2. La grande salle des colonnes sert de camp aux giths. Trois autres giths sont ici. Sans compter les deux autres qui sont blessés et dans l'incapacité de combattre. L'un des blessés est leur chef : très affaibli, il pourra néanmoins informer sur la présence du braxat.
3. Pour accéder à ce passage, il faut se faufiler à travers un étroit tunnel. Le braxat a en effet fait s'effondrer la paroi à son passage. Le conduit descend assez brusquement jusqu'en 5.
4. Quatre giths guettent ici le braxat. Ils sont cachés et sur le qui vive sur ce promontoire. Ils sont équipés de lance dont une est en métal et une autre est enchantée.
5. Les Pj découvrent ici un point d'eau salubre qui sort de la roche. Le bassin souterrain permet de rejoindre les salles 8 et 9.
6. Cette plate forme est située à 6 mètres de hauteur. L'escalade est néanmoins facilitée par les nombreuses aspérités.
7. Le braxat rode dans cette pièce, blessé et furieux. Attention à sa colère ! PV 45 CA 0 TACO 11 dégâts 2d4+10 (gourdin)
8. Le terrain est ici à nouveau pentu. On peut retrouver par terre les restes de l'équipement du messager de l'alliance voilée. Il a laissé un sac à dos avec un équipement de base et une dague en obsidienne. Pour rejoindre la salle 10 il faut de nouveau escalader mais ici les pierres roulent et rendent la chose plus difficile.
9. Ce boyau descend presque à pic pour rejoindre le point d'eau. Le magicien est réfugié là, à demi conscient.
10. Les PJ retrouvent dans cette pièce l'architecture du temple. Le socle pour l'orbe est vide mais un récent éboulement a révélé une cache (A) qui dissimule des ames en métal (ou tout autre trésor selon les désirs du MD).