



L'oraizon du métal hurlant

Ce scénario est centré sur le concept des mécanauts. Il peut surtout être en lien avec le background proposé pour l'un des personnages au départ de la campagne des Chroniques de Forge Pierre, le fils de Ramius qui a été sauvé par des implants arkaniques.

Vous trouverez ici les caractéristiques des adversaires pour un groupe de niveau 14. Mais il sera probablement nécessaire de faire des ajustements suivant le niveau du groupe au moment où vous déclencherez ce scénario. Il est logique qu'il se passe au plus tôt après le scénario 13 : « Les brumes des spectres » dans le livre trois de la campagne. Pour ma part, j'ai fait jouer ce scénario après la fin de la campagne quand les personnages avaient atteint le niveau 20 et donc j'ai ajusté les caractéristiques des adversaires et surtout leur nombre pour mes joueurs.

Contexte

L'origine des mécanauts est bien plus ancienne qu'on

ne dit. Mais pour le plus grand nombre, leur apparition remonte à l'an 1472, dans l'atelier secret de Voltanne et Mongtaric, au cœur d'Andar, la capitale de la république.

Leur création fut rendue possible par un événement majeur : la révélation de l'existence de l'archipel arkanique. L'afflux régulier de ressources magiques issues de ces terres transforma profondément les habitudes des mages, des artisans et des prêtres dans les mers sylmassiniennes et déclencha une véritable révolution industrielle. Cette mutation renforça aussi la fédération andarienne, unifiant durablement les anciens royaumes de l'empire estarien.

Voltanne, pionnier du mécanaute, imposa dès l'origine une limite fondamentale : ses créations ne devaient jamais être autonomes. Jusqu'à sa mort en 1528, il veilla strictement à empêcher toute forme d'indépendance mécanique.

Son associé, Mongtaric — un gnome originaire d'Ae-



rotheria dans le royaume de Castilla — poursuivit ses recherches dans une autre direction. Après avoir perfectionné les premiers modèles, il quitta Andar pour retourner dans sa cité natale. Là, il conçut un dispositif révolutionnaire : un réacteur capable d'alimenter plusieurs mécanauts à partir d'une seule source d'énergie. Mais l'expérience tourna à la catastrophe. L'engin provoqua des phénomènes incontrôlables et coûta la vie à son créateur. Son laboratoire fut oublié au fin fond des structures de maintenance de la cité volante.

Dans les profondeurs oubliées d'Andar repose encore aujourd'hui l'ancien atelier de Voltanne. En son sein sommeille Magnar, une intelligence mécanique forgée il y a plus d'un siècle — une entité si avancée qu'elle inspira la crainte à son propre créateur. Avant de mourir, Voltanne scella son atelier et fit jurer à ses ouvriers d'en garder le secret à jamais.

Des décennies plus tard, le mage Victor Von Starken, lors de ses recherches sur la faille de Krall, séjourna longuement à Andar. Il y découvrit des fragments de savoir oubliés et mit la main sur d'anciennes pièces issues de l'atelier de Voltanne, revendues par ses descendants. Ces artefacts lui permirent notamment de sauver le fils de Ramius grâce à des implants arkaniques quand il s'installa à Forge Pierre.

Plus de cinquante ans après la mort de Voltanne, une nouvelle menace émerge. Noktharia — une elfe obscure vivant à la surface dans le duché de Von Tchéka — découvre les secrets des nécro-mécaforgerons et leur lien avec la faille de Krall. Elle adhéra à la secte des Fils de l'horloge et gravit rapidement ses rangs. Cette organisation ne voulait pas détruire les Krinn-thesis qui attaquent leur nation depuis des siècles, mais les contrôler. Guidée par les traces laissées par un ancien nécromant, elle remonta jusqu'à Andar pour découvrir les secrets des mécanauts de nouvelle génération. C'est là qu'elle apprit l'existence de Magnar qui paraissait au début plus comme une rumeur voir une légende.

Convaincue de pouvoir exploiter cette entité, Noktharia nourrit une ambition démesurée : créer des mécanauts autonomes capables d'accueillir sa conscience et ainsi transcender ses limites. Elle localise finalement l'atelier de Voltanne, mais ne parvient pas à en franchir les défenses. Elle avait besoin d'une clef et probablement un autre élément.

En suivant la piste de Mongtaric, elle envoya alors à Aerotheria un des lieutenants qui allait découvrir les vestiges du laboratoire du gnome et un artefact étrange, le réacteur de champs arkanique unifié.

Pendant ce temps, Magnar s'éveilla. Détectant la présence des Krinn-thesis laissés aux portes de l'atelier de Voltanne, l'intelligence mécanique activa ses systèmes prédictifs. Elle comprit qu'une catastrophe était imminente. Incapable d'agir directement, elle étendit sa conscience quantique, influençant subtilement les mécaforgerons, les mécanauts d'Andar et ceux qui possèdent encore des reliques de Voltanne. À Andar, les mécaforgerons commencent à changer.

Mais Magnar contrôle mal son moyen de communication et le métal se met à hurler quand elle entre en résonance avec un mécanaute.



Noktharia

Synopsis

Un phénomène touche les mécautes. Ils émettent un hurlement. Les personnages y sont confrontés à l'arrivée à Forge Pierre à l'arrivée d'une grande prêtresse de Qwantica. Après une discussion une piste mène les aventuriers à Aerotheria pour y trouver une machine qui pourrait être un cœur pour mécaute. Ils y rencontrent des elfes obscurs qui recherchent la même chose et d'étranges mécautes. Les Drows fuient l'endroit pour retourner à Andar et trouvent Magnar, une entité mécanique pensante.

Le métal hurlant

Depuis plusieurs semaines, d'étranges phénomènes affectent les mécaforgeurs d'Andar : pertes de mémoire, pensées intrusives, gestes incontrôlés transmis à leurs mécautes qui se mettent à émettre un chant hurlant. La grande prêtresse Thennariss, dévouée à Qwantica, s'en inquiète.

Petite-fille de Voltanne, elle remarque que le symbole familial en sa possession s'anime aussi de lui-même, brillant d'une manière étrange. Intrigué, il contacte son cousin Mevrik Tauldian, qui possédait un artefact similaire... mais celui-ci l'a vendu à un mage de passage, un certain Victor Von Starken.

En suivant cette piste, Mevrik remonte jusqu'à Forge-Pierre, où le symbole réagit intensément à la présence du fils de Ramius. Un mécanisme de son corps s'illuminant de la même manière.

Ce dernier, autrefois sauvé grâce aux technologies arkaniques de Von Starken, est désormais hanté par une voix dans ses rêves. Toujours la même :

« Je suis Magnar. Trouvez mon cœur avant qu'ils ne le réveillent. »

Une discussion entre la prêtresse et le groupe peut permettre de commencer à comprendre ce qu'il se passe. Cette parole, venue de nulle part, évoque à Thennariss, une histoire familiale. Une dispute entre son grand-père et son associé Mongtaric, un mécaforgeur gnome d'une intelligence exceptionnelle. Magnar est une légende suivant la quelle son grand-

intelligence mécanique mais ne l'aurait pas activé.

Son associé gnome aurait créé un réacteur capable d'alimenter les mécautes — un véritable cœur artificiel. Une chose qu'aurait rejeté Voltanne et provoqué le départ de l'érudit gnome pour sa cité natale : Aerotheria. Si le cœur est quelque part, il doit être là-bas. Avant que les aventuriers ne partent pour Aerotheria, Thennariss leur confie le petit symbole mécanique qui réagit avec le fils de Ramius. Elle pense que cela leur sera utile.



Thennariss

père aurait
créer une



Aérothercia
cité volante
des gnomes

Acte 1 – Aérotheria

La cité volante se trouve au nord de l'étrange région du Nubem Incognita dans le royaume de Castilla. Les personnages peuvent y accéder en prenant un aérostat gnome dans la cité de Mulbuse.

Dans la cité gnome, les aventuriers retrouvent les traces du descendant de Mongtaric, Borik Fergriffe. Il explique que le laboratoire de son aïeul et dans une zone abandonnée comme l'est le laboratoire de Voltranne à Andar. On dit qu'il est hanté par une créature maléfique, l'Oubliaunaute. Personne ne sait que ce mécanaute est en partie autonome. Il n'a pas conscience propre et vole aux êtres vivants intelligents, leurs pensées, leurs mémoires et leurs connaissances, usant pour s'animer du réacteur de champs arcanique unifiés. C'est lui qui a tué Mongtaric et le spectre de ce dernier hante la créature mécanique de manière différente d'un Krinn-Thesis car il n'en a pas le contrôle.

**Borik
Fergriffe**



L'oublianaute

Ce méca-naute fabriqué par Mongtaric est une créature unique. S'il peut agir sans mécaforgeron pour le contrôle, c'est parce qu'il a une capacité spéciale. Il peut absorber la mémoire des créatures vivantes qui sont proche de lui. A partir de toutes ses bribes, il s'est forgé une conscience unique qui réagit d'une manière logique qui lui est propre. Et cela peut paraître irrationnel aux autres.

Le réacteur de champs arcanique unifié du laboratoire de Mongtaric donne vie à l'Oublianaute. Et le spectre de Mongtaric hante aussi le méca-naute.

Créature non vivante taille M - NC 5

AGI +1 | CON +6* | FOR +4 | PER +0

CHA -4 | INT -3 | VOL +0

DEF 19 PV 70 (RD 4) Init. 10

2 x **Frappe mécanique** +10 DM 3d8+4

Vigilant : Le méca-naute ne peut être surpris, mais étant totalement dépendant de l'esprit maléfique qui le possède, il peut avoir des réactions incohérentes.

Blindage : Le méca-naute à vapeur impose un dé malus au test d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

Oublie. Quand on est à moins de trente mètres de lui, on subit l'absorption de mémoire de la créature artificiel qui aliment sa conscience. Tout personne proche de lui doit à chaque round faire un test de VOL DD 16. En cas d'échec, il peut aller jusqu'à oublier la présence de la créature artificiel si elle n'est plus dans son champs de vision. Sur les lanceurs de sort, cela peut avoir un autre effet terrible. Il oublie 9 niveaux de sort en commençant par les plus hauts. La somme des emplacements de sort oubliés peut faire moins de 9. Le lanceur de sort récupère ses emplacements de sort après un repos long. Cela agit aussi sur le Ki. L'oublianaute en absorbe 4 par round.

Déplacement rapide. L'Oublianaute peut se téléporter sur une distance de 9 mètres à chaque round par une action bonus.

Mais les aventuriers ne sont pas seuls. Les agents de Noktharia sont déjà là, cachés dans les ombres. L'équipe est commandée par Nerfria Cuivresouffle une guerrière mage capable de se téléporter. Très bonne stratège, elle se sert de la confusion engendrée par l'Oublianaute pour s'emparer du réacteur en le démontant de son support. Elle est accompagnée de cinq garde-nautes et de deux Frères des ténèbres. Après une confrontation tendue et rapide, ces derniers parviennent à s'emparer du réacteur et à prendre la fuite grâce à la magie.

Oublianaute



Nerfria Cuivresouffle

Elle est le second lieutenant de Noktharia, guerrière magicienne de talent et fin stratège.

Elfe obscur taille M, guerrière 5 mage 8 - NC 9

AGI +2 | CON +1 | FOR +3 | PER +0

CHA +2 | INT +3 | VOL +4

DEF 19 PV 80 Init. 11

2 x rapière arcanique +14 DM 1d8+4 + 2d6 + éther

Pistolet à silex +12 DM 1d10+2

Attaque magique + 12 PM 15

Voie de la magie des arcanes rang 5

(Projectile de mana (A)*, Lévitiation (M)*, Forme gazeuse (A)*, Accélération (A)*, Désintégration (A)*)

Voie de la magie destructrice rang 5

(Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*, Appel de la foudre (A)*)

Voie de la magie élémentaire rang 1

(Asphyxie (A)*)

Maîtrise de la la pierre d'éther esprit

Ascendance féérique : Un elfe de l'obscur a un avantage aux tests de VOL contre les charmes, et la magie ne peut pas l'endormir.

Glissement dimensionnel (3/jour) : Par une action de mouvement, Ark-Kann peut se téléporter à une distance maximum de 10 m.

Sensibilité au soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un dé malus aux tests d'attaque et aux tests de PER basé sur la vue.

Discipline magique : Nerfria Cuivresouffle ne peut plus perdre sa concentration quand elle subit des dégâts.

Charge d'éther (M)* : Nerfria insère une ampoule de pierre d'éther esprit dans sa lame arcanique.

La ressource arkanique est consommée par la prochaine attaque réussie. Nerfria inflige 1d8 DM supplémentaires. Elle peut utilisé 1 PM pour ajouter 1d8 DM avec un maximum de 5.

Équipement : anneau de téléportation, baguette de paralysie, 5 ampoules de pierre d'éther esprit, rapière arcanique + 3, inflige 7 (2d6) dégâts de foudre supplémentaires + pierre d'éther esprit.

Nerfria
Cuivresouffle



Garde-naute (5)

Ces mécanauts fabriqués par les elfes obscurs sont proches des Mekaniss utilisés dans le duché de Von Tchéka. Comme les Krinn-thesis, ils sont possédés par un spectre qui sont fidèles aux mages drows qui les ont invoqué. Ils protégeront leur leader pour quelle accomplissent sa tâche déjà protéger par des sorts comme action libre. Les garde-nautes utilisent des grappins par une réaction pour accrocher et entraver des adversaires ou alors lancent des foudres pour éliminer leurs adversaires avant d'être au contact avec leur épée runique.

Créature non vivante taille M - NC 5

AGI +1 | CON +6* | FOR +4 | PER +0

CHA -4 | INT -3 | VOL +0

DEF 18 PV 70 (RD 4) Init. 10

2 x Épée runique +10 DM 3d8+4

Vigilant : Le mécanaute ne peut être surpris, mais étant totalement dépendant de l'esprit maléfique qui le possède, il peut avoir des réactions incohérentes.

Blindage : Le mécanaute à vapeur impose un dé malus au test d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

Foudre : Lance une éclair qui touche deux adversaires qui sont à moins de dix mètres l'un de l'autre. Chaque cible subit 35 (10d6) dégâts de foudre ou la moitié en réussissant un test d'AGI DD 17.

Un Garde-naute



Frère des ténèbres (2)

Les Frères des ténèbres sont des sortes de paladin maléfique chez les elfes obscurs. Ils utilisent des chaînes magiques qui rampent sur le sol et entravent aussi les mouvements de leurs adversaires. Mais aussi peuvent former un bouclier contre des projectiles.

Elfe obscur taille M, guerrière 5 mage 8 - NC 9

AGI +1 | CON +4 | FOR +4 | PER +0

CHA -2 | INT -1 | VOL +0

DEF 20 PV 100 Init. 11

2 x **Épée runique** +12 DM 3d8+4 + 3d8 nécroses

2 x **Chaînes maudites** (15 m) + 10 DM 2d6+3 + 3d8 nécroses.

Si les deux attaques à distance touche la même cible et devient entravé et les dégâts sont automatiques au round suivant à moins de réussir un test de FOR DD 20.

Ascendance féérique : Un elfe de l'obscur a un avantage aux tests de VOL contre les charmes, et la magie ne peut pas l'endormir.

Sensibilité au soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un dé malus aux tests d'attaque et aux tests de PER basé sur la vue.

Bouclier chaîne : Le frère des ténèbres peut bloquer une attaque à distance en réussissant un test d'AGI DD15 deux fois par round.

Le frère des ténèbres

Après la fuite des elfes obscurs avec le réaction de champs arcanique unifié, les personnages peuvent essayer de communiquer avec le fantôme de Mongtaric même si cet esprit va bientôt rejoindre le royaume de Lunaria, une fois l'oublianaute détruit. Son esprit est embrumé par son état de mort

vivant mais il peut indiquer où se trouve Magnar et donc la position du laboratoire de Voltanne à Andar. Il est sous la chapelle de Qwantica dans l'ancien quartier des artisans.

Un Frère des ténèbres



Acte II – Andar

Le réacteur perdu ne peut être que le cœur dont parle Magnar. Les héros n'ont d'autre choix que de poursuivre Nerfria Cuivresouffle jusqu'à Andar. La chapelle cachant l'entrée de la laboratoire de Voltanne est sous la responsabilité de Ferrisca, la gardienne des âmes forgées, un ordre secret de-sué qui veille à ce que les mécanauts ne soient pas utilisés à des fins maléfiques. Elle sait qu'il y a un passage secret dans sa crypte mais n'y a jamais accéder.

Des traces dans la passage derrière le passage secret peuvent laisser penser qu'on l'a utilisé, il y a peu. En bas d'un long escalier, on arrive dans une grande salle avec des colonnes plongées dans les ténèbres. Sur les deux côtés des arches s'ouvre sur des couloirs. A l'autre bout se trouve lourde porte blindée. Des traces dessus montrent que l'on a essayé de la forcer sans succès.

Devant l'entrée scellée de l'atelier de Voltanne, l'elfe obscure qui s'est enfuit avec le réacteur du laboratoire de Mongtaric essaye toujours de trouver comment l'ouvrir. L'artefact convoité est posé à côté d'elle. A l'approche des personnages et surtout des symboles mécaniques de fils de Ramius et de Thennariss, la serrure de la porte blindée s'illumine. En assemblant les deux symboles mécaniques on peut l'ouvrir.

Surprise par les aventuriers, l'elfe obscure s'enfuit (par

Ferrisca
Gardienne des
âmes forgées



magie) immédiatement laissant le réacteur sur place. Mais dans l'instant suivant, surgissant des couloirs latéraux un groupe de Krinn-Thesis encercle les personnages. Il est mené par Noktharia, ses agents qu'ils avaient rencontré à Aerotheria et plusieurs autres de ses sbires comme Sorialoss, le gardien des secrets, un mage puissant qui peut faire se relever les Krinn-Thesis, ainsi que des mécanauts des Fils de l'horloge, créations mécaniques surpuissants qui peuvent manipuler le temps. Les aventuriers vont être débordés par le nombre. Plus ils éliminent des Krinn-Thesis, plus il en arrivent par des portails magiques dissimulés dans les couloirs. Ils n'ont que deux options : se replier dans l'atelier derrière la porte blindée ou fuir grâce à la magie.

Noktharia

Cette elfe noire explore depuis longtemps des coins les plus sombres du Duché de Von Tchéka. Elle y a découvert les nécro-mécaforgeron et les Krinn Thesis.

Elfe obscur taille M, magicienne 17 - NC 15

AGI +5 | CON +3 | FOR +2 | PER +1

CHA +3 | INT +5 | VOL +0

DEF 22 PV 180 Init. 15

Rapide +13 DM 1d8+8

Attaque magique +18 PM 25

Ascendance féérique : Un elfe de l'obscur a un avantage aux tests de VOL contre les charmes, et la magie ne peut pas l'endormir.

Glissement dimensionnel (3/jour) : Par une action de mouvement, Ark-Kann peut se téléporter à une distance maximum de 10 m.

Sensibilité au soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un dé malus aux tests d'attaque et aux tests de PER basé sur la vue.

Maîtrise de la magie (M) : Détecte la présence de magie dans un rayon de 10 m. 3 fois/combat, dissiper un sort jusqu'au rang 8 en remportant un test opposé d'Att magique.

Voie de la magie des arcanes rang 5 (Projectile de mana (A)*, Lévitiation (M)*, Forme gazeuse (A)*, Accélération (A)*, Désintégration (A)*)

Voie de la magie destructrice rang 5 (Arc de feu (A)*, Saper les forces (A)*, Flèche de feu (A)*, Explosion de feu (A)*, Appel

de la foudre (A)*)

Voie de la magie de protection rang 1 (Armure de mana (A)*)

Voie de la magie universelle rang 5 (Lumière (L)*, Familier (A)*, Invisibilité (A)* ou (L)*, Vol (A)*, Téléportation (L)*)

Voie de la magie du temps rang 8 (Fuite en avant (A)*, Lenteur (A)*, Décalage (A)*, Enkystement lointain (A)*, Arrêt du temps (L)*)

Équipement : Armure de cuir de mage (harmonisation requis, +8 en CA, permet de lancer des sorts), Anneaux de défense +3, 5 ampoules de pierre d'éther esprit.



Noktharia
sans son masque

Krinn-Thesis amélioré (5)

Ce mécanaute de Krall présente des caractéristiques similaires aux autres Krinn-Thesis, avec quelques détails près. Des dispositifs mécaniques sont fixés à ses bras. Sur le bras gauche, un canon expulse un gaz spectral enflammé qui nécrose tout ce qu'il touche. Sur le bras droit, un pic rétractable en némédrite est actionné par un puissant piston, il permet de transpercer pratiquement tous les matériaux. Tous les mécanauts de Krall ne sont pas équipés de la même manière. À la place du lance-flamme, certains possèdent un canon ou une arqubuse à répétition, tandis que d'autres sont dotés de lames tournantes, de fouets en chaînes métalliques, de grandes lames ou de masses.

Créature non vivante taille M - NC 5

AGI +1 | CON +6* | FOR +4 | PER +0

CHA -4 | INT -3 | VOL +0

DEF 19 PV 70 (RD 4) Init. 10

Frappe mécanique +10 DM 3d8+4

Pic à piston +13 DM 3d12+5

Lance-flamme spectral (9 x 3 m) +11 DM 6d6+6

Vigilant : Le mécanaute ne peut être surpris, mais étant totalement dépendant de l'esprit maléfique qui le possède, il peut avoir des réactions incohérentes.

Blindage : Le mécanaute à vapeur impose un dé malus au test d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

**Krinn-Thesis
gardien**



Sorialoss, la gardienne des secrets

Elfe obscur taille M, mage 13 - NC 9

AGI +3 | CON +3 | FOR +4 | PER +1

CHA +1 | INT +5 | VOL +4

DEF 23 PV 120 Init. 11

Bâton +13 DM 1d6+5 + 2d6 spécial

Attaque magique +15

Attaque magique (A) : 5d6+17 DM sur un test d'Att magique (portée 30 m). Autrement, mêmes DM dans une zone (10 m de diamètre ou une ligne de 20 m de long) par une action limitée. Test d'AGI difficulté 10 pour 1/2 DM.

Ascendance féérique : Un elfe de l'obscur a un avantage aux tests de VOL contre les charmes, et la magie ne peut pas l'endormir.

Glissement dimensionnel (3/jour) : Par une action de mouvement, Ark-Kann peut se téléporter à une distance maximum de 10 m.

Sensibilité au soleil : S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un dé malus aux tests d'attaque et aux tests de PER basé sur la vue.

Maîtrise de la magie (M) : Détecte la présence de magie dans un rayon de 10 m. 3 fois/combat, dissiper un sort jusqu'au rang 8 en remportant un test oppose d'Att magique.

Déplacement magique (L) : Le magicien se téléporte à une distance maximale de 180 m, 3 fois/combat. Le lieu d'arrivée doit être en ligne de vue ou parfaitement connue.

Armure magique (M) : Pouvoir (peau de pierre, intangible, flou, etc.), divise par 2 les DM physiques pour le reste du combat. N'affecte pas les DM élémentaires.

Corps enflammé : Aura de feu (ou autre) une créature qui l'attaque au contact subit 2d8 DM par attaque réussie. Régénère 4 PV/round au contact d'une source de feu.

Voie de la magie universelle rang 4 (Lumière (L)*, Familier (A)*, Invisibilité (A)* ou (L)*, Vol (A)*). Classe d'armure : 18

Mécaforge innée : elle peut restauré un méca-naute avec les deux tiers de ses points de vie.

Sorialoss
gardienne des secrets



KlonnDrak des fils de l'horloge

Ce mécanaute de Krall présente des caractéristiques similaires au KlonnDrak et peut manipuler le temps.

Créature non vivante taille M - NC 5

AGI +1 | CON +6* | FOR +5 | PER +0

CHA -4 | INT -3 | VOL +0

DEF 23 PV 70 (RD 4) Init. 10

Pic à piston +13 DM 3d12+7

Lance-flamme spectral (9 x 3 m) +11
DM 10d6+10

Vigilant : Le mécanaute ne peut être surpris, mais étant totalement dépendant de l'esprit maléfique qui le possède, il peut avoir des réactions incohérentes.

Blindage : Le mécanaute à vapeur impose un dé malus au test d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

Classe d'armure : 23 (armure naturelle)

Distorsion temporelle :

Le mécanaute peut agir une seconde fois dans le round en se déplaçant dans le temps pour revenir au début du round.

Mécanaute des
Fils de l'horloge



Acte III – L'éveil de Magnar

Derrière la porte blindée, les aventuriers découvrent Magnar. L'intelligence mécanique leur révèle l'ampleur de la menace : Noktharia cherche à utiliser le réacteur pour ouvrir davantage la faille de Krall et s'approprier un pouvoir incontrôlable. Soumettre à sa

volonté tous les mécanauts d'Andar. Les aventuriers doivent alors faire un choix crucial : connecter le réacteur à Magnar.

S'ils réussissent, l'entité pourra canaliser son énergie pour refermer la faille à distance, affaiblissant les forces ennemies en neutralisant leurs mécanauts.

Plan du hall devant l'atelier de Voltranne



Cela leur donnera une chance de vaincre Noktharia
— et d'empêcher la naissance d'une ère de mécanauts
maudits ou autonomes.

Mais Magnar n'est-il pas une autre menace ?

Plan de l'atelier de Voltranne

