



L'oraison 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 arcanique 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 mécanauts. 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 mécanaute. Ils y rencontrent des elfes obscurs qui recherchent la même chose et d'étranges mécanauts. 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 mécaforgerons d'Andar : pertes de mémoire, pensées intrusives, gestes incontrôlés transmis à leurs mécanauts 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 de 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 mécaforgeron gnome d'une intelligence exceptionnelle.

Magnar est une légende suivant la quelle son grand-père aurait créé une intelligence mécanique mais ne l'aurait pas activé.

Son associé gnome aurait créé un réacteur capable d'alimenter les mécanauts — un véritable cœur artificiel. Une chose qu'aurait rejeté Voltanne et pro-



Thennariss

voqué 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 présente que cela leur sera utile.



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'oubliaunaute

Ce mécanaute 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 réagi 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'oubliaunaute. Et le spectre de Mongtaric hante aussi le mécanaute.

Créature artificielle de taille G, loyale mauvaise

Classe d'armure : 20 (armure naturelle)

Points de vie : 125 (10d10 + 40)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

19 (+ 4) 19 (+ 4) 18 (+ 4) 1 (- 5) 10 (+ 0) 6 (- 2)

Jets de sauvegarde : Dex + 9, Con + 7

Immunités aux dégâts : poison, psychiques, tranchants effectués par des attaques non magiques qui ne sont pas réalisées avec des armes en adamantium, némédrite, baliandrite ou nitrure de Borr.

Immunités aux états : charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens : vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues : -

Puissance : 7

Vigilant. L'oubliaunaute ne peut être surpris.

ACTIONS

Attaques multiples. L'oubliaunaute effectue deux attaques au corps à corps.

Frappe étourdissante. Attaque au corps à corps avec une arme : + 8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible que vous pouvez voir. Touché : 17 (3d8 + 4) dégâts contondants.

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 jet de sauvegarde de sagesse 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'oubliaunaute en absorbe 4 par round.

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

RÉACTION

Blindage. L'oubliaunaute impose un désavantage au jet d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

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'oubliaunaute 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.



Nerfria Cuivresouffle

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

Drow de taille M, loyale mauvaise

Classe d'armure : 19

Points de vie : 120 (20d8 + 30)

Vitesse : 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

14 (+ 2) 20 (+ 5) 16 (+ 3) 20 (+ 5) 11 (+ 0) 16 (+ 3)

Jets de sauvegarde : Int + 10, Sag + 5

Compétences : Arcanes + 10, Investigation + 10

Sens : Perception passive 10

Langues : commun, drow, elfique

Puissance : 15

Ascendance féérique. Un drow a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Glissement dimensionnel (3/jour). Par une action bonus, Nerfria peut se téléporter à une distance maximum de 9 mètres.

Incantation innée. Un drow peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles, une fois par jour chacun : Ténèbres, Lévitiation (personnel uniquement).

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation. Nerfria Cuivresouffle est une magicienne de niveau 15. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 19, + 11 au toucher pour les attaques avec un sort). La mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sort mineur (à volonté) : Contact glacial, Lumière, Prestidigitation, Rayon de givre, Réparation

Sort niveau 1 (4 emplacements) : Armure de mage, Bouclier, Déguisement, Graisse

Sort niveau 2 (3 emplacements) : Déblocage, Invisibilité, Rayon affaiblissant

Sort niveau 3 (3 emplacements) : Animation des morts, Boule de feu, Vol

Sort niveau 4 (3 emplacements) : Assassin imaginaire, Flétrissement, Peau de pierre

Sort niveau 5 (2 emplacements) : Apparence trompeuse, Cône de froid

Sort niveau 6 (1 emplacements) : Pétrification, Vision suprême

Sort niveau 7 (1 emplacements) : Doigt de mort, Téléportation

Sort niveau 8 (1 emplacement) : Dédale

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

ACTIONS

Rapide. Attaque au corps à corps avec une arme : + 13 au toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 13 (1d8 + 8) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de foudre.

Charge d'éther. Par une action bonus, Nerfria Cuivresouffle insère une ampoule de pierre d'éther esprit dans sa lame à sphère arcanique ou son pistolet arcanique. La ressource arcanique est consommée par la prochaine attaque réussie. Ark-Kann inflige 4 (1d8) dégâts de force supplémentaires en utilisant un emplacement de sort de niveau 1. Elle peut ajouter 4 (1d8) dégâts de force par niveau de sort utilisé supplémentaire jusqu'à un maximum de 22 (5d8) dégâts.

Pistolet arcanique. Attaque d'arme à distance : + 10 au

**Nerfria
Cuivresouffle**



toucher, portée 9/21 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts arcaniques si elle charge son arme avec une ampoule de pierre d'éther esprit. Il faut deux actions pour le recharger.

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

Garde-naute (5)

Ces mécanauts fabriqués par les elfes obscurs sont proches des Mecaniss 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 artificielle de taille G, loyale mauvaise

Classe d'armure : 18 (armure naturelle)

Points de vie : 95 (10d10 + 40)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

19 (+ 4) 12 (+ 1) 18 (+ 4) 1 (- 5) 10 (+ 0) 6 (- 2)

Jets de sauvegarde : Dex + 4, Con + 7

Immunités aux dégâts : poison, psychiques, tranchants effectués par des attaques non magiques qui ne sont pas réalisées avec des armes en adamantium, némédrite, baliandrite ou nitrure de Borr.

Immunités aux états : charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens : vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues : -

Puissance : 6

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

ACTIONS

Attaques multiples. Le garde-naute effectue deux attaques au corps à corps et une à distance.

Épée runique. Attaque au corps à corps avec une arme : + 8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible que

vous pouvez voir. Touché : 17 (3d8 + 4) dégâts tranchants.

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 jet de sauvegarde de dextérité DD 17.

RÉACTION

Blindage. Le garde-naute à vapeur impose un désavantage au jet d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

Un Garde-naute



Frère des ténèbres (2)

Les Frères des ténèbres sont des sortes de paladin ma-léfique 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 de taille M, loyale mauvaise

Classe d'armure : 20

Points de vie : 135 (15d10 + 40)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

19 (+ 4) 12 (+ 1) 18 (+ 4) 1 (- 5) 10 (+ 0) 6 (- 2)

Jets de sauvegarde : Dex + 6, Con + 9

Sens : Perception passive 10

Langues : commun, drow, elfique

Puissance : 12

Ascendance féérique. Un drow a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. Un drow peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles, une fois par jour chacun : Ténèbres, Lévitation (personnel uniquement) et contre sort.

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le frère des ténèbres effectue deux attaques au corps à corps et deux à distance.

Épée runique. Attaque au corps à corps avec une arme : + 12 au toucher, allonge 3 m, une cible qu'il peut voir. Touché : 17 (3d8 + 4) dégâts tranchants + 14 (3d8) dégâts nécrotiques.

Chaînes maudites. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, allonge 15 m, une cible qu'il peut voir. Touché : 7 (2d6+3) dégâts perforants + 14 (3d8) dégât nécrotiques. 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 jet de sauvegarde de force DD 20.

RÉACTION

Bouclier chaîne. Le frère des ténèbres peut bloquer une attaque à distance en réussissant un jet de sauvegarde de dextérité DD15 par une réaction. Il peut recommencer en utilisant une action bonus.

Après la fuite des elfes obscures avec le réaction de champs arcanique unifié, les personnages peuvent essayer de communiqué 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 accédé.

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'ouvrent sur des couloirs. À 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. À 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 le personnage. 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 mécanistes des Fils de l'horloge, créations mécaniques surpuissantes 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 Thésis.

Drow de taille M, loyale mauvaise

Classe d'armure : 22

Points de vie : 180 (20d8 + 60)

Vitesse : 9 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

14 (+ 2) 20 (+ 5) 16 (+ 3) 20 (+ 5) 11 (+ 0) 16 (+ 3)

Jets de sauvegarde : Int + 11, Sag + 6

Compétences : Arcanes + 11, Investigation + 11

Sens : Perception passive 10

Langues : commun, drow, elfique

Puissance : 15

Ascendance féérique. Un drow a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Glissement dimensionnel (3/jour). Par une action bonus, Noktharia peut se téléporter à une distance maximum de 9 mètres.

Incantation innée. Un drow peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles, une fois par jour chacun : Ténèbres, Lévitiation (personnel uniquement).

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation. Noktharia est une magicienne de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 19, + 11 au

toucher pour les attaques avec un sort). La mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sort mineur (à volonté) : Contact glacial, Lumière, Prestidigitation, Rayon de givre, Réparation

Sort niveau 1 (4 emplacements) : Armure de mage, Bouclier, Déguisement, Graisse

Sort niveau 2 (3 emplacements) : Déblocage, Invisibilité, Rayon affaiblissant

Sort niveau 3 (3 emplacements) : Animation des morts, Boule de feu, Vol

Sort niveau 4 (3 emplacements) : Assassin imaginaire, Flétrissement, Peau de pierre

Sort niveau 5 (3 emplacements) : Apparence trompeuse, Cône de froid, Mur de force

Sort niveau 6 (2 emplacements) : Désintégration, Pétrification, Vision suprême

Sort niveau 7 (2 emplacements) : Cage de force, Doigt de mort, Téléportation

Sort niveau 8 (1 emplacement) : Dédale

Sort niveau 9 (1 emplacement) : Arrêt du temps,

Noktharia

sans son masque



Souhait

Discipline magique. Noktharia ne peut plus perdre sa concentration quand elle subit des dégâts.

ACTIONS

Rapière. Attaque au corps à corps avec une arme : + 13 au toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 13 (1d8 + 8) dégâts tranchants + 7 (2d6) dégâts de foudre.

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.

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 arquebuse à répétition, tandis que d'autres sont dotés de lames tournantes, de fouets en chaînes métalliques, de grandes lames ou de masses.

Créature artificielle de taille G, loyale mauvaise

Classe d'armure : 17 (armure naturelle)

Points de vie : 76 (8d10 + 32)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

19 (+4) 12 (+1) 18 (+4) 1 (-5) 10 (+0) 6 (-2)

Jets de sauvegarde : Dex + 4, Con + 7

Immunités aux dégâts : poison, psychiques, tranchants effectués par des attaques non magiques qui ne sont pas réalisées avec des armes en adamantium, némédrite, baliandrite ou niture de Borr.

Immunités aux états : charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens : vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues : -

Puissance : 5

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

ACTIONS

Attaques multiples. Le mécanaute effectue deux attaques au corps à corps et une à distance.

Frappe mécanique. Attaque au corps à corps avec une arme : + 7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible que vous pouvez voir. Touché : 17 (3d8 + 4) dégâts contondants.

Lance-flamme spectral. Attaque à distance avec une arme : + 9 au toucher, aire d'effet : 9 m de long sur 3 m de large. Touché : 27 (6d6 + 6) dégâts nécrotiques.

Pic à piston (Recharge 4-6). Attaque au corps à corps avec une arme : + 11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible que vous pouvez voir. Touché : 24 (3d12 + 5) dégâts perforants.

RÉACTION

Blindage. Le mécanaute à vapeur impose un targe au jet d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.



Sorialoss, la gardienne des secrets

Elfe obscur de taille M, loyale mauvaise

Classe d'armure : 18

Points de vie : 135 (15d6 + 45)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

19 (+ 4) 16 (+ 3) 16 (+ 3) 20 (+ 5) 10 (+ 0) 6 (- 2)

Jets de sauvegarde : Dex + 6, Con + 9

Sens : Perception passive 10

Langues : commun, drow, elfique

Puissance : 12

Ascendance féérique. Un drow a un avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Glissement dimensionnel (3/jour). Par une action bonus, Sorialoss peut se téléporter à une distance maximum de 9 mètres.

Incantation innée. Un drow peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles, une fois par jour chacun : Ténèbres, Lévitiation (personnel uniquement).

Sensibilité au soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Incantation. Sorialoss est un mage de niveau 16. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 19, + 11 au toucher pour les attaques avec un sort). La mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sort mineur (à volonté) : Contact glacial, Lumière, Prestidigitation, Rayon de givre, Réparation

Sort niveau 1 (4 emplacements) : Armure de mage, Bouclier, Déguisement, Graisse

Sort niveau 2 (3 emplacements) : Déblocage, Invisibilité, Rayon affaiblissant

Sort niveau 3 (3 emplacements) : Animation des morts, Boule de feu, Vol

Sort niveau 4 (3 emplacements) : Flétrissement, Peau de pierre

Sort niveau 5 (3 emplacements) : Cône de froid, Mur de force

Sort niveau 6 (2 emplacements) : Désintégration, Pétrification, Vision suprême

Sort niveau 7 (1 emplacement) : Cage de force, Doigt de mort, Téléportation

Sort niveau 8 (1 emplacement) : Dédale

Discipline magique. Sorialoss ne peut plus perdre sa concentration quand elle subit des dégâts.

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : + 10 au toucher, allonge 1,5 m. Touché : 7 (1d4 + 4) dégâts tranchants.

Par une action bonus, elle peut restaurer un mécanaute 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 artificielle de taille G, loyale mauvaise

Classe d'armure : 23 (armure naturelle)

Points de vie : 250 (20d12 + 80)

Vitesse : 12 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

20 (+ 5) 12 (+ 1) 18 (+ 4) 1 (- 5) 10 (+ 0) 6 (- 2)

Jets de sauvegarde : Dex + 7, Con + 10

Immunités aux dégâts : poison, psychiques, tranchants effectués par des attaques non magiques qui ne sont pas réalisées avec des armes en adamantium, némédrilite, baliandrite ou nitrure de Borr.

Immunités aux états : charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens : vision dans le noir 18 m,

Perception passive 10

Langues : -

Puissance : 12

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

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

ACTIONS

Attaques multiples.

Le mécanaute effectue deux attaques au corps à corps et une à distance.

Frappe mécanique.

au corps à corps
+ 11 au toucher,
cible que vous
Touché : 24 (3d12 +

Attaque
avec une arme :
allonge 3 m, une
pouvez voir. Tou-
5) dégâts conton-

Lance-flamme spectral. Attaque à distance avec une arme : + 1 au toucher, aire d'effet : 9 m de long sur 3 m de large. Touché : 45 (10d6 + 10) dé-

gâts nécrotiques.

Pic à piston (Recharge 4-6). Attaque au corps à corps avec une arme : + 12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible que vous pouvez voir. Touché : 24 (3d12 + 5) dégâts perforants.

RÉACTION

Blindage. Le mécanaute à vapeur impose un désavantage au jet d'attaque d'une créature dans un rayon de 1,50 m autour de lui.

Mecanaute 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

