



LA PIÈCE MANQUANTE

Scénario pour *Donjons & Dragons* 5^e édition dans l'univers d'Eberron

CONCOURS

Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours de la convention de la Montagne de Jeux 2019 avec pour thème l'Homme et la Machine. Les cinq images visant à servir d'inspiration ont toutes été intégrées à l'intrigue. Pour ce qui est du retournement scénaristique, la première partie du scénario consiste en l'exploration d'une ruine perdue dans la jungle de Xen'drik à la recherche d'un ancien artefact. Dans la deuxième partie, l'artefact se révèle être indispensable à la remise en marche d'une ancienne forge de création capable de produire une armée de forgerons au service du Seigneur des Lames. Les Héros doivent s'engager dans une course contre la montre pour empêcher la remise en marche de cette forge.

PRESENTATION

Un étrange couple de forgerons se rend à Cap-Tempête sur le continent de Xen'drik à la recherche d'une pièce de machinerie manquante censée se trouver dans une ruine ayant appartenu à la civilisation disparue des géants. La tour est sur un pic rocheux perdu au milieu de la jungle, entourée d'étranges bêtes sauvages et de tribus de drows hostiles. Nos héros se retrouvent donc embauchés pour servir de guides et de gardes du corps aux deux forgerons.

Mais à quoi peut donc bien servir ce vieux bout de métal rouillé abandonné depuis des milliers d'années ? Qui sont les gens qui guettent leur retour depuis les ombres ? Pourquoi ont-ils l'impression que leur venue était annoncée depuis très longtemps ? Ils vont bientôt découvrir qu'il y a des endroits bien plus dangereux pour une ballade que la jungle de Xen'drik et que le passé est le seul endroit susceptible de détenir des réponses à certaines questions.

INTRODUCTION

L'HISTOIRE

L'ORIGINE DES FORGERONS

Au cours de la Dernière Guerre, la Maison Cannith fut sollicitée par les dirigeants des cinq nations en guerre pour leur fabriquer des armes et des engins de guerre. Le Baron Merrix d'Cannith conçut les premiers forgerons dès la deuxième décennie du conflit. À l'époque, il s'agissait simplement de soldats artificiels sans âme mais disposant d'un minimum d'autonomie. En 965, son fils Arren effectua une percée dans la conception des forgerons en trouvant un moyen de perfectionner la technique de son père pour créer des forgerons « vivants », c'est-à-dire pourvus d'une âme et d'une conscience. Les forges de la Maison Cannith se mirent à produire à plein régime des armées entières de ces créatures pour servir dans les armées des cinq nations. Lorsque la guerre prit fin en 996, le traité de Fortrône qui ramena la paix sur le continent accorda aussi aux forgerons le statut de créatures vivantes à part entière avec les mêmes droits que les autres habitants du Khorvaire. En contrepartie, le traité interdit la création de nouveaux forgerons. La Maison Cannith fut dans l'obligation de démanteler toutes ses forges de création.

LA PIÈCE MANQUANTE

Mais seule une poignée de personnes savent que l'avancée technologique réalisée par Arren repose sur une étrange pièce de machinerie découverte dans les ruines d'une tour en ruine du continent de Xen'drik, dernier vestige d'une civilisation avancée de géants disparus depuis des milliers d'années. Les façonneurs de la Maison Cannith réussirent à la dupliquer pour faire fonctionner leurs nombreuses forges mais ils ne réussirent jamais à en comprendre complètement le fonctionnement. Lorsque les forges de création furent détruites, ces pièces le furent aussi. En l'absence d'un exemplaire intact, il n'existe aucun façonneur au monde qui soit capable d'en créer une ex-nihilo. La pièce ressemble à un épais bouclier de métal de petite taille couvert de runes et imprégné de magie.





LE SURVIVANT DE LA FORGE

La forge de création la plus importante de la Maison Cannith durant la Dernière Guerre était située à proximité de la ville cyrienne d'Estonne. Elle était installée dans un gigantesque complexe souterrain à l'abri des regards inquisiteurs et d'éventuelles attaques. Lorsque le cataclysme magique connu comme le Jour du Deuil frappa le Cyre en 994, un violent tremblement de terre provoqua un éboulement qui bloqua complètement l'accès à la forge. Le personnel de la Maison Cannith qui avait survécu aux effets du tremblement de terre se retrouva pris au piège à l'intérieur de la forge. Malgré tous leurs efforts, ils ne parvinrent pas à dégager un passage jusqu'à la surface et moururent de faim et de soif les uns après les autres.

Albrecht d'Cannith était l'un des plus jeunes façonneurs qui travaillait dans la forge d'Estonne. Il se retrouva bientôt le dernier survivant de la catastrophe. Contrairement à beaucoup de ses collègues, il décida de ne pas attendre la mort sans rien faire. Il conçut un plan désespéré à l'aide des quelques machines encore fonctionnelles dans la forge : transférer son âme dans le corps « vide » d'un forgelier en cours de création. Ces derniers étant dépourvus des besoins basiques des êtres vivants comme la nourriture et l'air, c'était la seule solution pour pouvoir attendre indéfiniment les secours. Il abandonna son corps de chair et procéda au transfert grâce à beaucoup de chance et à un peu de magie alimentée par l'énergie du désespoir (**Homme-machine**). Il attendit en vain les secours pendant des mois avant que son corps ne se retrouve privé de toute énergie et ne s'éteigne. Il plongea dans le sommeil sans rêve des forgeliers en priant pour être secouru dans le futur.



LE PLAN DU SEIGNEUR DES LAMES

Personne ne connaît l'origine du Seigneur des Lames. Certains disent qu'il est le dernier forgelier à être sorti de la forge de création d'Estonne avant qu'elle ne soit détruite le Jour du Deuil, d'autres qu'il a combattu pour l'une des grandes nations et vu mourir trop de frères et sœurs forgeliers, sacrifiés pour la possession éphémère de quelques parcelles de terrain sur une frontière perdue. Toujours est-il qu'il est un puissant guerrier et un façonneur hors-pair. Depuis la fin de la Dernière Guerre, son nom est murmuré par de nombreux forgeliers. Le Seigneur des Lames tente de regrouper autour de lui tous les forgeliers du continent pour former une armée et une nation. Les forgeliers forment une race supérieure qui mérite de régner sur le monde car les êtres de chair sont faibles.

Il a installé son quartier général près d'Estonne dans les Terres du Deuil, protégé des yeux indiscrets par la Brume Grise qui recouvre l'ancienne nation du Cyre. Chaque jour, de plus en plus de forgeliers attirés par son discours viennent grossir ses rangs.

Mais son armée ne croît pas assez vite à son goût. Il s'est installé à proximité d'Estonne car il avait dès le début le projet de dégager l'ancienne forge de création de la Maison Cannith pour la remettre en état et ainsi grossir ses rangs en fabriquant ses propres soldats. Ses serviteurs ont déblayé l'accès à la forge et à une grande partie du complexe souterrain. Ils ont remis la forge en marche et ont commencé à créer de nouveaux forgeliers. Mais la forge a été sévèrement endommagée lors du cataclysme : ses capacités de production sont très réduites et surtout la pièce maîtresse en provenance de Xen'drik a été irrémédiablement endommagée.

Les premiers forgeliers qui sont sortis de la forge avaient l'air physiquement parfaits mais se sont révélés n'avoir aucune « âme ». Ce sont des robots décérébrés tout juste bon à suivre des ordres et qui restent inertes dès qu'ils n'ont plus rien à faire (**Autremonde**).

UNE SEULE PIÈCE VOUS MANQUE ...

Les serviteurs du Seigneur des Lames ont découvert le corps d'Albrecht inerte dans les débris de la forge. Croyant avoir affaire à un de leurs frères, ils l'ont rechargé pour le réveiller afin qu'il puisse rejoindre leur glorieuse croisade. Albrecht fut tout d'abord soulagé d'avoir été sauvé avant de comprendre la situation. Il se fit passer pour un forgelier et se rendit utile en participant à la remise en marche de la forge en attendant de pouvoir s'échapper. Mais son étrange comportement finit par attirer l'attention du Seigneur des Lames qui l'obligea à révéler toute son histoire.

Albrecht travaille maintenant sous étroite surveillance à la remise en marche complète de la forge. C'est lui qui a réussi à produire les premiers forgeliers sans esprit. Mais quand ces derniers se sont révélés être des pantins, il a rapidement compris l'utilité de la pièce utilisée par Arren. Quand le Seigneur des Lames a menacé de le



démembrer si la forge n'était pas capable de produire des forgeliers dignes de ce nom, il s'est mis à fouiller dans les ruines de la forge et a découvert les notes d'Arren concernant la pièce manquante. Les notes indiquaient notamment la localisation des ruines où cette dernière avait été découverte.

Le Seigneur des Lames fut ravi de la nouvelle et décida d'envoyer Albrecht à la recherche d'une pièce de rechange sur Xen'drik. A sa fidèle lieutenant Pique, il confia la tâche de veiller à la sécurité et à la « loyauté » d'Albrecht pendant tout le voyage. Ils ont traversé la Mer Tonnante à bord d'un sous-marin élémentaire piloté par un équipage de forgeliers au service du Seigneur des Lames. Ils sont arrivés à Cap-Tempête et cherchent maintenant un guide local et quelques gardes pour leur expédition dans la jungle.

LES HEROS

Ce scénario a été conçu pour être joué avec des personnages prêtirés bien que cela ne soit pas obligatoire. Ils peuvent être indifféremment homme ou femme. Ils ont été conçus avec l'utilisation du « Wayfinder's Guide to Eberron » qui est le guide officiel de l'univers d'Eberron pour la 5^e édition de D&D. Voici une présentation de ces Personnages et comment les intégrer dans l'histoire.

POINTE

Forgelier (Scout) / Roublard (Conspirateur) / Criminel (Espion)

Pointe est un agent de la Citadelle. Il est en poste à Cap-Tempête depuis quelques mois. Il a pour mission de surveiller les allées et venues de potentiels ennemis du Brélande. Son chef, Igden, lui a confié pour mission de surveiller les deux forgeliers, Pique et Albrecht, afin de découvrir ce qu'ils viennent chercher sur Xen'drik.

GARENAS / GILHANA

Demi-elfe / Barde (Collège du Savoir) / Enfant des Rues

Garenas / Gilhana est aussi obsédé que sa mère par la civilisation des géants. Il est persuadé les géants n'ont pas encore livré tous leurs secrets et il espère toujours percer quelques uns de leurs secrets. Il a trouvé de nombreux textes dans les ruines qui parlent des accomplissements technologiques des anciens géants, notamment des machines permettant de voyager à travers le temps et l'espace. Tout le monde se moque de lui en disant que les géants ne sont que des créatures stupides. Il aimerait bien les moucher en apportant une preuve trouvée de ce qu'il avance.

JILMAR / JISDEN

Humain (Cannith) / Magicien (Façonneur) / Artisan de Guilde

Jilmar / Jisden est un héritier de la Maison Cannith et un porteur du Dracogramme de la Création. Il n'a pas connu son père, Garron, qui participait à l'expédition qui a trouvé la pièce qui a permis à Arren d'Cannith de créer les forgeliers modernes. Ce dernier n'est jamais revenu de l'expédition et personne ne sait ce qui lui est arrivé. Il est venu sur Xen'drik afin de découvrir le sort de son père.

CORDELL / CORINA

Humain (Cyre) / Guerrier (Maître de Guerre) / Soldat

Cordell / Corina a fui le Khorvaire après la destruction de sa nation et la fin de la guerre. Les cauchemars qu'il fait depuis la guerre et le Jour du Deuil se sont atténués depuis qu'il est arrivé à Cap-Tempête. Il gagne sa vie en tant que mercenaire pour ceux qui veulent explorer les ruines qui parsèment Xen'drik. Il a l'espoir insensé de trouver quelque chose dans les ruines de Xen'drik qui permettrait de lever la Brume Grise qui recouvre son pays.

ELKOS / KARYL

Elfe (Drow) / Rôdeur (Chasseur) / Sauvageon

Elkos / Karyl a grandi au sein de la tribu Ethanasar. Il en a été chassé alors qu'il était adolescent. Il n'a rien fait pour mériter ce bannissement. Xania lui a juste dit qu'il devait partir pour le bien de la tribu. Il a trouvé refuge à Cap-Tempête et gagne sa vie en guidant des explorateurs à travers les jungles de Xen'drik. Il en veut toujours à sa tribu de l'avoir chassé et donnerait tout pour connaître la raison de son bannissement. L'explication est qu'il fait partie de la prophétie car il doit guider les étrangers qui sauveront son peuple dans le passé.



SCENARIO

PREMIERE PARTIE : XEN'DRIK

SCENE 1 – UN ETRANGE COUPLE

Un couple de forgeliers nouvellement arrivé à Cap-Tempête s'est installé à la taverne de la Crête de la Vague dans le quartier du port et a fait savoir qu'il était à la recherche d'un guide et de quelques gardes expérimentés pour une expédition dans la jungle dans le but d'explorer une ancienne ruine de la civilisation des géants. La nouvelle s'est répandue dans les rues de la cité et a attiré l'attention des Héros. A la tombée de la nuit, ces derniers sont donc en train de se diriger vers la taverne de la Crête de la Vague afin de rencontrer leurs futurs employeurs.



Cette taverne a été construite au bord de l'eau au-dessus d'une grotte envahie par la mer. Si on prête l'oreille, on peut entendre le clapotis des vagues sous ses pieds. La taverne est un bâtiment de pierre solide sans décoration et de plain-pied. C'est le seul établissement un tant soit peu convenable que l'on puisse trouver sur le port. La clientèle est constituée de marins, de pêcheurs et d'une poignée d'aventuriers et d'expatriés qui sont souvent des nouveaux venus à Cap-Tempête. L'établissement est relativement calme même si quelques cris sporadiques s'élèvent parfois d'un coin de la salle principale où sont organisés des concours des bras de fer.

Les deux forgeliers sont assis à une table située dans un recoin de la salle principale. Ils attendent en silence l'arrivée des Héros. Pique surveillance avec attention tout ce qui se passe dans la salle et ne s'adresse pas aux Héros tant qu'elle peut l'éviter. Albrecht se charge de la conversation.

La mission est simple : les Héros doivent guider et protéger les deux forgeliers durant leur voyage jusqu'à une tour ruine située au milieu de la jungle au sommet d'un pic rocheux isolé. Le trajet jusqu'à la tour est d'environ six jours. L'emplacement de la tour est connu et le trajet le plus court a déjà été déterminé. Dans la tour se trouve une ancienne pièce de machinerie qui doit être récupérée et ramenée dans le meilleur état possible jusqu'au port de Cap-Tempête. Les Héros sont là pour les protéger des nombreux dangers qui rôdent dans les jungles du continent. Des questions ?

- La tour est censée être abandonnée et n'avoir aucun gardien.
- Il n'y a aucun concurrent connu qui souhaite s'approprier le contenu de la tour.
- En-dehors des dangers habituels de Xen'drik, il n'y a aucune menace particulière dont s'inquiéter durant le trajet.
- La pièce de machinerie est nécessaire pour un projet de la Maison Cannith au Khorvaire. Les deux forgeliers ne sont que des coursiers et n'en savent pas plus.

Albrecht dit la vérité pour les trois premières questions mais ment clairement pour la dernière (Test de Perspicacité avec une difficulté de 15 pour s'en rendre compte). La paye est de 50 pièces d'or par jour et par personne plus un bonus de 100 pièces d'or par personne si la pièce est ramenée intacte à Port-Tempête. C'est plutôt généreux pour ce type de travail sans être exceptionnel au vu des risques encourus. Albrecht n'est pas grand négociateur et se moque de l'argent. Il leur donne la moitié de la somme tout de suite dès qu'ils acceptent le travail. Il est même prêt à fournir la totalité de la somme avant le départ si on insiste un peu (pas besoin de test). Plutôt étrange comme comportement.



Une fois qu'un accord a été trouvé, le rendez-vous est fixé au lendemain matin sur le port pour un départ à l'aube. Les deux forgeliers ont réservé une chambre pour deux dans une pension minable du port dans laquelle ils se rendent directement en sortant et dont ils ne sortiront que le lendemain matin pour se rendre au rendez-vous avec les Héros.

SCENE 2 – BALLADE DANS LA JUNGLE

Le trajet en bateau se déroule sans incident particulier. Le navire ne paye pas de mine et l'équipage semble tout droit sorti d'un épisode de Pirates des Caraïbes à la sauce D&D. Après avoir longé la côte ouest de Xen'drik et remonté un des larges fleuves qui traversent la jungle du nord au sud, les Héros et leurs protégés sont déposés en un seul morceau et avec toutes leurs affaires sur la berge du fleuve. Il est prévu que le navire les attende un maximum de neuf jours avant de faire demi-tour et de les abandonner à leur sort. Le trajet du fleuve à la tour étant de trois jours, cela leur laisse trois jours pour gérer les imprévus et fouiller la tour.



Les deux premiers jours de voyage jusqu'à la tour se déroulent sans problème particulier hormis l'humidité, la chaleur, les insectes, l'absence de route précise, la végétation omniprésente, la sensation d'être observée et le bruit de la faune nocturne qui empêche de sombrer dans un sommeil bien mérité. Le Héros qui fait office de guide pour le groupe doit réussir un test de Survie avec une difficulté de 15. Ensuite chaque membre du groupe doit réaliser un test de Sauvegarde de Constitution avec une difficulté de 10 si le guide a réussi son test ou de 15 autrement. En cas d'échec, le Héros perd deux de ses trois dés de vie destinés à récupérer des points de vie lors d'un repos. Cela représente la fatigue engendrée par les rigueurs du voyage.

SCENE 3 – RENCONTRE PIQUANTE

Lors de l'après-midi du troisième jour de voyage, les Héros se rendent subitement compte que le bruissement continu de la faune s'est arrêté. Un silence inquiétant règne sur la jungle autour d'eux. Un Héros qui s'inquiéterait de la nature du phénomène peut réaliser un test de Nature avec une difficulté de 10 pour deviner que ce silence est généralement annonciateur de la présence d'un super prédateur ... Tous les Héros présents réalisent un test de Perception avec une difficulté de 15 (10 seulement s'ils ont réussi le test de Nature). En cas de réussite, ils ne sont pas surpris quand un scorpion géant surgit de derrière un rideau de végétation sur leur flanc gauche et se précipite vers eux pincés en avant et aiguillon prêt à frapper. La bête se bat jusqu'à la mort sans aucune considération pour sa propre survie.

Une fois le scorpion mort, un Héros qui examine la créature peut remarquer (test de Dressage avec une difficulté de 10) des traces étranges sur le dos de la bête qui semblent indiquer que cette dernière a été équipée à plusieurs reprises et sur de longues périodes d'une selle. A ce moment, un flèche surgit de la jungle et vise le Héros qui a porté le coup fatal au scorpion.

Les drows & et la Prophétie

Les Ethanasars sont une tribu de drows Vulkoori qui vit dans la jungle à proximité de l'ancienne tour qui est la destination des Héros. Les Vulkooris sont des chasseurs tribaux qui adorent des esprits totems, tout particulièrement le scorpion Vulkoor. Ils chassent les géants et sont susceptibles de s'en prendre à tous ceux qu'ils trouvent sur leurs terres. Les Ethanasars sont les descendants des esclaves qui servaient Brenthor, le dernier géant à avoir habité la tour en ruine il y a des milliers d'années de cela. Ils vivent toujours dans la jungle à proximité de la tour. Il existe une prophétie au sein de leur tribu qui raconte qu'ils ont été libérés du joug du géant par des étrangers venus du futur. Ils doivent guetter leur arrivée et leur permettre d'accéder à la tour pour que leurs

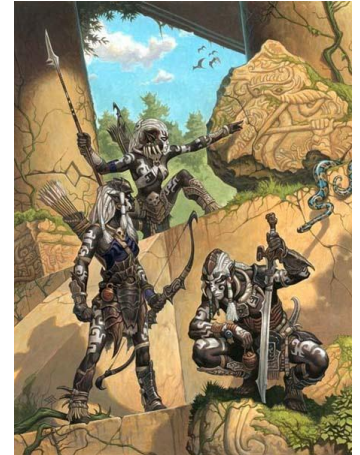


ancêtres soient libérés dans le passé. La description des Héros correspond étrangement à celle de leurs sauveurs. Ils massacrent par contre impitoyablement tout étranger qui s'aventure sur leur territoire. Ils ont dressé quelques scorpions géants afin de leur servir de chiens de chasse et de bêtes de somme.

Le scorpion que viennent de tuer les Héros est une créature dressée par les drows de la tribu Ethanasar. Un drow de la tribu a observé le combat dissimulé à distance dans la jungle. C'est lui qui a tiré avant de s'enfuir pour rejoindre le reste de sa tribu. Il court assez vite pour rester hors de portée de vue des Héros mais pas assez pour les semer. Il veut les attirer à sa suite pour les emmener jusqu'à un groupe de chasseurs de sa tribu à proximité. Un Héros qui trouve étrange qu'un indigène n'arrive pas à les semer peut réaliser un test de Perspicacité avec une difficulté de 10 pour comprendre qu'il s'agit d'une ruse.

Les Héros finissent par déboucher dans une clairière étroite où a eu lieu un massacre. Les drows ont tendu une embuscade à un historien de l'université de Morgrave accompagné d'un guide et d'une demi-douzaine de gardes. Tout le monde est mort à l'exception d'un des gardes humains qui est blessé, désarmé et agenouillé. A l'arrivée des Héros, Xania tranche la gorge du prisonnier. Une quinzaine de drows se tournent vers les Héros avec un sourire mauvais en commençant à brandir leurs armes. L'épaisseur de la végétation est telle que les drows ne subissent aucun désavantage à cause de la lumière du jour.

Les drows passent à l'attaque mais au bout d'un round ou deux, Xania reconnaît dans les Héros la description faite de leurs sauveurs dans la Prophétie. Elle donne un ordre sec (dans l'ancienne langue des géants) à ses compagnons « Arrêtez ! Partez et laissez les tranquilles ! ». Ils disparaissent alors tous dans la jungle en un clin d'œil. Cette fois-ci, ils ne laisseront aucune trace que les Héros puissent suivre.



L'expédition attaquée ne comporte aucun survivant. Les drows ont pris tous les objets utiles (armes, nourriture) mais ont laissé derrière eux tout l'argent car ils n'en ont pas l'usage. D'après quelques documents en possession de l'historien, ils se dirigeaient vers les ruines d'une cité située plus au nord et ils se sont perdus. Pique ne pourra pas s'empêcher de faire un commentaire désobligeant sur les capacités de combat inférieures des êtres de chair.

SCENE 4 – SOMBRE VEILLEE



Les Héros doivent passer une dernière nuit dans la jungle avant d'atteindre leur destination. Jusqu'à ce qu'ils installent leur campement, ils ne perçoivent plus aucune trace des drows. Leurs rencontres de la journée devraient les inciter à redoubler de prudence durant la nuit. En plein milieu de la nuit, les drows viennent encercler à distance et en silence leur campement. Il y a peu de chances pour que les Héros s'en rendent compte (test de Perception avec une difficulté de 19).



Une fois les Héros encerclés, Xania s'avance dans la lumière pour leur parler. Elles ne parlent que l'ancien langage des géants et quelques bribes de commun. Elle leur dit qu'ils doivent impérativement aller jusqu'à la tour. Elle leur explique que sa tribu ne leur fera aucun mal mais qu'ils les massacreront s'ils tentent de faire demi-tour avant de s'être rendus à la tour. Elle leur donne un dracolithe de Siberys étrangement taillé et chargé d'énergie magique (mais sans aucun pouvoir apparent que celui de contenir de l'énergie). Elle leur dit qu'ils en auront besoin pour sauver son peuple. Elle leur dit aussi que « la mort vient avant la vie et que la richesse vient avant la connaissance ». Elle ne fournit aucune autre explication et ne répond à aucune autre question. La phrase est issue de la prophétie et n'a aucun sens pour elle. Elle ne sait pas à quoi sert le dracolithe non plus. Ces deux éléments sont indispensables aux Héros pour activer la machine à voyager dans le temps dans la tour lors de la prochaine scène.



Xania repart comme elle est venue et disparaît dans l'obscurité. Si les Héros tentent de faire de lui faire du mal, une volée de flèches surgit de l'obscurité et frappe le sol tout autour d'eux. Petit rappel amicale sur la précarité de leur situation. Une fois les drows partis, le reste de la nuit se déroule dans le calme.

SCENE 5 – LA TOUR D'ASTRONOMIE

En milieu de matinée le lendemain matin, les Héros arrivent enfin en vue de la tour. Cette dernière a été construite au sommet d'un pic rocheux isolé qui domine la jungle environnante avec une hauteur de près de 400 mètres. La tour est massive, clairement construite pour les mensurations d'un géant. Elle est en piteux état mais le plus gros de sa structure est intact. Un large chemin de terre serpente autour du pic jusqu'à l'entrée de la tour. La massive double porte d'entrée n'existe plus comme le reste des portes intérieures et l'ensemble du mobilier. Des runes magiques sont inscrites un peu partout sur les murs et on peut sentir une faible aura magique qui en émane (test d'Arcanes avec une difficulté de 10) qui est très probablement responsable de l'étonnant état de conservation de la tour.

Au temps de sa splendeur, la tour abritait un seul occupant, un géant nommé Brenthor. Il avait à son service près de trente esclaves drows. Les étages inférieurs de la tour sont destinés à abriter les drows et sont aménagés pour eux : dortoirs, réserves de nourriture, cellules pour les esclaves punis, cuisines et ateliers. Les étages supérieurs sont les appartements de Brenthor : chambre, salle de réception, bibliothèque, laboratoire de recherche magique. La marotte de Brenthor était l'astronomie. Le sommet de la tour contient un puissant télescope (dont les lentilles sont cassées) et un appareil complexe à la fois mécanique et magique qui représente les constellations visibles dans le ciel d'Eberon (**Archimède**). Chaque constellation est placée sur une armature métallique capable de se déplacer. Il est possible de régler la position de chaque constellation grâce à un panneau de contrôle avec des boutons et manettes où tout est inscrit en géant.



Non content d'être un astronome, Brenthor était aussi un puissant magicien. Il a construit une machine capable de « déplacer » sa tour dans le temps, futur ou passé, afin de pouvoir observer le ciel dans n'importe quelle configuration. Il suffit de positionner les constellations dans la position souhaitée et d'activer la machine pour « déplacer » la tour jusqu'à une époque correspondante à la position des étoiles. Cette machine doit être alimentée pour cela par un dracolithe de khyber (que Xania leur a donné).

L'exploration de la tour ne révélera aucune menace ni rien d'intéressant. Le souci est que l'une des pièces principales de la machine est la pièce manquante que cherchent les forgeriers. Mais il n'existait qu'un seul exemplaire de cette pièce qui a été emporté il y a plus de trente ans par les façonneurs de la Maison Cannith et il n'en existe aucune autre dans la tour. Il ne reste que l'emplacement vide de la pièce dans le mécanisme.

Un test d'Arcanes avec une difficulté de 20 permet de comprendre que l'appareil est une machine à voyager dans le temps mais avec une portée limitée à la tour elle-même.



Un test de Religion avec une difficulté de 10 permet d'identifier que l'appareil représente les constellations dont les noms sont basés sur les dieux dragons :

Constellation	Symbolisme draconique
Asterinian	Inventions et commerce
Astilabor	Richesse
Bahamut	Protection et chance
Chronepsis	Destin et prophétie
Falazure	Mort et décomposition
Garyx	Chaos et destruction
Hlal	Humour
Io	Magie et connaissance
Lendys	Justice et loi
Tamara	Vie
Tiamat	Avidité et pouvoir

L'emplacement du dracolithe de khyber est facile à trouver. Les paroles de Xania devraient maintenant prendre un sens pour les Héros. Ils n'ont qu'à manipuler quelques manettes pour changer de place les constellations mentionnées par Xania puis insérer le dracolithe pour activer la machine. Si la pièce manquante n'est plus présente dans la tour dans le présent, ils auront peut-être plus de chances de la trouver dans le passé (**Machine à explorer le temps**).

SCENE 6 – LA REVOLTE PASSEE

La machine se met à gronder et à vibrer. Les astres dans le ciel nocturne visible à travers la coupole de la salle d'astronomie se mettent à bouger puis à tourner à très grande vitesse. Les Héros sont pris de vertige et perdent connaissance. Quand ils reprennent leurs esprits, ils sont toujours au dernier étage de la tour mais celle-ci est maintenant en parfaite état. Ils entendent des pas lourds qui gravissent l'escalier de la tour en direction de la salle d'astronomie. Le propriétaire des lieux est en train d'arriver. La pièce qu'il cherche est là, enchâssée dans la machine mais ils n'ont pas le temps de l'extraire avant que Brenthor n'arrive.

Ils entendent un cri de surprise derrière eux. Ils se retournent pour découvrir une jeune drow vêtue de haillons avec un étrange collier de métal autour du cou. La drow ressemble comme deux gouttes à Xania. Elle porte d'ailleurs le même nom. Une fois sa surprise passée, elle jette un regard terrifiée en direction de l'escalier et fait signe aux Héros de la suivre. La tour est parcourue de passages conçus pour des humanoïdes de taille moyenne. Ils permettent aux drows de circuler dans la tour pour accomplir leurs tâches. Elle est entraînée avec elle jusqu'au rez-de-chaussée dans les dortoirs des esclaves. Elle peut leur expliquer la situation : Brenthor est le maître de la tour. C'est un géant et un mage. Il est bien plus puissant que le groupe de Héros et une attaque frontale est vouée à l'échec. Tous les esclaves portent un collier autour de leur cou qui est contrôlé par un bracelet qui ne quitte jamais le poignet du géant. Il peut à volonté leur infliger une douleur insupportable ou les tuer. Ils ne peuvent s'éloigner de la tour de plus d'un kilomètre sous peine de mourir.

A un moment donné, les Héros se sentent très faibles pendant quelques instants. Ils deviennent presque transparents. La machine à voyager dans le temps fonctionne mais est très instable du fait de l'absence de la pièce qu'ils recherchent. Avec un test d'Arcanes avec une difficulté de 20, ils peuvent estimer qu'ils ont moins d'une heure avant qu'ils ne soient renvoyés à leur époque.

Parmi les esclaves se trouvent Garron d'Cannith, un des membres de l'expédition qui en 965 a trouvé la pièce dans la tour. Malheureusement pour lui, en cherchant à comprendre le fonctionnement de la machine de Brenthor, il s'est retrouvé coincé dans le passé et ses compagnons l'ont abandonné. Il a été capturé par Brenthor et le sert comme esclave, un collier autour du cou. Pour lui, seuls quelques mois se sont écoulés. Garron est un façonneur doué. En volant ce dont il avait besoin au fil du temps, il a réussi à fabriquer une sorte de dague avec un mécanisme capable de neutraliser le bracelet de contrôle du géant si on peut l'enfoncer dedans. Une fois les colliers inertes, les drows ont fabriqué des armes improvisées pour se retourner contre leur tortionnaire. La difficulté va être d'arriver à mettre en contact le mécanisme avec le bracelet du géant. Une confrontation directe étant exclue, les Héros vont devoir avoir recours à la ruse.

Une fois son bracelet neutralisé, les drows s'emparent de leurs armes et se jettent sur le géant. Que les Héros les aident ou non, ils finissent par le tuer et s'enfuient dans la jungle. La Xania du passé remercie les Héros et leur dit que leur geste ne sera jamais oubliée. Elle s'empare du dracolithe de Khyber avant de s'enfuir. Ils n'ont plus qu'à récupérer la pièce manquante et à attendre de réintégrer leur époque. Garron d'Cannith repart avec eux dans le présent s'il a survécu.



SCENE 7 – AU-REVOIR SUR LE QUAI

La machine s'arrête de fonctionner et à nouveau tout se met à tourbillonner autour d'eux. Ils se retrouvent dans la tour en ruines mais avec la pièce qu'ils cherchaient. Quand ils quittent la tour, la tribu des Ethanasars les attend au pied du pic en silence. Sur un geste de Xania, ils s'écartent pour laisser passer les Héros. Chaque drow, femme, homme et enfant, s'incline sur leur passage.

Le voyage de retour à Cap-Tempête se déroule sans incident. Le navire les attend pour les ramener au port de Cap-Tempête. Une fois arrivés au port, les forgeliers payent ce qu'ils doivent aux Héros et les salue avant de se diriger vers le bout d'un quai isolé sans aucun navire.

Juste avant de se séparer les Héros sont abordés par Igden. Il est accompagné par trois agents de la citadelle. Il veut savoir ce que les forgeliers cherchaient sur Xen'drik. Dès leur arrivée, la Citadelle a identifié les forgeliers comme étant des serviteurs du Seigneur des Lames. S'ils sont venus jusqu'ici, c'est qu'ils manigancent quelque chose. Igden n'a rien contre les Héros et ne cherche pas la confrontation. Il est même prêt à leur offrir le triple de ce qu'ils ont touché juste pour une information : qu'est-ce que les forgeliers venaient chercher sur Xen'drik ?

La Citadelle sait que le Seigneur des Lames est à la recherche de la forge de création d'Estonne et qu'il l'a même peut-être déjà trouvée. Quand les Héros décrivent la pièce manquante, Igden comprend que le Seigneur des Lames a trouvé un moyen de remettre en marche la forge. Pique et Albrecht ne doivent en aucunas repartir au Khorvaire avec.

Le visage d'Igden prend une teinte cadavérique quand il comprend ce qu'ils passent. Ils donnent l'ordre aux hommes qui l'accompagnent d'arrêter les forgeliers immédiatement. Si les Héros demandent ce qui se passent, il leur explique que leurs employeurs travaillent pour le Seigneur des Lames, un fanatique qui rêve d'anéantir tous les êtres de chair du Khorvaire et qui va pouvoir se créer une armée en réactivant une forge de création cyrienne grâce à la pièce récupérée.

Alors que les agents de la Citadelle se précipitent armes à la main sur le quai où se trouvent les deux forgeliers, un sous-marin propulsé par un élémentaire de l'eau surgit au bout du quai. Plusieurs forgeliers en armes en sortent pour couvrir la fuite d'Albrecht avec la pièce. Pique fait face aux agents de la Citadelle et aux Héros qui les accompagnent en hurlant « « Gloire au Seigneur des Lames, mort aux êtres inférieurs ! » ».

Alors que le combat s'engage, Albrecht se précipite dans le sous-marin avec la pièce. Des forgeliers se sont glissés dans l'eau saumâtre du port et profitent de leur force pour briser les planches pourries du quai et attraper ceux qui s'y trouvent pour les entraîner dans l'eau et tenter de les noyer. Les Héros visés doivent réussir des tests opposés de Force ou de Dextérité, aux choix, contre la Force des soldats forgeliers. Ces derniers n'ont après tout pas besoin de respirer. Il y a six agents de la Citadelle plus Igden. Les Forgeliers sont aussi nombreux que nécessaires pour retarder les Héros et permettre à Albrecht de fuir. Ce sont des fanatiques qui combattent jusqu'à la mort.

Le combat se termine au moment où le sous-marin s'enfonce dans un bouillonnement dans les eaux sombres du port et que la milice de Cap-Tempête converge vers le port pour couper toute retraite aux combattants survivants. Igden souffle dans un sifflet magique qui ne produit aucun son. Quelques instants plus tard, un aéronef propulsé par un élémentaire de l'air qui se trouvait au-dessus du port sous l'effet d'un sort d'invisibilité apparaît et descend près du quai pour récupérer les agents de la citadelle. Igden laisse le choix aux Héros : monter à bord ou attendre la milice et tenter de s'expliquer avec eux sur ce qui vient de se passer. Il déconseille fortement la deuxième option car la milice de Cap-Tempête est connue pour être particulièrement bornée.



DEUXIEME PARTIE : LES TERRES DU DEUIL

SCENE 1 - UN AERONEF DANS LA BRUME

L'aéronef fonce au-dessus de la Mer Tonnante en direction du Khorvaire. Ils doivent arriver avant Albrecht à Estonne pour l'empêcher de réparer la forge de création. Igden n'a pas le temps de faire demi-tour ou de déposer les Héros à un autre endroit. Il a du mal à contenir sa colère envers les Héros. Après tout, ils sont partiellement responsables de ce qui est en train de se passer. Il lui paraît juste qu'ils participent à la réparation de leur erreur.



Durant le trajet, Igden a le temps de répondre à toutes leurs questions. La Citadelle sait que le Seigneur des Lames a un camp et un embryon d'armée à proximité de la cité d'Estonne sur les Terres du Deuil. S'il réussit à remettre en marche la forge de création, il pourra créer une véritable armée qui lui permettra d'envahir les nations avoisinantes, probablement le Brélande en tête. C'est la mission de la Citadelle de protéger le Brélande contre toute menace extérieure.

Le trajet jusqu'au Khorvaire se déroule sans incident mais à l'approche des côtes, la tension commence à monter. On aperçoit bientôt la Brume Grise qui marque la frontière des Terres du Deuil. Il va falloir traverser cette dernière à bord de l'aéronef et prier pour que tout se passe bien.

Tous les Héros doivent réaliser un jet de Sauvegarde de Sagesse avec une difficulté de 15. En cas de réussite, ils sont simplement désorientés et pris de vertige lors de la traversée de la Brume. Ceux dont le test dépasse 20 peuvent se déplacer péniblement dans l'aéronef, les autres sont incapables de se mouvoir et s'accrochent au mobilier.

Les Héros qui ont échoué au test commencent à avoir des hallucinations. Ils revivent une des expériences les plus traumatisantes qu'ils aient jamais vécue : Un ex-soldat va se croire revenu sur le champ de bataille où son unité a été massacrée. Un orphelin va revivre la mort brutale de ses parents par des assassins. Un magicien va revoir la destruction de son laboratoire quand un sort puissant a échappé à son contrôle. Les hallucinations paraissent réelles aux Héros et ils risquent de se blesser, de blesser les autres passagers ou même d'endommager l'aéronef. Des Héros moins affectés peuvent tenter des tests de Persuasion avec une difficulté de 15 pour aider leurs camarades à recouvrer leurs esprits.

SCENE 2 - ATERRISSAGE FORCE

L'aéronef finit par émerger de la Brume Grise au grand soulagement de l'équipage et des passagers. Les Héros survolent un paysage désolé et ravagé sous un ciel grisâtre. Alors que tout le monde est en train d'évaluer les dégâts, le bruit du tonnerre résonne à proximité du navire. C'est étrange car il n'y a aucun signe d'orage dans le ciel. En montant sur le pont de l'aéronef, les Héros découvrent une créature qui n'existe que dans les Terres du Deuil : un sort-vivant. Ce dernier est un sort d'éclair que le cataclysme magique a transformé en « créature vivante ». Le sort s'approche de l'aéronef avec la ferme intention de chasser ce dernier de son coin de ciel. Les éclairs crépitent autour de lui et ils frappent l'aéronef à plusieurs reprises. L'aéronef est sévèrement endommagé et prend feu. Il commence à piquer du nez en direction du sol. Le sort-vivant combat jusqu'à la mort. Une fois ce dernier tué, il finit par se dissiper mais malgré les efforts du pilote et de l'équipage, le crash de l'aéronef est inéluctable.



Les Héros doivent réussir un test de Sauvegarde de Constitution avec une difficulté de 15. En cas d'échec, le Héros encaisse 2d6 de dégâts et 1d6 seulement en cas de réussite. La plus grande partie de l'équipage est mort ou blessé. Igden s'est cassé la jambe durant le crash. Les agents de la Citadelle ne sont plus en état de poursuivre la mission. Cette dernière repose maintenant sur les épaules des Héros. Igden insiste lourdement auprès des Héros. Il leur promet tout ce qu'ils veulent : de l'or, la reconnaissance de la couronne Brélandaise, des objets magiques. Ils ne restent plus aux Héros qu'à poursuivre leur trajet à pied. Ils peuvent prendre toutes les provisions dont ils ont besoin dans les décombres de l'aéronef.

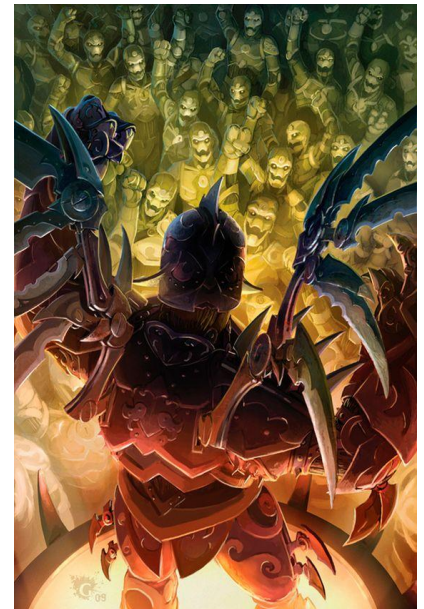
SCENE 3 – L'ARMEE DE METAL

Après quatre jours de voyage au milieu de terres désolées, dépourvues de végétation et qui semblent avoir été frappées par un puissant tremblement de terre, les Héros finissent par arriver à la limite des ruines de la cité d'Estonne. Les serviteurs du Seigneur des Lames ont installé leur camp au milieu des ruines du quartier nord de la ville. Il n'y a plus aucun bâtiment qui dépasse le premier étage. Les rues sont envahies de poussière et de gravats. L'entrée de la forge de la création se trouve à la limite des faubourgs nord de la ville. Des forgeliers patrouillent les abords du camp mais ces patrouilles sont peu fréquentes car ils ne s'attendent pas à une attaque ou une infiltration aussi loin à l'intérieur des Terres du Deuil.

Il y a peu d'endroits où se dissimuler aux abords de la ville. Les Héros arrivent du sud et doivent se rendre à la forge de création au nord. Le chemin le plus sûr est de se faufiler à couvert à travers les ruines de la ville en évitant le camp des forgeliers. Alors que les Héros traversent la ville, ils aperçoivent un rassemblement de forgeliers sur l'une des places dans le camp. Le Seigneur des Lames apparaît sur une estrade et commence à haranguer ses troupes :

« Mes frères, le moment que nous attendions est bientôt venue. Dans quelques heures, notre forge de création sera à nouveau opérationnelle. Dans quelques heures, de nouveaux frères se joindront à notre cause. Dans quelques heures, nous pourrons nous venger des années d'esclavage que nos ennemis nous ont fait subir. Dans quelques heures, nous serons assez forts pour les attaquer. Les races inférieures vont apprendre à nous craindre. Elles trembleront devant notre puissance. Elles plieront le genou devant nous et nous deviendrons les nouveaux maîtres du continent. Etes-vous avec moi mes frères ? Me suivrez-vous dans la bataille ? Jusqu'à la victoire ? »

Pour acclamer leur leader, les forgeliers se mettent à marteler en rythme leur poitrine avec leurs poings, provoquant un fracas métallique assourdissant. Il est plus que temps d'aller jusqu'à la forge.



Tous les Héros doivent réaliser un test de Discrétion avec une difficulté de 13. Leur chemin croise celui d'une patrouille au milieu des ruines (il y a autant de forgeliers que de Héros). Si plus de la moitié des Héros ont échoué à leur test de Discrétion, le Héros avec le résultat le plus bas provoque l'effondrement d'un petit muret et attire l'attention de la patrouille sur eux. Ils doivent se débarrasser de la patrouille le plus vite possible. Le dernier forgelier debout tentera de s'enfuir pour aller prévenir ses camarades. Si les Héros ne l'arrêtent pas, la situation va devenir beaucoup plus compliquée pour eux.

En tournant au coin d'une rue, les Héros tombent sur une dizaine de forgeliers en train de déblayer la rue. Les forgeliers tournent la tête vers eux mais ne font pas mine de les attaquer. Au bout de quelques instants, ils reprennent leur activité sans prêter plus d'attention aux Héros. Ces forgeliers sont les ratés produits par la forge incomplète. Ils se défendront si on les attaque mais ils ne sont pas armés.

Un peu plus tard, les Héros qui réussissent un test de Perception avec une difficulté de 15 ont la sensation d'être observés. Il s'agit de Toutou qui les a repérés et les suit. Il est intrigué car il n'a jamais vu d'autres créatures que des forgeliers. Il s'interroge pour savoir s'ils sont aussi méchants et dangereux que le dit le Seigneur des Lames. Toutou n'est pas un combattant et n'est pas très intelligent. Par contre, il connaît parfaitement la configuration des lieux et surtout un accès à la forge de création par un couloir secondaire partiellement éboulé qui n'est pas surveillé. Si les Héros sont gentils avec lui, il répondra à toutes leurs questions et les guidera en sécurité jusqu'à leur objectif.



SCENE 4 – LA FORGE DE CREATION

Albrecht est arrivé avant les Héros avec la pièce manquante. Il a installé cette dernière dans la forge et est en train de travailler aussi vite qu'il peut pour remettre la forge en marche. Il est dans la salle centrale sous la surveillance de forgeliers en armes aux aguets.

L'entrée principale de la forge est gardée par un forgelier titan. Si les Héros n'ont pas Toutou avec eux, ils vont devoir trouver un moyen de le combattre ou de l'éloigner. L'entrée de Toutou est un tunnel étroit et partiellement éboulé où les Héros vont devoir ramper mais ils éviteront ainsi le forgelier titan de l'entrée.

L'intérieur de la forge a été sévèrement abîmé par le cataclysme. La plupart des couloirs et des pièces sont envahis de gravats. Les forgeliers n'ont déblayé que le cœur de la forge. Alors que les Héros se rapprochent, ils perçoivent un léger grondement : la forge est en train de démarrer. Quand ils rejoignent la salle centrale, le premier forgelier est en cours de création. Albrecht est installé derrière le panneau de commande principale et procède aux derniers réglages. Des forgeliers surveillent les principaux accès de la salle. Ils sont deux fois plus nombreux que les Héros. La pièce qu'ils ont ramené de Xen'drik est installée à la base de la forge. Lorsque les Héros passent à l'attaque, ils aperçoivent deux forgeliers qui s'enfuient par des couloirs parallèles pour aller chercher du renfort. Ils ne disposent que de peu de temps pour détruire (ou récupérer) la pièce avant qu'une armée de forgeliers en colère n'envahisse la forge.



Les défenseurs de la forge sont nombreux et le temps presse. Les Héros ont plusieurs options :

- Arriver jusqu'à la pièce pour l'extraire ou la casser (Test d'Arcanes)
- Tenter de faire appel au côté humain d'Albrecht pour qu'il sabote la forge (Test de Persuasion)
- Accéder au panneau central de commandes pour saboter eux-mêmes la forge (Test d'Arcanes)

Si Toutou est avec les Héros, il suit celui qui s'est montré le plus gentil avec lui. Il n'est pas un combattant mais pourrait se sacrifier pour sauver la vie de ce Héros ou l'aider.

N'hésitez pas à faire surgir de nouveaux forgeliers pour maintenir la pression sur les Héros et la difficulté du combat si tout se passe trop facilement pour eux.

EPILOGUE – FUITE JUSQU'AU BRELANDE

Une fois la forge hors d'état de fonctionner, il est temps de penser à fuir. Le Seigneur des Lames est en train d'arriver avec ses troupes pour reprendre la forge. Les Héros vont devoir fuir droit devant eux au milieu des Terres du Deuil. La frontière la plus proche est celle du Brélande. C'est leur meilleure chance de s'en sortir. Décrivez plusieurs jours de marche forcée dans un environnement hostile avec des forgeliers infatigables à leur poursuite. Puis c'est la traversée de la Brume Grise qui finit par avoir raison de leurs dernières forces. Quand la brume se dissipe enfin, ils s'écroulent à bout de force sur un doux tapis d'herbe sous un soleil radieux dans un champ du Brélande. Ils voient bientôt arriver une patrouille de soldats brélandais qui viennent les secourir. Quelques jours plus tard, Igden les rejoint dans la forteresse militaire où ils reprennent leurs forces. Il boîte légèrement mais semble en forme. Il leur apporte un message de remerciement de la part du Roi Boranel du Brélande. Ils ont rendu un fier service au pays et ont empêché une guerre sanglante. Par contre, ils devraient à l'avenir se méfier des forgeliers qu'ils vont croiser.



PERSONNAGES

MAJEURS

ALBRECHT D' CANNITH

Humain H / Façonneur



L'histoire d'Albrecht est racontée dans l'Introduction.

Albrecht a un comportement étrange pour un forgelier. Il a des tics et des manières typiquement humains. Quand vous interprétez Pique, essayez de la jouer la plus immobile possible. Pour Albrecht, bougez les bras, agitez les mains, haussez les épaules, secouez la tête. Il faut créer une différence flagrante entre les deux forgeliers. Albrecht s'allonge pour dormir six heures toutes les nuits alors que les forgeliers n'ont normalement pas besoin de sommeil. Il jette des regards envieux aux Héros lorsqu'ils mangent et boivent. Son corps de forgelier ne lui permet plus de connaître ces petits plaisirs. Il n'est pas très doué pour mentir et fait souvent référence à lui-même en tant qu'humain.



PIQUE

Forgelier F / Guerrier

Pique a été fabriquée pour renforcer les armées déclinantes du Cyre. Lorsque le Jour du Deuil est arrivé, elle s'est retrouvée sans foyer et sans but. Elle a erré à travers le Khorvaire comme une âme en peine, en proie aux moqueries et aux persécutions à cause de son statut de machine. Quand elle a entendu parler d'un forgelier souhaitant créer une nation de forgeliers, elle a dirigé ses pas vers les Terres du Deuil pour rejoindre l'armée du Seigneur des Lames.

Pique a pour mission de protéger Albrecht mais aussi de le surveiller pour éviter qu'il s'enfuit. Elle parle peu, insiste pour assurer toutes les gardes et passe son temps à surveiller son environnement tout en jetant de fréquents coups d'œil sur Albrecht. Elle est aussi une partisane convaincue de la doctrine prêchée par le Seigneur des Lames sur la supériorité de la race forgelier. Elle a du mal à cacher son mépris pour les créatures de chair. Si le groupe comporte un forgelier, elle le sondera en douceur afin de savoir s'il est susceptible de se joindre à sa cause.

XANIA

Drow F / Chef de Tribu / Drow Mage (Manuel des Monstres)



Xania est la chef de la tribu Vulkoori des Ethanasars. Elle est la descendante directe d'une esclave qui servait dans la tour de Brenthor. Elle est aussi la gardienne de la prophétie que se transmet de mère en fille. Elle est cruelle et rusée. Elle déteste les étrangers et ordonne à sa tribu de les massacrer à vue une fois qu'elle s'est assurée qu'ils ne s'agissaient des personnes annoncées par la prophétie.



BRENTHOR

Géant H / Astronome / Géant des Nuages (Manuel des Monstres)

Brenthor est un astronome et un magicien confirmé. Même au sein d'une espèce à l'intelligence supérieure, il est considéré comme particulièrement brillant. Il a préféré s'isoler pour pouvoir continuer ses recherches sur les astres et le temps. Ce sont les seules choses qui l'intéressent. Il n'a aucune patience pour les races humanoïdes qu'ils considèrent comme à peine supérieures à des insectes. Elles n'ont d'utilité que pour le servir et sont facilement remplaçables. Brenthor est un adversaire redoutable pour des Héros de Niveau 3.

IGDEN

Gnome H / Agent de la Citadelle



Igden est né au Zilargo mais a grandi au Brélande. Lors de la Dernière Guerre, il a servi son pays comme espion. Ses talents ont attiré l'attention de la Citadelle et il a été recruté dès que la guerre a été terminée. C'est un agent de terrain expérimenté avec de grandes capacités d'adaptation. Il préfère éviter de tuer autant que possible mais s'il n'existe aucun autre moyen d'éliminer la menace contre son pays, il n'hésitera pas. Il préfère régler ses problèmes en douceur, avec un sourire, de l'or ou une menace à peine voilée.



TOUTOU
Forgelier H

Toutou est le dernier forgerier à être sorti de la forge de création d'Estonne. Albrecht a fait tout ce qu'il pouvait pour réparer la forge et produire des forgeriers « normaux » mais sans succès. Toutou a l'intelligence d'un jeune enfant. Son surnom lui vient du fait qu'il a tendance à suivre toute personne qui fait montre d'un tant soi peu de gentillesse envers lui (**Le chien et la Machine**). Les autres forgeriers le considèrent comme une aberration, un être inférieur. Ils l'insultent et le frappent régulièrement. Si Toutou croise la route d'un Héros qui fasse preuve de compassion, il sera probablement prêt à mourir pour lui.

MINEURS

SCORPION GEANT
Scorpion Géant (Manuel des Monstres)



DROW DE LA TRIBU
ETHANASAR
Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (Armure de chitine)

FOR 10 (+0) DEX 15 (+2) CON 10 (+0)

Compétences Perception +2, Discrétion +4

Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 12

Langues Géant

Puissance 1/4

Points de vie 13 (3d8)

INT 11 (+0) SAG 12 (+1) CHA 12 (+1)

Vitesse 9m



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

Sorts innés La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 11). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : lumières dansantes & 1/jour chacun : ténèbres, lueurs féeriques

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

Actions

Épée courte Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée par cette capacité. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la secouer.

Boomerang de Xen'drik Attaque à distance avec une arme : +4 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

SOLDAT DU SEIGNEUR DES LAMES

Créature artificielle de taille M, neutre



Classe d'armure 17 (Moyenne)

Points de vie 13 (1d10 + 3)

Vitesse 10,5m

FOR 13 (+1)

DEX 16 (+3)

CON 16 (+3)

INT 10 (+0)

SAG 12 (+1)

CHA 8 (-1)

Jets de sauvegardes FOR +3, CON +5

Compétences Athlétisme +3, Perception +3

Résistance aux dégâts Poison

Immunités aux conditions Épuisé, Malade

Sens Perception passive 13

Langues Commun

Puissance 1/2

Résistance de Forgelier Le forgelier est avantagé sur tous les jets de sauvegarde contre le poison. Il est aussi résistant aux dégâts contre le poison. Il est immunisé à la fois à la maladie et à la fatigue. De plus, il n'a pas besoin de nourriture, de boisson et la magie ne peut l'endormir.

Actions

Épée courte Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète légère Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 3) dégâts perforants

Réactions

Encaisser Quand le forgelier est ciblé par une attaque de contact non magique qui inflige des dégâts tranchants ou perforants, il peut utiliser sa réaction pour réduire les dégâts par deux.



SORT-VIVANT (ÉCLAIR)

Vase de taille G, non aligné

Classe d'armure 8

Points de vie 84 (8d10 + 40)

Vitesse 4,5m, vol 6m (stationnaire)

FOR 14 (+2)

DEX 3 (-4)

CON 20 (+5)

INT 1 (-5)

SAG 6 (-2)

CHA 1 (-5)

Jets de sauvegardes DEX +2

Résistance aux dégâts Contondant, Perforant, Tranchant, Attaques non magiques

Immunités aux conditions Aveuglé, Charmé, Assourdi, Épuisé, Effrayé, A terre

Sens Vision aveugle 18m, Perception passive 8

Puissance 3

Vase Le sort-vivant occupe intégralement son espace. Les autres créatures peuvent entrer dans cet espace, mais une créature le faisant est sujette à l'Enveloppement du sort-vivant et effectue ses jets de sauvegarde avec désavantage. Les créatures à l'intérieur du sort-vivant sont visibles mais disposent d'un abri total. Une créature à 1,50 mètre du sort-vivant peut effectuer une action pour extraire une créature ou un objet du sort-vivant. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Force DD 12 et la créature accomplissant la tentative subit 10 (3d6) dégâts d'acide. Le sort-vivant ne peut contenir qu'une seule créature de taille G ou jusqu'à quatre créatures de taille M ou inférieur en même temps.

Actions

Éclair Un rayon de foudre formant une ligne d'une longueur de 30 mètres et d'une largeur de 1,50 mètre jaillit du sort-vivant. Toute créature sur la ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 10 (3d6) dégâts de foudre. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Enveloppement Le sort-vivant se déplace de sa vitesse ou moins. Ce faisant, il peut entrer dans l'espace d'une créature de taille G ou moins. À chaque fois que le sort-vivant pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas de réussite, la créature peut choisir d'être repoussée de 1,50 mètre en arrière, ou sur le côté du sort-vivant. Une créature qui choisit de ne pas être repoussée subit les conséquences d'un jet de sauvegarde raté. Si le jet de sauvegarde échoue, le sort-vivant pénètre dans l'espace de la créature, et celle-ci subit 10 (3d6) dégâts de foudre et est enveloppée. La créature enveloppée ne peut pas respirer, est entravée, et subit 21 (6d6) dégâts de foudre au début de chacun des tours de jeu du sort-vivant. Lorsque le sort-vivant se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui. Une créature enveloppée peut tenter de se libérer en utilisant une action pour effectuer un jet de Force DD 12. En cas de succès, la créature s'échappe et entre dans l'espace de son choix à 1,50 mètre du sort-vivant.



FORGELIER TITAN

Créature artificielle de taille G, neutre



Classe d'armure 13 (Naturelle)

Points de vie 115 (20d10 + 100)

Vitesse 9m

FOR 20 (+5)

DEX 10 (+0)

CON 20 (+5)

INT 3 (-4)

SAG 11 (+0)

CHA 1 (-5)

Jets de sauvegardes FOR +7, CON +7

Résistance aux dégâts Poison, Psychique

Immunités aux conditions Charmé, Epuisé, Effrayé, Paralysé, Pétrifié, Empoisonné

Sens Vision dans le noir 36m, Perception passive 10

Langues Commun (ne peut pas parler)

Puissance 3

Forme immuable Le forgelier titan est immunisé à tout sort ou effet susceptible d'altérer sa forme.

Résistance à la magie Le forgelier titan est avantagé sur les jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques Les attaques du forgelier titan sont considérées comme magiques.

Présence terrifiante Chaque créature que le forgelier titan choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres du forgelier titan et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du forgelier titan pour les prochaines 24 heures.

Actions

Attaques multiples Le forgelier titan réalise deux attaques de mêlée.

Bras marteau Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 10 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Bras hache Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3m, une cible. Touché : 12 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Viens par ici ! (Recharge 4-6) Le forgelier titan projette un crochet au bout d'une chaîne sur une cible. Il réalise une attaque à distance : (portée 18m) +5 au toucher. En cas de réussite, la cible encaisse 1d8 de dégâts perforants et est tractée jusqu'à 1m50 du forgelier titan.