



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 aucuncas 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.



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.