

Invasion Brumeuse

Bien que la Sorcrâne, sorcière du marais de Sombres Racines soit une âme capricieuse, elle n'est point malveillante. Les aventuriers désireux d'obtenir des informations de sa part devront d'abord lui prêter main-forte dans sa quête de Ronce Amanite, une précieuse substance cachée dans les recoins d'un temple oublié, non loin de sa chaumière solitaire.

Même s'il peut être placé dans n'importe quelle campagne de jeu de rôle, ce scénario (style Alien 2) se déroule dans le cadre des **Chroniques de Forge Pierre aux éditions des XII Singes** et utilise le système de jeu de la cinquième édition. En tant que meneur, vous pouvez l'introduire à vos joueurs à n'importe lequel de leur passage dans les bois de Sombre Racine, de préférence quand ils enquêtent sur les disparitions de bétails à la frontière nord du Fief de Tolède (livre 2 des Chroniques de Forge Pierre page 20). L'histoire est prévue pour un groupe de niveau 4.

Illustrations
Manu Nieu

Scénario et cartographie
Patrick Janniaud

Synopsis

Les héros du duché de Pierre Blanche, dans leur quête incertaine, cherchent désespérément des informations qui pourraient éclairer leur chemin. La Sorcrâne, vieille sorcière mystérieuse, détient ces précieuses réponses, mais sa générosité n'est pas offerte sans prix. En échange de son savoir, elle exige que les aventuriers protègent les moissonneuses mécanauts,

ces créatures d'acier et de rouages, qui s'en vont récolter la rare Ronce Amanit dans les ruines d'un temple oublié, près de sa chaumière.

La tâche s'avère loin d'être simple. Les ruines abritent des créatures inhumaines, des êtres insectoïdes terrifiants qui ont fait de cet ancien sanctuaire leur repaire. De plus, une brume toxique, capable de ronger le métal comme la peau, se déploie en vagues régulières, transformant l'air en un poison mortel. Les aventuriers devront non seulement protéger les machines fragiles, mais aussi éradiquer chaque menace qui se dresse devant eux. Cette guerre contre les ombres et la brume n'est pas qu'une question de force brute, mais aussi de sagesses quant aux moyens d'intervenir et moments le plus opportuns.

Contexte

La Ronce Amanit est une plante magique qui pousse dans des coins sombres. Elle ressemble à de longues tiges tortueuses pleines d'épines de couleur jaune qui brille dans le noir. Elles serpentent sur le sol, préférant les fissures pour pousser. Cette ressource alchimique, rare et mystérieuse, est un trésor convoité par peu d'érudits, uniquement ceux qui en maîtrisent véritablement les arcanes. La Sorcrâne fait partie de ces rares sages, mais l'âge, comme une lourde brume, a assombri sa vigueur, et elle n'est plus capable de parcourir les terres pour récolter cette précieuse substance qui se trouve pourtant à proximité de sa chaumière. Pour compenser ses forces déclinantes, elle a demandé à Ramius Aldrehen, le mécaforgeron de Forge Pierre, de créer pour elle quatre moissonneuses mécanauts, des machines d'acier et de rouages qu'elle peut diriger simultanément grâce aux savoirs



mystérieux obtenus à Tanrel après l'assaut des araignées mécanauts (cf. Livre I des *Chroniques de Forge Pierre*, page 143).

Cependant, une nouvelle menace se profile, une ombre qui ronge ses derniers espoirs. Depuis peu, des créatures venues des abîmes de l'Obscure, appelées Gullracks, ont pris possession des ruines de l'ancien temple souterrain, où la Sorcrâne allait autrefois récolter la Ronce Amanit. Ces créatures, d'une cruauté insoupçonnée, ont même détruit une des moissonneuses mécanauts, une perte qui affaiblit considérablement ses moyens. Mais ces créatures sont bien plus qu'une simple gêne ; elles représentent un péril mortel pour toute la région.

Les Gullracks ne se contentent pas de semer la destruction dans les ruines. Leur groupe n'est qu'une avant-garde d'exploration de la surface. Elles se reproduisent à une vitesse alarmante et veulent répandre une atmosphère toxique et viciée, qui leur est propice, mais qui dévaste tout sur son passage. Cette brume empoisonnée risque de se propager bien au-delà des ruines, engendrant des conséquences dramatiques pour les royaumes des hommes, les autres races, et la flore elle-même. Les Gullracks sont des agents de changement, transformant l'équilibre naturel en une étendue de terre mutante et maléfique, repoussant les frontières des royaumes et modifiant la face du monde.

Rencontre avec la Sorcrâne

Cette sorcière a une réputation épouvantable, pourtant on vient de loin pour lui demande de résoudre des problèmes particuliers que certain répugnerait à simplement étudier. Son étrange chaumière se troupe dans les marais sur de hauts pilotis si frêles qu'il semble inconcevable qu'il puisse soutenir la construction. On y accède à partir d'un promontoire rocheux par une passerelle tortueuse qui ne donne

pas plus confiance. Des lueurs verdâtres vacillent aux fenêtres de la demeure de la sorcière.

En frappant à la porte, celle-ci s'ouvre quasiment instantanément en dévoilant la sorcière, une vieille femme courbée qui regarde d'un œil inquisiteur ses visiteurs. Elle demande d'une voix de crécelle ce qu'ils veulent. Après de longs palabres, avant de les aider, elle finit par demander que les aventuriers lui rendent un premier service. Elle a besoin d'ingrédients particuliers pour ses activités. Elle n'utilise pas de ressources venant de l'archipel arkanique, mais de la Ronce Amanit, une racine magique très rare qui pousse dans des ruines proches de sa chaumière.

Se faisant veille, elle avait cédé aux nouvelles technologies et s'était fourni auprès de Ramius Aldrehen, le mécaforgeron de Forge Pierre de quatre moissonneuses mécanauts quelle pouvait contrôlé de loin. Mais hélas, une bande de créatures dangereuse s'est établie depuis peu dans les ruines de l'antique temple et a même détruit l'une de ses précieuses machines. Elle demande aux personnages d'escorter les moissonneuses dans leur récupération de Ronce Amanit. La sorcière n'a aucune idée de la nature des créatures qui occupe les ruines ni de leur nombre.

Les moissonneuses mécanauts

La Sorcrâne marche en tête, guidant les aventuriers jusqu'aux berges du marais. Là, blottie dans l'ombre d'un renforcement rocheux, sommeille une triade d'engins mystérieux. D'un geste sec, la sorcière désigne une barque à fond plat, dissimulée parmi les hautes tiges des roseaux.

« Prenez cette embarcation, dit-elle d'une voix rauque. Elle vous mènera aux ruines du temple, juste au-delà du premier voile de brume. »





Les moissonneuses mécanauts s'éveillent alors sous le regard des aventuriers. Ces étranges créatures d'acier ont l'allure de grands fûts d'un mètre de long, soutenus par quatre pattes d'articulations grinçantes. À l'avant, dissimulée derrière une grille percée de trous, vacille une lueur bleutée, spectrale. Sous leur ventre, une myriade de crochets d'acier s'activent sans relâche, fouillant la terre et amassant les trouvailles dans un compartiment scellé. Une cheminée se dresse au-dessus d'elles crachant la fumée noire de sa chaudière qui crée la vapeur qui les anime.

Elles progressent d'elles-mêmes vers les ruines, mais un détail frappe les compagnons : ces machines, réputées pour être l'œuvre du grand Maître-Forgeron, semblent étrangement vieilles. Le métal, que l'on disait forgé pour défier les âges, est terni, comme rongé par un mal invisible. Pourtant, ces créations ne datent que de peu.

« Elles sont revenues de leur dernière moisson dans cet état, murmure la Sorcière. Quelque chose, dans ces marais, les a exposées à une souillure des plus corrosives... »

Si les aventuriers acceptent d'escorter ces automates énigmatiques, la sorcière plonge la main dans sa besace et en tire un large anneau de cuivre, gravé d'antiques runes. Elle prononce une incantation sèche et tranchante. À cet appel, les moissonneuses s'animent d'un frisson métallique et s'enfoncent sans hésitation dans l'épaisseur du marais, progressant vers le temple en ruine.

Un cours voyage

Les ruines du temple oublié reposent à une lieue de là, noyées dans la brume stagnante des marais. À bord de la barque, le trajet ne dure guère plus

d'une vingtaine de minutes, glissant sur des eaux sombres et immobiles. Dans cette zone marécageuse, la profondeur atteint environ une toise, assez pour dissimuler bien des créatures tapies dans les ombres aquatiques.

Tandis que la barque fend la surface huileuse, les moissonneuses mécanauts progressent avec lenteur, leurs pattes d'acier s'enlisant dans la vase traîtresse. Leurs cheminées, seules, émergent de l'eau saumâtre, crachant de fines volutes de vapeur sifflante.

Un œil attentif (Perception DD 15) pourrait alors discerner un détail inquiétant : de légères ondulations troublent par instants le miroir obscur du marais, comme si quelque chose d'énorme rôdait sous la surface.

Mais si nul ne perçoit le danger à temps, la menace frappe sans prévenir. Surgissant des profondeurs fangeuses, un monstrueux centipède géant, long de plusieurs toises, jaillit dans un fracas d'eau éclaboussée. Ses anneaux noueux et écailleux s'élancent, cherchant à enlacer le personnage posté à la proue de l'embarcation, tandis que son hideuse silhouette se dresse dans l'air vicié des marais.

Le combat est engagé, et les ténèbres du marais frémissent d'une présence affamée...

Centipède géant

Créature monstrueuse de taille G

Cette créature ressemble à un mille patte géant qui fait entre trois et quatre mètres de long. Sa carapace schisteuse articulée est d'un vert foncé.

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 48 (8d10 + 16)

Vitesse 12 m, nage 36m

FOR DEX CON INT SAG CHA

16 (+ 3) 12 (+ 1) 14 (+ 2) 5 (- 3) 8 (- 1) 5 (- 3)

Résistances aux dégâts tranchants

Immunité contre les dégâts de poison, d'acide

Immunité contre les états empoisonné et épuisé

Vulnérabilités aux dégâts feu

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues – non

Puissance 3

ACTIONS

Mandibule. Attaque au corps à corps avec une arme : + 7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Constriction. Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Le temple abandonné

Adossé à la falaise escarpée qui veille sur les brumes stagnantes des marais de Sombres Racines, cet antique temple porte le poids des âges et du mystère. Ses murs de pierre noircis par le temps sont enlacés d'épaisses lianes et drapés de mousses suintantes, comme si la nature elle-même cherchait à l'engloutir.

D'un canal taillé à même la roche jaillit une cascade grondante, projetant ses eaux troubles dans un bassin où miroitent des reflets inquiétants. La surface en est sans cesse troublée, comme agitée par quelque présence invisible tapie dans les profondeurs.

Les tours du temple, austères, sentinelles défiant le ciel, sont ornées de sculptures effrayantes : des êtres amphibies aux crocs acérés, figés dans une vigilance éternelle. Elles encadrent une porte béante, sombre comme une gueule affamée, au-dessus de laquelle trône une statue séculaire – l'effigie d'une créature batracienne oubliée, témoin d'un culte ancien et inhumain.

1 – Entrée principale

Au sommet d'un double escalier usé par le temps, dont les marches luisent d'humidité et de mousse traîtresse, s'ouvre un tunnel obscur, s'enfonçant dans les entrailles de l'ancienne structure de pierre. Chaque pas sur ces marches glissantes menace de trahir l'imprudent, l'attirant vers une chute brutale. À l'approche du passage, une âcre senteur de gaz toxiques vient brûler les narines, soulevant un malaise sourd et instinctif. L'air y est lourd, chargé d'un miasme stagnant, vestige d'anciens pièges ou d'une corruption plus insidieuse. Le couloir plonge droit dans les ténèbres permettant d'accéder au centre du temple abandonné en passant par le couloir des colonnes (11).

2 – Porte de la tour est

Au pied de la tour décrépite, un antique porche offre un passage vers les ténèbres. L'intérieur est plongé dans une obscurité épaisse, et l'air y est chargé d'une odeur âcre de poussière et de décomposition. D'innombrables toiles d'araignées s'accrochent aux murs de pierre, leurs fils argentés frémissant au moindre courant d'air. Le sol est jonché de cadavres d'insectes de toutes tailles, vestiges d'un festin oublié ou présage d'un mal encore tapi dans l'ombre. Face aux aventuriers, un couloir étroit s'enfonce dans les entrailles de la falaise, sa voûte de pierre suintante semblant avaler la lumière. Un silence oppressant règne, troublé seulement par le lointain écho d'une eau qui goutte, quelque part dans les profondeurs...

3 – Second étage de la tour est

La salle du second niveau de la tour ressemble en tout point à celle du premier niveau (2). Un puits permet d'ailleurs d'y accéder ainsi qu'à l'étage du dessus.

4 – Troisième étage de la tour est

Cette salle est vide, mais une odeur âcre y est présente.

Donjon des Gullracks

0 10 m 20 m





16



9



11

5



8

4

3

7

6

10

2

1

7

5 – Passage des lianes

Ce large couloir est envahi par un enchevêtrement de lianes sombres, rampant depuis les fissures béantes du plafond, comme si le marais lui-même cherchait à reprendre possession des ruines. Elles pendent en rideaux denses, obstruant tout passage. Les éviter est illusoire : chaque avancée exige de les frôler, de les écarter, de se glisser entre leurs vrilles sinueuses.

Et pourtant, ces plantes semblent souffrantes. Leur écorce est friable, leurs feuilles flétries, comme rongées par une force invisible. Un mal inconnu les a marquées, les privant de leur vigueur naturelle. L'air, ici, est encore plus vicié. L'odeur âcre qui flotte depuis l'entrée est presque suffocante à présent, suintant des ténèbres de la salle contiguë (8).

6 – Tour avancée

À l'extrémité orientale des ruines du temple, une tour solitaire se dresse, reliée à la falaise par un pont de pierre aux parapets ébréchés. Le vent s'y engouffre en rafales sifflantes, hurlant à travers les interstices comme une plainte venue d'un autre âge.

En son sein, abandonné sur le sol froid, gît un cadavre en décomposition avancée. Les lambeaux de cuir et de tissu qui l'habillent portent encore l'emblème du gang de l'Araignée rouge, un syndicat de voleurs redouté. Ses traits sont méconnaissables, dévorés par le temps et la putréfaction.

Un examen minutieux révélerait cependant un détail troublant : aucune blessure mortelle ne marque son corps, mais une teinte noirâtre au coin de ses lèvres trahit un empoisonnement insidieux. Une mort lente, douloureuse... et peut-être un avertissement pour quiconque oserait s'aventurer plus avant.

7 – Balcon

Cette large, mais courte salle, pourtant ouverte sur l'extérieur par de grandes arches, est saturée d'une atmosphère vénéneuse. Un gaz toxique, lourd et invisible, imprègne l'air, s'insinuant dans les poumons comme une brûlure insidieuse. L'atmosphère y est oppressante. Le sol de pierre porte les stigmates de ce fléau : rongé, creusé par endroits, comme si une substance corrosive l'avait lentement dévoré. En s'avancant prudemment vers les ouvertures, un spectacle inquiétant se dévoile : sur la paroi de la falaise, d'étranges traînées sombres strient la roche, témoins d'un écoulement. Quelque chose s'est répandu depuis cette salle, suintant vers le vide.

8 – Salle des bonbonnes

L'usage originel de cette salle s'est évanoui dans les brumes du temps, effacé par les siècles et l'oubli. Jadis sanctuaire ou salle de rituel, elle n'est plus qu'un entrepôt lugubre, où s'entassent d'étranges bonbonnes sphériques. Chacune d'elles renferme un gaz précieux et redouté : l'argol, substance rare, arrachée aux entrailles de l'Obscure, prisée des drows pour leurs sombres desseins.

Toutefois, ceux qui connaissent les secrets des forges pourraient reconnaître un autre usage de cette essence volatile. Dans la région, certains chuchotent que Salamanque, le légendaire forgeron de Tolède Roc, emploie lui aussi l'argol pour façonner ses chefs-d'œuvre, infusant ses lames et armures d'une alchimie mystérieuse.

Dans la pièce se trouve un établi trop haut pour un humain et dessus quelques outils dont la taille n'est vraiment pas adaptée pour les humanoïdes du monde de la surface. Ou alors pour des ogres, mais ces créatures ne sont pas connus pour leur compétence en mécanique.

Un gullrack garde la salle en permanence.

9 – La source

Cette salle devait autrefois être le cœur battant du sanctuaire, un lieu sacré dédié aux antiques créatures batraciennes vénérant les eaux profondes. Aujourd'hui encore, une cascade cristalline s'y déverse en un flot majestueux venant d'une fissure dans la roche, chutant depuis les hauteurs dans un bassin aux reflets d'argent.

De là, l'eau s'écoule lentement à travers un réseau de canaux étroits, serpentant dans l'obscurité vers les autres salles du temple souterrain. Son murmure résonne contre les parois de pierre, comme un chant oublié, écho d'un culte éteint depuis des âges.

10 – Entrée par la tour ouest

Cette salle est semblable à la salle (2) de la tour est.

11 – Couloir des colonnes

Ce corridor ténébreux marque l'entrée principale du sanctuaire antique. Large et oppressant, il est flanqué de statues de créatures amphibiennes aux faciès tordus par une malice insondable, figées dans une posture qui évoque autant la menace que la vénération impie. Chaque pas résonne sous les voûtes de pierre suintantes, tandis que l'odeur âcre qui flottait déjà à l'extérieur s'épaissit ici en une pestilence suffocante. À mi-chemin gît la carcasse corrodée d'une moissonneuse mécanaute, jadis fierté de La Sorcrâne et désormais spectre de métal éventré. Son blindage est percé de profonds sillons, comme si une griffe titanesque l'avait labouré avec une force surnaturelle. Dépouillée, la machine exhibe ses entrailles pillées : la moitié de ses rouages et engrenages a disparu, arrachée par les gullracks pour nourrir la forge de leur chaudière atmosphérique.

12 – Temple principal

Ce sanctuaire de l'oubli s'étend dans une vaste salle,

où l'air lui-même semble alourdi par une brume verdâtre et nauséabonde. La puanteur âcre imprègne chaque recoin, rendant chaque respiration un fardeau pour les imprudents qui osent s'aventurer en ces lieux maudits. L'atmosphère empoisonnée s'infiltré dans les chairs, affaiblissant insidieusement ceux qui s'y attardent trop longtemps.

D'imposantes colonnes s'élèvent vers les hauteurs ténébreuses du temple, chacune sculptée à l'effigie des mêmes monstruosité amphibiennes qui bordaient le couloir précédent. Pour un regard distrait, ces grotesques pourraient n'être que de simples ornements de pierre, mais les plus perspicaces sauront discerner leur véritable nature (Perception DD 15).

Tapies dans l'ombre, trois Gullracks montent une garde silencieuse, se confondant avec les ténèbres qui enveloppent les statues. Leur patience est aussi vénéneuse que l'air qui emplit cette salle impie, prêt à frapper quiconque troublerait le silence sépulcral.

Des fissures béantes laissent pénétrer une végétation envahissante, ses lianes sinueuses se lovant autour des piliers comme les doigts d'une entité affamée. Parmi elles, de sombres ronces luisent d'un éclat inquiétant : de la Ronce Amanit,

13 – Bassin secondaire

La salle s'ouvre sur un silence absolu, comme si le temps lui-même y avait suspendu son cours. Aucun écho ne trouble l'immobilité pesante du lieu. En son centre repose un bassin, dont l'eau sombre et insondable demeure étrangement figée, dénuée de la moindre ride, comme si elle refusait de révéler ses secrets.

L'âcre miasme du couloir semble s'être atténué ici, dissipé en une brume plus diffuse, mais une tension latente continue de peser sur l'air. Rien ne bouge, rien ne murmure...

14 – Bassin des œufs

Un épais brouillard toxique sature l'air de cette salle, rendant chaque respiration plus lourde, plus périlleuse. Au centre, un vaste bassin à l'eau trouble et peu profonde s'étend comme un marécage stagnant. Sur sa surface visqueuse flottent près de soixante œufs titanesques, d'un brun sombre strié de profondes craquelures. Leur simple présence insufflé une sourde angoisse, car même les plus érudits en faune monstrueuse ne sauraient en identifier l'origine. Veillant sur cette couvée impie, une statue batracienne d'une civilisation oubliée trône, figée dans une posture d'observation muette, comme une divinité primordiale attendant l'éclosion de sa descendance. Devant elle, deux Gullracks montent une garde vigilante, protégeant leur progéniture avec une ferveur bestiale. Ils se tiennent immobiles dans les brumes empoisonnées, leurs yeux fendus scrutant l'ombre, prêts à lacérer quiconque oserait profaner ce sanctuaire de naissance.

15 – Chambre des Gullracks

Cette salle obscure est le cœur palpitant du domaine des Gullracks, leur antre primordial où règnent l'étouffement et la souillure. Ici, la reine repose, lovée au sein de ses engeances, entourées d'une nuée de soldats prêts à défendre leur engeôlière de chair et d'exosquelette.

L'air y est saturé d'un miasme toxique, une brume oppressante qui corrode les poumons et trouble les sens. Chaque surface est engluée d'une résine épaisse, sécrétée par ces créatures pour modeler leur sanctuaire selon des desseins insondables. Des alcôves tissées de cette matière visqueuse suintent une lueur malade, projetant des ombres mouvantes sur les parois déformées.

Rien, ici, ne rappelle le monde connu. L'atmosphère elle-même semble étrangère, comme si l'on avait franchi une faille vers une réalité autre, régi par des

lois inconcevables. Une menace sourde palpète dans l'air, omniprésente... et éveillée.

16 – Salle de la chaudière atmosphérique

Cette vaste salle, jadis sanctuaire sacré au cœur du temple antique, résonne encore des échos d'une grandeur révolue. Ses gueules sculptées et ses fresques effacées témoignent d'un passé où le divin régnait en maître. Mais aujourd'hui, toute trace de sacralité a été souillée par l'ouvrage impie des Gullracks.

Transformé en un atelier bourdonnant d'une activité inconnue, le sanctuaire abrite désormais une machine colossale, un assemblage titanesque de métal, de résine et d'éléments indéchiffrables. Telle une chaudière monumentale, elle pulse d'une énergie étrangère, animée par des mécanismes dont la logique échappe aux plus érudits des méca-forgerons. Des vapeurs âcres s'en échappent, emplissant l'air de sifflements et de grondements inquiétants, comme si la chose respirait, comme si elle vivait.

Quel que soit son but, cette création hybride trahit une intelligence perverse, une volonté obscure qui dépasse de loin la simple survie des Gullracks. Ici, quelque chose se trame... quelque chose d'incompréhensible, et peut-être d'irréversible.

Les expérimentations des Gullrack

Dans les abysses de l'Obscure, là où la lumière n'est qu'un lointain souvenir, les Gullracks prospèrent au sein de cavernes saturées de gaz toxiques, leur élément naturel. Mais à la surface, l'air clair des vivants les affaiblit cruellement. Leur grande taille devient un fardeau, et chaque inspiration est une agonie, les forçant à lutter contre un monde qui ne leur appartient pas. Dans cet environnement inhospitalier, ils peinent à se mouvoir, leur vigueur s'amenuise, et toute action leur coûte un effort considérable (désavantage à tous leurs jets).

Pour remédier à cette faiblesse, leur reine, rusée et implacable, a entrepris une œuvre monstrueuse : la construction d'une chaudière atmosphérique titanesque, un creuset alchimique infernal conçue pour modeler l'air à leur convenance. Lentement mais sûrement, ce mécanisme impie commencera à répandre leurs vapeurs nocives sur les marais de Sombres Racines, corrompant la terre et l'air jusqu'à les rendre méconnaissables. Cette atmosphère viciée sera un linceul de mort pour toute vie en surface, engendrant des mutations cauchemardesques pour les infortunés qui survivraient à son étreinte.

Le projet approche de son terme : la phase d'essais a commencé, et déjà le gaz emplit les salles souterraines, s'échappant peu à peu vers l'extérieur par le balcon (7). La machinerie gronde, haletante, à la veille de son apothéose.

Le jour, les Gullracks sombrent dans un sommeil lourd, à l'exception de six sentinelles postées dans les salles 8, 12 et 14. La reine, quant à elle, repose au cœur de son antre (15), entourée de six de ses guerriers. Mais à la nuit tombée, lorsque l'ombre règne sur le marais, elle quitte son sanctuaire pour la salle de la chaudière (16), veillant à l'ultime mise au

point de son œuvre funeste, flanquée de ses fidèles protecteurs.

Leur hostilité à l'égard des intrus ne fait aucun doute. Lorsqu'ils virent les moissonneuses mécaniques troubler leur domaine, ils ne cherchèrent ni à comprendre ni à parlementer. Dans un accès de fureur primitive, ils en détruisirent une, ignorant jusqu'au but véritable de ces machines errantes au sein des ruines du temple. Désormais, toute présence étrangère sera perçue comme une menace à éradiquer sans pitié.



Gullrack

Créature monstrueuse de taille G, loyal mauvais
Cette créature ressemble à un insecte humanoïde de presque deux mètres cinquante de haute.

Elle a un grand crâne schisteux avec trois yeux alignés verticalement et des cheveux tels de petits tentacules. Elle a quatre paires d'ails dans le dos qui lui permette de se déplacer très rapidement et une grande queue qui fouette l'air. Originnaire de l'obscur dans les entrailles profondes de la terre, cette créature vie habituellement dans une atmosphère mortelle pour les autres races.

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 35 (5d10 + 15)

Vitesse 12 m, Vol 36m

FOR DEX CON INT SAG CHA

17 (+ 3) 12 (+ 1) 16 (+ 3) 5 (- 3) 8 (- 1) 5 (- 3)

Résistances aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison, d'acide

Immunité contre les états empoisonné et épuisé

Vulnérabilités aux dégâts feu

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues – Gullrack

Puissance 2

Pattes griffues. Le Gullrack peut se déplacer sur n'importe quelles surfaces, y compris les plafonds.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : + 7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Griffe. Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Coup de queue. Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants.



Reine Gullrack

Créature monstrueuse de taille G, loyale neutre
La reine Gullrack a la même morphologie que les autres membres de sa race, mais peut atteindre les trois mètres et deux appendices courbés vers l'avant dépassent de son dos.

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 39 (6d10 + 12)

Vitesse 12 m, Vol 36 m

FOR DEX CON INT SAG CHA

17 (+ 3)12 (+ 1)14 (+ 2)10 (+ 0)13 (+ 1)7 (- 2)

Résistances aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison, d'acide

Immunité contre les états empoisonné et épuisé

Vulnérabilités aux dégâts feu

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues – Gullrack

Puissance 4

Pattes griffues. Le Gullrack peut se déplacer sur n'importe quelles surfaces, y compris les plafonds.

Parasite. La reine Gullrack peut créer un parasite (cinq par jour) qui se collera sur un hôte pour qu'il lui obéisse sous la menace de ressentir une douleur tellement intense qu'elle paralyse.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Griffe. Attaque au corps à corps avec une arme : + 5 au toucher, allonge 3 m, une cible.

Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Coup de queue. Attaque au corps à corps avec une arme : + 6 au toucher, allonge 3 m, une cible.

Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants.

Lance dards. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, distance 18 m, une cible. Touché : 7 (2d4+2) dégâts perforants.



Le temple du péril

Un péril invisible plane sur les aventuriers, dissimulé sous les ombres antiques du temple en ruines. Ils savent qu'ils marcheront vers l'adversité, mais la nature de celle-ci leur échappe encore. Leur mission est claire : escorter et protéger les moissonneuses mécanasutes jusqu'à la grande salle du temple (12). Pourtant, leur présence risque de réveiller une menace tapie dans les profondeurs.

Les Gullracks, confiants dans leur emprise souterraine, n'ont posté aucune sentinelle à l'extérieur. Seuls les gardes des salles (8) et (14) veillent en permanence. Cependant, si un combat éclate dans le temple principal (12), l'alerte est immédiatement donnée. La réaction est implacable : la chaudière atmosphérique est activée, et un déluge de gaz toxique envahit chaque salle souterraine, corrompant l'air et retournant l'environnement contre les intrus et la reine avec six de ses fidèles soldats vient à la rencontre des intrus.

Ressources arkaniques

Fluide de l'aura tellurique : cette ressource magique peut dans une certaine mesure provoquer le dysfonctionnement de la chaudière atmosphérique en stoppant le principe réactif qui crée le gaz toxique en deux rounds. Une personne ayant le don de maîtrise de l'aura tellurique peut effectuer cette opération.

Épice d'ombre : cette ressource magique peut protéger une personne qui l'ingère des effets délétères du gaz toxique. Il faut posséder le don de maîtrise de l'épice d'ombre pour la préparer correctement.

À partir de cet instant, les aventuriers luttent contre une menace double : les Gullracks enragés, désormais avantagés par leur atmosphère natale, et le poison qui s'insinue dans leurs veines et ronge leurs vêtements,

armures et armes. Chaque respiration devient un supplice, chaque mouvement, un effort douloureux. S'ils n'ont pas prévu un moyen de se prémunir contre cette atmosphère funeste, ils subissent un désavantage à toutes leurs actions et perdent inexorablement un point de vie par round.

Il existe cependant une solution : la chaudière elle-même, source de cette calamité. Mais même si une diversion (s'en prendre à leurs œufs ou faire exploser des bonbonnes d'Argol) attire les Gullracks ailleurs, elle ne sera jamais laissée sans surveillance. Trois soldats fidèles montent une garde permanente autour de la machine infernale. Six en cas d'alerte. Tant qu'elle n'est pas réduite au silence, l'air restera un poison mortel pour ceux qui osent défier les maîtres des profondeurs.

Dénouement

// Si les personnages n'ont perdu aucune moissonneuse mécanasute et vaincu les gullracks, victoire avec panache : La Sorcrâne leur donne les informations qu'ils veulent et une potion magique à chacun en prime. La menace sur la région est définitivement écartée.

// Si les personnages ont perdu une moissonneuse mécanasute et vaincu les gullracks, victoire simple : La Sorcrâne sera mécontente, mais donnera les informations dont ils ont besoin. Si des gullracks ont survécu, la menace pourra revenir dans les marais bientôt.

// Si les personnages ont perdu deux moissonneuses mécanasutes et laissé s'échapper la reine gullrack, victoire sur le fil du rasoir : La Sorcrâne est très mécontente. Elle leur demande d'aller exterminer les créatures pour écarter toute menace sinon, elle ne leur dira rien.

// Si les personnages ont perdu toutes les moissonneuses mécanasutes, mais éliminer tous les

gullrack, défaite simple : La Sorcrâne est hors d'elle, mais reconnaît que la menace est écartée. Elle donne des informations parcellaires sous forme d'énigme aux aventuriers.

// Si les personnages ont perdu toutes les moissonneuses mécanauts et n'ont pas éliminer la menace gullrack, défaite grave : La Sorcrâne insulte les aventuriers et les renvoie en leur claquant la porte au nez.

// Tous les personnages ont été tués ou ont fui. Les gullracks vont mettre en route leur chaudière atmosphérique et ravager la région avec leur gaz toxique. Défaite critique.

