Les Chroniques de Forge Pierre
Livre 0 : Règles spécifiques
Version Daggerheart

Les Chroniques de Forge Pierre sont une longue campagne de jeu de rôle qui peut être adaptée à tout système de règles selon votre choix. Nous vous proposons ici une adaptation des statistiques des adversaires qui sont dans la campagne aux règles de Daggerheart. Les statistiques des monstres ou adversaires présentées ne suivent pas forcément ceux que vous pouvez retrouver dans le livre de règles Daggerheart ou son bestiaire. Cela pour apporter un peu de diversité et de surprise.
Dans la campagne, il y a la présence de Mécanaute, golem mécanique qui doit être dirigé en permanence. Cela ne teinte qu'une partie des scénarios proposés. Mais les joueurs peuvent décider d'en construire et l'on propose une sous-classe du mage pour réaliser cela.
Visitez le site de la campagne

www.les-chroniques-de-forge-pierre.fr

vous y trouverez de nombreux bonus comme des scénarios supplémentaires, des aides de jeux, des plans ainsi qu'une carte interactive du monde.

Dans la campagne on n'utilise pas le système financier proposé dans le livre de règles de DH. Les valeurs en runes d'or suivent celle de l'OLG de D&D.
Dans les règles tout double sur les jets de 2d12 est une réussite critique. Ici nous ferrons une exception pour le double 1 qui sera un échec critique. C'est important pour les armes à feu.

Dans les livres 1 à 4 vous trouverez les blocs stats des adversaires de la campagne. Nous n'aborderons pas les jets de caractéristiques pour les situations particulières tout au long de la campagne. À vous de mettre les bons jets à faire, placé les compteurs au bon moment et utiliser les blocs stats des environnements adaptés.

Selandia Terre Impossible

Selandia est un monde vaste et extraordinaire. Cet univers plat de fantasy s'étend à perte de vue, traversé en son cœur par le Rift, une fracture titanesque courant du nord-ouest au sud-est. Au nord-est s'étend l'Océan Infini, une mer sans rivages dont l'horizon se confond avec le ciel. Le sud-ouest est occupé par l'Immobilium, un royaume céleste où flottent, suspendues par la magie, des îles et même des continents entiers. Chaque matin à l'est, le soleil surgit des flots sans fin de l'océan, et chaque soir, il s'abîme à l'ouest dans les brumes lumineuses de l'Immobilium, laissant derrière lui un ciel constellé d'étoiles dessinant d'étranges arabesques. Au centre des terres émergées s'étend la région de Sylmassie, l'une des plus dynamiques des conti-

nents. Autour des Mers Sylmassiniennes, plusieurs nations se sont développées. À l'est, les royaumes connaissent une véritable révolution : l'exploitation des ressources arkaniques venues de l'Archipel Arkanique — encore plus à l'est — bouleverse sociétés et traditions. Parmi ces ressources, quatre se distinguent par leur puissance : la pierre d'éther-esprit, le fluide d'aura tellurique, l'ambre mécanique et l'épice d'ombre. Grâce à elles, les artisans conçoivent d'étranges merveilles — aérostats, navires volants, submersibles et même mécanautes, des automates animés par la magie — donnant naissance à une esthétique nouvelle, arcane punk, où technologie et sorcellerie s'entrelacent. À l'ouest, les peuples demeurent attachés à leurs traditions ancestrales. Ils utilisent les ressources arkaniques non pour inventer des machines, mais pour renforcer leurs magies primitives et dompter les créatures monstrueuses dans un esprit Sword & Sorcery.

Les ressources magiques

La campagne se passe dans une région appelée la Sylmassie. C'est un lieu géographique où plusieurs continents se touchent au centre du quelle s'étend les mers Sylmassiniennes. Loin à l'est, ses trouve l'archipel arkanique. Des îles sur les quelles sont extraites de ressources arkaniques qui influencent de plus en plus l'utilisation de la magie et de la technologie en Sylmassie.
Avant la révélation de l'existence de l'archipel arkanique, de nombreux secrets entouraient déjà l'utilisation de matières magiques aux propriétés exceptionnelles. À travers les âges, toutes les civilisations les ont maniées, étudiées et expérimentées. En voici une liste non exhaustive.

La pierre d'éther esprit

Cette roche, extraite des îles de l'archipel arkanique, se présente sous la forme d'un minerai scintillant aux éclats métalliques d'un bleu phosphorant. Il est très difficile de garder cette roche sous la forme de gros bloc tellement elle est friable. De petits effluves fluctuent entre les morceaux de cet élément qui échappe à la loi de la gravité puisqu'une simple impulsion lui permet de flotter dans l'air. À cause de cette propriété, on la conserve par petite quantité dans des ampoules en verre.
Des mages se servent de ce composant pour créer des armes à feu et des projectiles meurtriers. Certains ordres de guerriers ou de paladins l'utilisent comme focaliseur arcanique afin de faire apparaître des lames magiques venant du plan de l'éther. Elle peut également servir pour créer un lien puissant avec des créatures invoquées ou enchantées.
Une dose de pierre d'éther esprit composée d'une dizaine de fragments contenus dans une ampoule, dont le poids ne peut pas être défini, vaut au moins 200 runes d'or.

Expérience de la Maîtrise de l'éther esprit

Prérequis : avoir étudié la matière auprès d'une personne la maîtrisant.
Éther esprit - Action. Dépensez un Espoir pour imprégner un objet de l'énergie de la pierre d'éther esprit. Un lanceur de sort peut imprégner ses mains. La dose est consommée par cette opération et les effets durent la scène. Ajoutez + 1d4 par palier aux dégâts provoqués par les armes ou les sorts, + 2d4 par palier contre les créatures artificielles comme les mécanautes ou les golems.

Le fluide de l'aura tellurique

Ce fluide peut être confondu avec le mercure

si dans les ténèbres, une aura blanche n'en émanait pas. Les clercs l'utilisent pour canaliser leur énergie divine. Couplé avec des métaux rares, il permet de construire les meilleures armures et d'animer de puissants golems.
Une fiole de ce fluide peut valoir 300 runes d'or.

Expérience de la Maîtrise de l'aura tellurique

Prérequis : avoir étudié la matière auprès d'une personne la maîtrisant.
Aura tellurique - Action. Dépensez un Espoir pour imprégner votre corps ou un objet avec cette matière. La dose est consommée par cette opération et les effets durent la scène. Ajoutez un bonus magique de +1d4 par palier à votre difficulté. Le fluide permet d'absorber 1d6 dégâts par attaque reçue pendant la durée de l'effet.

L'ambre mécanique

Cette pierre ressemble à s'y méprendre à de l'ambre classique. En l'étudiant de près, on perçoit des mouvements en son sein, cette propriété peut facilement être prise pour une illusion d'optique. Certains mages, qui ont fabriqué des appareils optiques permettant d'observer les choses les plus petites, devinent que la roche est composée d'une infinité de minuscules engrenages en mouvement.
Un morceau de cent grammes vaut 250 runes d'or.

Expérience de la Maîtrise de l'ambre mécanique

Prérequis : avoir étudié la matière auprès d'une personne la maîtrisant.
Ambre mécanique - Action. Dépensez un Espoir pour imprégner votre corps avec cette matière. La dose est consommée par cette opération et les effets durent pendant toute la scène. Ajoutez +1d4 en Force ou en Agilité pendant la durée de l'effet.

L'épice d'ombre

Issu de la graine de la fleur de Kalangula Ilyatiriss, raffinée par un procédé complexe, ce composant a des effets sur le corps de la personne qui l'ingère. Certains mages peuvent créer un lien puissant avec des créatures monstrueuses et d'autres peuvent se dématérialiser pour se re-matérialiser ailleurs.
Un sachet de dix grammes vaut dans les 50 runes d'or.

Expérience de la Maîtrise de l'épice d'ombre

Prérequis : avoir étudié la matière auprès d'une personne la maîtrisant.
épice d'ombre - Action. Dépensez un Espoir et en ingérant cette substance, vous pouvez choisir entre trois effets distincts :
- envoyez un message mental d'une minute à une personne connue ou visible à Longue portée sans qu'elle puisse répondre ;
- charmez un animal ou un monstre avec un dé bonus. Dépensez un Espoir supplémentaire pour que pendant un quart de la journée, vous puissiez charmer une créature pour en faire un ami. Un groupe déjà amical (ou dressé) de 10 créatures peut rester sous le contrôle du charme une journée entière et se battre pour la personne ayant ingéré l'épice d'ombre ;
- se déplacer par téléportation sur une Courte portée vers un espace inoccupé que vous pouvez voir au moment où vous agissez en dépensant un Espoir et cela pendant activations.
Il est déconseillé d'ingérer l'épice d'ombre plus d'une fois par jour. À la seconde prise, il faut effectuer un jet de force difficulté 13.

En cas d'échec, le sujet est atteint d'une folie persistante pendant 1d8 jours. Dans le cas d'une troisième ingestion le même jour, un échec du test signifie une folie permanente.

Comment maitriser les ressources

Au début de la campagne, les personnages sont employés dans un atelier où l'on utilise les ressources arkaniques. Chaque personnage a appris à en utiliser une. Différente pour chacun de préférence. Si le joueur veut apprendre à utiliser une autre ressource arkanique, il doit le faire au moment d'un passage de niveau et l'obtention d'une nouvelle compétence.

L'univers et les ascendances

On peut très facilement localiser toutes les ascendances proposées dans Daggerheart dans la Sylmassie.

Les clanks sont appelés ici Nibumlem. Ils vivent dans une région cachés au cœur de la Forêt Tolienne après s'être affranchis de leur créateur, l'archi-mage Krall. Parmi eux, des esprits aventureux ont quitté leur cité secrète pour découvrir le monde.

Les côas sont appelés Baltradïde. Originaire de l'île marécageuse de Slaad-Ogora situé dans la péninsule de l'équinoxe, on peut trouver aussi de petites communautés dans toutes les mers sylmassiniennes.

Les drakonas sont appelés drakéïde. Leur royaume, le Kaless-Kreen s'étend s'étant sur deux vastes îles du nord-ouest des mers sylmassiniennes. Il n'est pas rare que des individus de cette engeance se joignent à des groupes d'aventuriers.

Les elfes sont peu présents dans les mers sylmassiniennes. Ils ont migré vers des îles continents suspendus dans l'Immobilium, loin à sud-ouest. Il reste quand même une de leur cité, Thessalie au sud du Protectora de Riveen.

Les Faunes comme les fées ont de petites communautés disséminées dans toutes forêts des mers sylmassiniennes.

Les firbolgs forment le peuple de Hagenn au sud-ouest des mers sylmassiniennes.

Les fongiles sont appelés les myconides et peuple de nombreuses régions de l'obscur dans les profondeurs sous la sylmassie.

Les galapas sont des créatures qui vivent dans l'archipel arkanique loin à l'est des mers sylmassiniennes. Mais on peut trouver de petites communauté à l'ouest dans la mer du lagon suspendu côtoyant les communautés d'halfelins sauvages et leurs villages sur tortues géantes.

Les géants ont de nombreuses communautés dans les montagnes des mers sylmassiniennes. La plus importante se trouve dans le royaume de Thékriff où ils doivent partager les terres avec les ogres et les formiens.

Les gobelins ont de nombreux villages et villes cachés dans toutes les mers sylmassinniens. Certaines communautés cohabitent pacifiquement avec les humains au sein même de leur royaume. D'autres tribus plus belliqueuses se concentrent dans la Terre sauvage de Nok-Tha avec les orques.

Les infernis sont appelés Sang-démon et n'ont

pas de royaume. Ce sont la plupart du temps des solitaires même s'il y a des exceptions. On dit même qu'il existe une ville dirigée par une communauté entière de sang-démon.

Les nains se concentrent dans l'empire du MagnaRoc.

Les shataris sont appelés félide et forment la population du royaume de Kessaldrinne dans la péninsule de l'équinoxe.

Les simiahs sont appelées Aërgir et vivent dans la forêt sauvage du sud-ouest de la péninsule de l'équinoxe.

Particularité des cultes

Les cultes des dieux ont une grande importance dans les univers de fantasy. Les chroniques de Forge Pierre n'y dérogent pas. Une information importante pour les joueurs. Seul le culte de Lunaria a accès au sort de la Splendeur niveau 10, Résurrection.
Parmi toutes les adversités qui peuvent se dresser contre les aventuriers, il y a quatre cultes mauvais qui ont une identité propre chacune. Je vous propose des Aptitudes pour chacun d'eux pour spécialiser ses prêtres. Ils en possèdent une ou plusieurs suivants leur palier.

Culte d'Inominus (déesse du sang et de la tyrannie)

1. Soif de sang - Action. Dépensez une Peur et le prêtre peut entrer dans un état de folie sanglante. Si une créature se trouve dans son champ de vision et à Très courte portée, elle peut lui porter une attaque. En cas d'attaque réussie, elle ajoute à celle-ci 1d8 de dégâts.
2. Flamme maudite - Action. Dépensez une Peur, le prêtre peut enflammer son arme et infligez 1d4 de dégâts supplémentaires par palier pendant la scène.
3. Marque de la haine – Réaction. Cocher un Stress et le prêtre désigne l'un de ses adversaires visibles qu'il va poursuivre de sa haine pendant la scène. Chaque fois que le prêtre ou ses alliés le touchent avec une attaque, il subira 1d4 dégâts supplémentaires par palier du prêtre.
4. Terreur sanglante - Action. Dépensez deux Peurs et le prêtre a un dé d'avantage à toutes ses attaques et dégâts pendant la scène.
5. Bain de sang - Action. Dépensez une Peur et le prêtre inflige à toutes les créatures désignées dans un rayon à Courte portée autour de lui des blessures sanglantes provoquant 3d4 dégâts sans test d'attaque. Cette aptitude ne peut être employée qu'une fois par scène.

Culte de Shog Nath (dieu tentaculaire du chaos, de la folie et de la peur)

1. Maudit - Passive. Dépensez une Peur et demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer ses 2d12. Il garde le moins bon résultat, et si le jet d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique.
2. Corruption aberrante - Passive. Dépensez deux Peurs et le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Toute personne à courte portée du prêtre et déjà blessé reçoit un PB. Le prêtre se régénère d'un PB. Lorsqu'une créature meurt à courte portée du prêtre, il gagne 3 PB.
3. Tentacule de Nath - Action. Dépensez une Peur et dans une zone à courte portée autour du prêtre, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d4 dégâts phy qui se retrouvent Bloqués. En

réussissant un jet de force difficulté 15 et ils peuvent se dégager.

4. Touché de la bête - Passive. À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 1d4 dégâts supplémentaires par palier.

5. Folie de l'indicible - Passive. Quand le prêtre utilise un sort, l'environnement autour du prêtre sur un de rayon à Très courte portée devient non-euclidient. Tous ses adversaires ont un dé de désavantage à leur attaque contre lui et ses alliés. Ses adversaires doivent aussi faire un test d'instinct difficulté 15. En cas d'échec, ils doivent fuir la folie de l'indicible.

Culte d'Astemetep (dieu des morts-vivants et des malédictions)

1. Dessiccation - Passive. Une aura de froid entoure le prête en permanence. Cela a pour effet d'ajouter 1d4 dégâts à toutes ses attaques de contact réussi.

2. Cendre mortelle - Réaction. Dépensez une Peur et le prêtre est entouré d'un nuage de cendre qui tombe lentement autour de lui sur une Très courte portée pendant la scène. Cela a pour effet de rendre vulnérables les adversaires qui l'approchent.

3. Linceul nécrotique - Action. Dépensez deux Peurs et le prêtre maudit une zone à Courte Portée autour de lui pendant la scène. Toutes les créatures mort-vivantes dedans double leur nombre de PB et les adversaires du prêtre coche un Stress perdant toute résistance et bonus magique.

4. Nécrose vitale - Action. Dépensez une Peur et toute créature morte dans un rayon à Courte portée autour du prêtre s'anime et Bloquent les adversaires du prêtre qui doivent faire un jet de force difficulté 13 pour se dégager. En cas d'échec, ils n'ont plus de mouvement et un dé de désavantage à leur test d'attaque.

5. Chant lugubre d'outre-tombe - Action. Dépensez une Peur. Des cercueils et des sarcophages font surface autour du prêtre sur un rayon à Courte portée. De nombreux chants horribles sortent de toutes ces sépultures altérant l'esprit de ceux qui les entendent occasionnant 2d4 dégâts par palier du prêtre.

Culte de Shoawn (déesse du désir, de la corruption, de la tromperie et de la domination)

1. Insaisissable illusoire - Réaction. Dépensez une Peur. Lorsqu'il est attaqué, le prêtre peut par une action de mouvement se mettre hors de portée de son assaillant.

2. Vapeur chimérique - Réaction. Cochez un Stress. Le prêtre peut faire tourner une nappe de brouillard autour de lui sur un rayon de Très courte portée. Tous ceux qui veulent l'attaquer ont un dé de désavantage.

3. Téléportation illusoire - Réaction. Dépensez une Peur. Le prêtre peut faire tourner une nappe de brouillard autour de lui sur un rayon de Très courte portée et bénéficie du sort invisibilité. Le brouillard peut tromper un adversaire qui confondra le phénomène magique avec une téléportation ou une porte dimensionnelle. La volute de brouillard ne suit pas le prêtre s'il se déplace.

4. Fourberie divine - Passive. Cochez un Stress. Quand le prêtre faire tourner une nappe de brouillard autour de lui, celle-ci devient un gaz soporifique puissant. Toutes personnes présentes dans la zone doivent faire un jet de force difficulté 15 ou tomber dans un sommeil profond pendant toute la scène. Un coup violent réveille la victime, mais pas un simple coup de pied ou dépenser un Espoir.

5. Emprise des volutes - Réaction. Dépen-

sez une Peur. La nappe de brouillard s'étendant sur un rayon à Courte Portée et toutes les victimes du gaz soporifique divin ont un dé de désavantage pour faire leur jet de force. Les personnes immunisées au poison sont sensibles au gaz, mais n'ont pas de dé de désavantage.

Les mécanautes

Depuis un siècle, le monde a vu naître des inventions aussi révolutionnaires qu'extraordinaires, portées par des nations visionnaires : la République Andarienne, le Royaume de Castilla, le Directoire Kalorien ou encore le Duché de Von Tchéka. Les mers sylmassiniennes se peuplent désormais de navires à vapeur, tandis que les rumeurs les plus folles évoquent des vaisseaux volants, des aérostats colossaux ou des submersibles capables de défier les abysses. Sur les champs de bataille, les armées déploient des automates de guerre géants, les mécanautes, héritiers d'une tradition bien plus ancienne, la construction de golems magiques. Ces derniers étaient très coûteux en ressources et seul de puissant mages pouvait se lancer dans la création de telle artefact. Ce qui n'est pas le cas pour les mécanautes. C'est création reste toute fois coûteuse, mais à la porté de mage moins puissant.

Le mage et son mécanaute

Les mages, maîtres de la matière, furent les pionniers de cette science. Utilisant bois, pierre ou métal, ils donnaient vie à des créatures artificielles grâce à leur magie. Mais l'avènement des ressources arkaniques a tout changé. Ces matériaux rares et puissants ont permis la naissance des mécanautes : des golems moins autonomes, mais d'une construction bien plus abordable. Leur construction est désormais strictement encadrée dans la Fédération Andarienne, soumise à des autorisations spéciales. Pourtant, comme toujours, certains contournent les règles…

Domaine du codex

Pour construire un mécanaute le mage (et à de rares occasions le barde) doit apprendre des capacités qui appartiennent au domaine du codex. À ce moment-là, il devient un mécaforgeron. Contrairement aux golems classiques, un mécanaute n'est pas autonome : il dépend entièrement des ordres mentaux de son contrôleur, qu'il doit exécuter immédiatement dans les limites de ses capacités techniques. Le mécaforgeron doit dépenser un Espoir pour mettre en avant sa création pour qu'elle agisse.

Schémas techniques de Teslarius

Grimoire du Codex niveau 2

Prix de rappel : 2

Création d'un automate. Vous fabriquez avec du métal et des ressources arkaniques une créature artificielle (cf LDR page 211) sans l'aptitude Surcharge et explosion mortelle. Le coup des matériaux est de 5 000 runes d'or. Il faut avoir une expérience dans au moins une ressource arkanique et une forge bien équipée. La fabrication dure 3 semaines et il faut réussir un jet d'incantation difficulté 17. Vous cochez 5 Stress. En cas d'échec, la création est détruite, les composants perdus, et tout est à recommencer. Le mécaforgeron ne peut dirigé qu'un seul automate à la fois. S'il en construit un second, il ne pourra pas l'animer.

Portail tellurique. Dépensez deux Espoirs pour ouvrir une poche dimensionnelle pour y mettre ou faire sortir un automate l'automate que vous avez construit. Il faut une dose de

fluide de l'aura tellurique pour faire entrer et sortir une fois la créature artificielle.

Schémas techniques de Voltanne

Grimoire du Codex niveau 3
Prix de rappel : 2
Création d'un mécanaute. À partir d'un automate que vous avez fabriqué, vous pouvez construire une mécanaute. Le coup des matériaux de cette amélioration est de 5 000 runes d'or. Il faut avoir une expérience dans au moins deux ressources arkaniques et une forge bien équipée. La fabrication dure 4 semaines et il faut réussir un jet d'incantation difficulté 18. Vous cochez 6 Stress. En cas d'échec, la création est détruite, les composants perdus, et tout est à recommencer.
La création devient palier 2, améliore sa difficulté de 1, ses seuils de 2 et passe à deux dés pour ses dégâts.
Intégration arkanique. Chaque ressource arkanique joue un rôle clé dans la construction d'un mécanaute :

- **Pierre d'éther esprit :** Matrice de commande et système arkano-nerveux.
- **Fluide de l'aura tellurique :** Renforcement de l'armure.
- **Ambre mécanique :** Fabrication des éléments mobiles.
- **Épice d'ombre :** Lien entre la machine et son contrôleur.

Le mécaforgeron peut spécialiser son mécanaute en utilisant 1 000 runes d'or d'une ressource spécifique et une seule, après une semaine de travail, réussi un jet d'incantation difficulté 10 et cochez 5 Stress. Les effets varient selon la ressource :

- **Pierre d'éther :** +1d4 dégâts
- **Fluide tellurique :** +2 PB
- **Ambre mécanique :** Une attaque supplémentaire en dépensant un Espoir.
- **Épice d'ombre :** Résistance magique contre un type de magie (feu, froid ou foudre).

Le mécaforgeron peut changer de spécialisation en recommençant l'opération, ce qui annule la précédente.

Schémas techniques de Mongtaric

Grimoire du Codex niveau 5
Prix de rappel : 2
Agilité arcanique. Dépensez un Espoir supplémentaire pendant une mise en avant du mécanaute pour que le mécaforgeron agisse aussi à distance.
Améliorations arkano-techniques. Le constructeur peut équiper son mécanaute d'armes et de systèmes mécaniques avancés. Il faut avoir une expérience dans au moins trois ressources arkaniques et une forge bien équipée. Chaque amélioration exige un jet de savoir difficulté 17, pourvoir cocher 6 stress, et 2 semaines de travail. Voici les options :
- Frappe mécanique : en équipant de meilleurs vérins fabriqués en ambre mécanique, le mécanaute bénéficie d'un dé d'avantage à son attaque de coup. Coût de l'amélioration, 800 runes d'or de ressources arkaniques.
- Bras-Lame : en équipant un des bras du mécanaute d'une lame de grande taille, il permet au mécanaute d'avoir une attaque tranchante bien plus mortelle ajoutant un dé d'avantage aux dégâts. En cas de jet d'attaque réussi, la cible se retrouve à terre. Le mécanaute perd la possibilité de faire des activités avec deux mains. Coût de l'amélioration, 1000 runes d'or de ressources arkaniques.
- Pic à piston : en équipant un des bras du mécanaute d'un pic de grande taille, il permet au mécanaute d'avoir une attaque perforante bien plus mortelle ajoutant un dé d'avantage aux dégâts. En cas de jet d'attaque réussi, la cible se retrouve Bloquée. Coût de

l'amélioration, 1000 runes d'or de ressources arkaniques.

- Lance harpon : sur l'épaule est fixé, un dispositif de propulsion à vapeur orientable pour lancer à Longue portée, un harpon lourd qui fait 2d10+4 dégâts sur une cible. Il faut ramasser après un tir, le harpon pour le replacer dans le mécanisme par une action. Coût de l'amélioration, 1500 runes d'or de ressources arkaniques.

- Spire tesla : en équipant le mécanaute d'un dispositif dorsal générant de la foudre, il ajoute 2d6 dégâts à ses attaques. Coût de l'amélioration 5000 runes d'or de ressources arkaniques.

- Lance flamme : en équipant un des bras du mécanaute d'une buse de lance feu relié à une réserve dorsale, il peut par une attaque projeter un cône de feu grégeois à Courte portée. Toutes personnes touchées subit 2d20+5 dégâts magiques, mais peut effectuer un jet de réaction (13) pour ne prendre que la moitié. Le mécanaute a une réserve que pour faire deux attaques de ce genre. Après le mécaforgeron doit recharger les réserves de son mécanaute ce qui prend 10 minutes. Coût de l'amélioration, 2000 runes d'or de ressources arkaniques.

- Couleuvrine : en équipant un des bras du mécanaute d'un canon long, le mécanaute peut tiré un projectif massif à Longue portée qui inflige 2d10+6 dégâts phy. Il perd la possibilité de faire des activités avec deux mains. Il faut une action pour recharger le canon. Coût de l'amélioration 2000 runes d'or de ressources arkaniques.

- Mousquet gatling : en équipant un des bras du mécanaute d'un mousquet rotatif à six canons permettant de tirer deux fois par action pendant trois mises en avant de suite. Chaque tire inflige 2d10 dégâts phy. Il perd la possibilité de faire des activités avec deux mains. Il faut une action pour recharger chaque canon. Coût de l'amélioration 10000 runes d'or de ressources arkaniques.

Le personnage peut personnaliser son mécanaute avec ses propres innovations avec l'accord du MJ.

Schémas techniques de Delmendrek

Grimoire du Codex niveau 7

Prix de rappel : 2

Amélioration arkano-techniques supérieure. Un second système arkano-technique peut être ajouté pour le double du coût du rang précédent et pouvoir cocher 7 stress.

Transfert de lien. Un mécaforgeron peut céder le contrôle de son mécanaute via un bracelet de contrôle (500 runes d'or). Le bracelet ne fonctionne qu'avec la personne désignée par le mécaforgeron. Il faut avoir une expérience dans au moins quatre ressources arkaniques et une forge bien équipée. Après avoir céder le contrôle de son mécanaute, le mécaforgeron peut en construire un nouveau, mais ne peut plus transférer le lien tant que le premier mécanaute existe. Deux mécanautes d'un même forgeron ne peuvent s'approcher à moins de 50 m l'un de l'autre sans dysfonctionner et être inutiles.

La Faille de Krall : Une menace insidieuse

Dans les Chroniques de Forge Pierre, les joueurs découvrent la Faille de Krall : un défaut dans la matrice de commande des mécanautes, permettant aux spectres et autres morts-vivants intangibles de s'emparer de la machine en rompant le lien magique avec son contrôleur. Hors de cette campagne, le MJ peut décider si le constructeur connaît cette faille… et s'il l'a corrigée.

Les armes à feu dans les mers sylmassiniennes

	Trait	Portée	Dégâts	Prix	Aptitude
Pistolet à silex	Finesse	Courte	1d10 phy	250 ro	Dépensez un espoir et cochez un Stress pour dégainer 2 pistolets.
Arquebuse	Agilité	Longue	1d12 phy	400 ro	Dépensez 2 Espoires pour gagner un avantage sur le jet d'attaque.
Mousquet	Agilité	Longue	2d8 phy	500 ro	
Tromblon	Force	Courte	3d6 phy	300 ro	Peut toucher deux cibles à Très courte portée l'une de l'autre.

Cochez un stress pour recharger un pistolet pendant un combat, deux pour les autres armes. Lors d'un échec critique (double 1) l'arme à feu devient inutilisable et provoque 1d10 dégâts de feu au tireur. Il faut réussir un jet de finesse (13) pour réparer l'arme et un atelier bien équipé. Une cible touchée par une arme à feu coche un Stress.

Depuis le début de la révolution industrialo-magique et le commerce avec l'archipel arkanique, l'usage de la poudre noire s'est de plus en plus répandu, donnant naissance aux armes à feu.
Pour ces armes, certains mécaforgerons ont commencé à développer une utilisation particulière des ressources arkaniques dans la confection de poudre ou de munition, ce qui a rendu ces armes bien plus meurtrières, mais aussi beaucoup plus coûteuses à l'usage.

Munition arkanique :

Les balles de plomb peuvent être enchantées pour être +1, +2 ou +3 au jet d'attaque, aux dégâts et avoir un pouvoir particulier. On peut les récupérer dans les corps de ses adversaires après le combat avec un peu de temps. Mais les pouvoirs additionnels de ressources arkaniques ont disparu.

Poudre noire alchimique : une préparation spéciale qui permet d'ajouter 3 dégâts au projectile. Il faut compter 100 ro pour un sac permettant 10 recharges d'arme à feu.

Munition d'Éther Spectral : +1 au jet d'attaque, aux dégâts et paralyse. Dépensez un Espoir ou une Peur pour mettre fin à cet état. Une dose de pierre d'éther esprit permet d'en faire 10. Il faut posséder l'expérience de maîtrise de la pierre d'éther esprit pour utiliser sur une balle et la tirer.

Munition Tellura-absorbante : ignore toute immunité. Une dose de fluide d'aura tellurique permet d'en faire 10. Il faut posséder le don de maîtrise du fluide de l'aura tellurique pour enchanter une balle et la tirer.

Munition d'Ambre Cinétique : +1 au jet d'attaque et aux dégâts, la cible touchée doit réussir un jet de force difficulté 14 ou être à terre. Une dose d'ambre mécanique permet

d'en faire 10. Il faut posséder l'expérience de maîtrise de l'ambre mécanique pour enchanter une balle et la tirer.

Munition d'Ombre murmurante : +1 au jet d'attaque et aux dégâts, la cible a un dé malus pendant ses 1d4 prochaines attaques. Une dose d'épice d'ombre permet d'en faire 10. Il faut posséder l'expérience de maîtrise de l'épice d'ombre pour enchanter une balle et la tirer.

Munition élémentaire arkanique : ajoute 2d6 dégâts sur une cible touchée par une balle imprégnée d'une ressource arkanique. La nature des dégâts dépende de la ressource, foudre pour l'éther esprit, feu pour l'ambre mécanique, glace pour l'aura tellurique et poison pour l'épice d'ombre. Une dose de ressource arkanique permet d'en faire 10. Il faut posséder l'expérience de maîtrise de la ressource pour enchanter une balle et la tirer.

Option : si l'on possède plusieurs expériences de maîtrise de ressources arkaniques, on peut cumuler les pouvoir sur les munitions.
Sur un échec critique (double 1) les dégâts reçus par le tireur double dans le cas d'utilisation de munitions à base de ressources arkaniques.

Certains mécaforgerons ont créé des armes magiques à feu.

Arme à feu magique :

Les armes à feu peuvent être +1, +2 ou +3 et avoir un pouvoir particulier.

Pistolet d'ambre mécanique : permets de recharger sans cocher de Stress pendant un combat.

Arquebuse d'Ether-leger : contient une chambre de pierre d'éther esprit stabilisé. L'utilisateur peut ignorer la gravité pour le tir. Il ne faut qu'un Espoir pour avoir un avantage pendant son tir.

Mousquet à Ambre Cinétique : inflige +d16 aux dégâts. Lors d'un critique, la cible doit faire un jet de force difficulté 14 ou être repoussée de 3 m. et se retrouver à terre.

Tromblon de Bris-Golem : double les dégâts contre des créatures artificielles.

Arquebuse Némédritique : ignore les bonus à la difficulté et l'armure provenant de la magie.

Mousquet d'ombre : peut tirer à travers 50 centimètres de matières sauf le plomb.

Lunette de visée arcanique : dé bonus aux jets d'attaque contre des cibles immobiles ou se déplacent lentement.

Revolver arkanique : ne nécessite pas de rechargement pendant 6 tirs, technologie très rare.

Coin du meneur (interdit aux PJ)

Suivant l'ambiance que vous voulez donner à votre campagne, vous pouvez remplacer les pistolets simples que beaucoup d'adversaires ont par des armes chargés avec une des ressources arkaniques au début de la campagne. À partir du livre deux, vous pouvez mettre entre leurs mains des pistolets à silex magique ou des mousquets, etc., dont les adversaires se servent au premier round. Bien plus pratique que de sortir un arc. Cela permettra aux aventuriers d'être lentement équipés.

La vision de l’indicible

Au début de la campagne, les personnages acquièrent le pouvoir de vision de l’indicible. Il n’y a pas de particularité dans son usage qui est automatique. Uniquement limiter dans son nombre d’usage par jours qui de la moitié du niveau des personnages. Dans DD, au niveau 20, chaque personnage peut le faire 10 fois par jour. Ce qui à l’usage s’avère un peut trop. Pour DH, je vous propose que le pouvoir marche pour un nombre de fois par jour beaucoup plus bas. Une fois par palier.
Un jet de dés est nécessaire avec une difficulté de 16. Une réussite ou un échec avec Espoir ou Peur aura un impact sur la précision des informations obtenues. Si elles sont claires ou cryptiques à différents degrés. L’environnement peut aussi avoir une influence sur le jet avec un avantage ou un désavantage.