

Les Chroniques de Forge Pierre

Livre 0 : Règles spécifiques

Version COF2

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 Chroniques Oubliées Fantasy 2.

La classe de l'arquebusier pour les joueurs est mise en avant dans cette campagne où les pistolets à poudre noire sont présents. Le mécaforgeron s'identifie parfaitement au Forge-sort et justifie l'utilisation de golems qui sont nommés ici mécanautes.

Les statistiques des monstres ou adversaires présentées ne suivent pas forcément ceux que vous pouvez retrouver dans le livre de règles COF2 ou son bestiaire. Cela pour apporter un peu de diversité et de surprise.

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.

Il faudrait diviser toutes les valeurs pécuniaires (magasins et trésors) dans Les Chroniques de Forge Pierre pour se retrouver au niveau des prix proposés dans les règles de COF2.

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, se 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.

Maîtrise de l'éther esprit

Prérequis : avoir étudié la matière auprès d'une personne la maîtrisant.

Vous pouvez utiliser une action (même de mouvement) pour imprégner un objet de l'énergie de la pierre d'éther esprit. Un lanceur de sort ou un moine peut imprégner ses mains. La dose est consommée par cette opération et les effets durent quatre rounds. Ajoutez 1d4° DM aux armes ou aux sorts, 2d4° DM contre les créatures artificielles comme les mécanauts ou 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.

Maîtrise de l'aura tellurique

Prérequis : avoir étudié la matière auprès d'une personne la maîtrisant.

Vous pouvez utiliser une action (même de

mouvement) pour imprégner votre corps ou un objet avec cette matière. La dose est consommée par cette opération et les effets durent cinq rounds. Ajoutez un bonus magique de 1d4° à la DEF. Le fluide permet d'absorber 1d6 DM 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.

Maîtrise de l'ambre mécanique

Prérequis : avoir étudié la matière auprès d'une personne la maîtrisant.

Vous pouvez utiliser une action (même de mouvement) pour imprégner votre corps avec cette matière. La dose est consommée par cette opération et les effets durent quatre rounds. Ajoutez 1d4°/2 en Force ou en Dextérité 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.

Maîtrise de l'épice d'ombre

Prérequis : avoir étudié la matière auprès d'une personne la maîtrisant.

En ingérant cette substance, vous pouvez choisir entre plusieurs effets :

- envoyer un message mental d'une minute à une personne connue ou visible à moins de 100 m sans qu'elle puisse répondre ;
- charmer un humanoïde, un animal ou un monstre avec un dé bonus, l'effet est celui du sort Amitié, mais sa durée n'est que de 6 heures. Un groupe déjà amical de 10 créatures peut rester sous le contrôle du charme 24 heures et se battre pour la personne ayant ingéré l'épice d'ombre ;
- se déplacer par téléportation sur 10 m vers un espace inoccupé que vous pouvez voir à la place de votre action de mouvement et cela pendant 5 rounds.

Il est déconseillé d'ingérer l'épice d'ombre plus d'une fois par jour. À la seconde prise, il faut effectuer un test de CON DD 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 maîtriser 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 dépenser un point de capacité.

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 aux sorts de rang 6 et 8 de la voie du guérisseur (rappel à la vie et résurrection).

Parmi toutes les adversités qui peuvent se dresser contre les aventuriers, il y a quatre cultes mauvais qui ont une identité propre chacun. Je vous propose une voie pour chacun d'eux pour spécialiser ses prêtres.

Voie d'Inominus

(déesse du sang et de la tyrannie)

1. Soif de sang : Le prêtre peut entrer dans un état de folie sanglante. Si une créature se trouve dans son champ de vision et à moins de 2 m, elle peut utiliser une action limitée pour lui porter une attaque. En cas d'attaque réussie, elle ajoute à celle-ci 1d8 DM. Les prêtres d'Inominus ont accès à la voie du démon et la voie du sang.

2. Flamme maudite (A)* : Le prêtre peut enflammer son arme et infliger 1d4° DM supplémentaires pendant 4 rounds.

3. Marque de la haine (A)* : Le prêtre désigne l'un de ses adversaires visibles qu'il va poursuivre de sa haine pendant [1+VOL] rounds. Chaque fois que le prêtre ou ses alliés le touchent avec une attaque, il subira 1d4° DM supplémentaire.

4. Terreur sanglante (A)* : Le prêtre a un dé bonus à toutes ses attaques et DM pendant [1+VOL] rounds.

5. Bain de sang (L)* : Le prêtre inflige à toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 m autour de lui des blessures sanglantes infligeant [3d4°+VOL] DM sans



test d'attaque. Ce sort ne peut être employé qu'une fois par jour.

Voie de Shog Nath

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

1. Maudit : 1 fois/round, demander à un PJ attaquant le prêtre de Shog Nath de relancer un d20. Il garde le moins bon résultat, et si le test d'attaque est inférieur à 6 (avant modification), l'action est un échec automatique. Les prêtres de Shog Nath ont accès à la voie du démon et la voie de la sombre magie.

2. Corruption aberrante (G) : Le prêtre infecte les blessures de ses adversaires. Par un test oppose d'Attaque magique contre toute cible vivante (dans un rayon de 10 m) étant dégât blessé. Inflige 1d4° DM et régénère autant de PV le prêtre. Lorsqu'une créature meurt à moins de 20 m, le prêtre gagne (2 × NC) PV.

3. Tentacule de Nath (A)* : Dans une zone de 4 m de rayon autour de la prêtresse pendant deux rounds, des tentacules sortent du sol et attaquent ses adversaires leur faisant 2d4° DM et ils ne peuvent plus se déplacer. La moitié des DM en cas de réussite à test de FOR DD 11 + NC et sans entrave.

4. Touché de la bête : À chaque attaque réussie du prêtre, il inflige 1d4° DM supplémentaire. Quand il atteint le rang 5 de cette voie, cela passe à 2d4° DM.

5. Folie de l'indicible (L)* : Quand il utilise de sort, l'environnement autour du prêtre sur 30 m de rayon devient non-euclidien. Tous ses adversaires ont un dé de malus, leur attaque contre lui et ses alliés. Ses adversaires doivent aussi faire un test de VOL DD 15+INT du prêtre. En cas d'échec, ils doivent fuir la folie de l'indicible.

Voie d'Astemetep

(dieu des morts-vivants et des malédictions)

1. Dessiccation : Une aura de froid entoure le prêtre en permanence. Cela a pour effet d'ajouter 1d4° DM à toutes ses attaques de contact réussi. Les prêtres d'Astemetep ont accès à la voie de la mort et de l'outre-tombe.

2. Cendre mortelle (A)* : Le prêtre est entouré d'un nuage de cendre qui tombe lentement autour de lui sur 2 m de rayon pendant 1+CHA rounds. Cela a pour effet d'affaiblir les adversaires qui l'approchent.

3. Linceul nécrotique (A)* : Le prêtre maudit une zone de 20 m de rayon autour de lui pendant 2+VOL rounds. Toutes les créatures mort-vivantes dedans gagnent deux fois la VOL du prêtre en PV et les adversaires du prêtre perdent toute résistance et bonus magique.

4. Nécrose vitale (A)* : Toute créature morte dans un rayon de 10 m autour du prêtre s'anime et entrave les adversaires du prêtre qui doivent faire un test de FOR pour se dégager. En cas d'échec, ils n'ont plus d'action de mouvement et un dé de malus à leur test d'attaque.

5. Chant lugubre d'outre-tombe (L)* : Des cercueils et des sarcophages font surface autour du prêtre sur 20 m de rayon. De nombreux chants horribles sortent de toutes ces sépultures altérant l'esprit de ceux qui les entendent occasionnant [2d4°+VOL] DM.

Voie de Shoawn

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

1. Insaisissable illusoire : Lorsqu'il est attaqué, le prêtre peut par une action de mouvement se mettre hors de portée de son assaillant sans provoquer d'attaque d'opportunité. Les prêtres de Shoawn ont accès à la voie de l'envoûteur et la voie de l'invocation.

2. Vapeur chimérique (A)* : Le prêtre peut faire tourner une nappe de brouillard autour de lui sur 1 m de rayon par rang. Tous ceux qui veulent l'attaquer ont un dé de malus.

3. Téléportation illusoire (A)* : Le prêtre peut faire tourner une nappe de brouillard autour de lui sur 1 m de rayon par rang et bénéficie du sort invisibilité pendant [1+INT] minutes. 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 : Quand le prêtre fait tourner une nappe de brouillard autour de lui, celle-ci devient un gaz soporifique puissant. Toutes personnes présentes dans la zone doivent faire un test de CON DD 15 ou tomber dans un sommeil profond pendant CHA minutes. Un coup violent réveille la victime (action d'attaque, 1 DM), mais pas un simple coup de pied.

5. Emprise des volutes : La nappe de brouillard s'étendant sur 12 m de rayon et toutes les victimes du gaz soporifique divin ont un dé de malus pour faire leur test de CON. Les personnes immunisées au poison sont sensibles au gaz, mais n'ont pas de dé de malus.

Les Scénarios

Les mécanauts

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 sylmassiennes se peuplent désormais de navires à vapeur, tandis que les rumeurs les plus folles évoquent des vaisseaux volants, des aérostats colossaux ou des sous-marins capables de défier les abysses. Sur les champs de bataille, les armées déploient des automates de guerre géants, les mécanauts, héritiers d'une tradition bien plus ancienne : celle des golems construits par les forgesorts.

Les forgesorts, maîtres de la matière, furent les pionniers de cette voie. 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 mécanauts : des golems moins autonomes, mais d'une puissance bien plus redoutable. Leur construction est désormais strictement encadrée dans la Fédération Andarienne, soumise à des autorisations spéciales. Pourtant, comme toujours, certains contournent les règles...

La Voie du Mécanaute

Pour accéder à cette voie de prestige, un mécanforgeron (ou forgesort) doit d'abord maîtriser la Voie du Golem jusqu'au rang 5. 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 son nombre d'action dans le round.

1. Intégration arkanique*

Transformer un golem en mécanaute exige 10 000 runes d'or de ressources arkaniques. Cette métamorphose renforce ses attributs suivant deux choix :

- +2 en FOR, DM et DEF ou
- +1 PV par niveau et une seconde attaque

L'opération, d'une durée de 4 semaines, nécessite un test d'attaque magique (DD 20) et le dépenser 12 PM en une seule fois. En cas d'échec, le golem est détruit, les composants perdus, et tout est à recommencer. L'intégration arkanique peut être recommencer pour changer de type d'attributs, ce qui annule le précédant.

2. Spécialisation arkanique*

Chaque ressource arkanique joue un rôle clé dans la construction d'un mécanaute :

- Pierre d'éther esprit : Matrice de commande et système arkanonerveux.
- 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 et un test d'INT DD 10 et dépenser 14 PM en une seule fois. Les effets varient selon la ressource :

- Pierre d'éther : +1d4° aux DM.
- Fluide tellurique : +2 PV/niveau ou +5 en DEF.
- Ambre mécanique : Une attaque supplémentaire.
- Épice d'ombre : Résistance magique (RD 10) contre un type de magie (feu, froid ou foudre).

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

3. Améliorations arkano-techniques*

Le constructeur peut équiper son mécanaute d'armes et de systèmes mécaniques avancés, remplaçant une attaque existante. Chaque amélioration exige un test d'INT DD 17, 16 PM, et 2 semaines de travail. Voici les options :

- Frappe mécanique : en équipant de meilleurs vérins fabriqués en ambre mécanique, le mécanaute bénéficie de 1d4° supplémentaire 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 1d4° supplémentaire au DM avec un critique sur 19-20. Il 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'une lame de grande taille, il permet au mécanaute d'avoir une attaque perforante bien plus mortelle ajoutant 1d4° supplémentaire au DM avec un critique sur 19-20. Il perd la possibilité de faire des activités avec deux mains. 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 20 m. un harpon lourd qui fait 1d10d+1d4° DM sur une cible. Il faut ramasser après un tir, le harpon pour le replacer dans le mécanisme par une action limitée. 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 DM 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 en utilisant une de ses attaques projeter un cône de feu grégeois de 9 m sur 3 m. Toutes personnes touchées subit 6d4° DM, mais peut effectuer un test de AGI DD 14 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 tirer un projectif massif à 40 m. qui inflige 2d4° DM. Il perd la possibilité de faire des activités avec deux mains. Coût de l'amélioration 2000 runes d'or de ressources arkaniques. Il faut une action limitée pour recharger le canon.

- Mousquet gatling : en équipant un des bras du mécanaute d'un mousquet rotatif à douze canons permettant de tirer trois fois dans un round pendant quatre rounds de suite. Chaque tire inflige 2d8 DM. Il perd la possibilité de faire des activités avec deux mains. Coût de l'amélioration 10000 runes d'or de ressources arkaniques. Il faut une action limitée pour recharger chaque canon.

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

4. Amélioration supplémentaire*

Un second système arkano-technique peut être ajouté pour le double du coût du rang précédent, avec une dépense de 18 PM.

5. 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 désigner par le mécaforgeron. Après avoir céder le contrôle de son construct, le mécaforgeron peut en construire un nouveau mais ne peut plus transférer le lien tant que le premier mécanaute existe. Deux mécanauts d'un même forgeron ne peuvent s'approcher à moins de 50 m l'un de l'autre sans dysfonctionner et être inutile.

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 mécanauts, 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.

Depuis le début de la révolution industria-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.

Les armes à feu dans les mers sylmassiniennes

	Poids	Dégâts	Prix	Propriétés
Pétoire	1,5 kg	1d10 perforant	250 ro	Munition (porté 6/18) rechargement (L) +1d8 de dégâts en cas de critique en plus du doublement des DM.
Arquebuse	4 kg	1d12 perforant	400 ro	Munition (porté 20/60) rechargement (L) +1d8 de dégâts en cas de critique en plus du doublement des DM.
Mousquet	5 kg	2d8 perforant	500 ro	Munition (porté 15/45) rechargement (L) +1d10 de dégâts en cas de critique en plus du doublement des DM.
Tromblon	6 kg	3d6 perforant	300 ro	Munition (porté 10/15) rechargement x2 (2 rounds) Peut toucher deux cibles à moins de 2 m. l'une de l'autre. +2d6 de dégâts en cas de critique en plus du doublement des DM.

Sur un échec critique (1) l'arme à feu est inutilisable et provoque 1d10 dégâts de feu au tireur. Il faut réussir un jet d'artisanat pour la réparer et un atelier bien équipé.

Pour ces armes, certains mécaforgerons (ou forgesort) 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 touché et 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 DM au projectile. Il faut compter 100 ro pour un sac permettant 10 recharges d'arme à feu.

Munition d'Éther Spectral : +1 au touché et aux DM, paralyse pendant 1d4 round ou 1d8 round une créature artificielle. Une dose

de pierre d'éther esprit permet d'en faire 10. Il faut posséder le don 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 touché et DM, la cible touchée doit réussir un test de FOR DD 14 ou être à terre. Une dose d'ambre mécanique permet d'en faire 10. Il faut posséder le don de maîtrise de l'ambre mécanique pour enchanter une balle et la tirer.

Munition d'Ombre murmurante : +1 au touché et DM et la cible a un dé malus pendant 1d4 round à ses prochaines attaques. Une dose d'épice d'ombre permet d'en faire 10. Il faut posséder le don de maîtrise de l'épice d'ombre pour enchanter une balle et la tirer.

Munition élémentaire arkanique : ajoute 2d6 DM sur une cible touchée par une balle imprégnée d'une ressource arkanique. La nature des dégâts dépend 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 le don de maîtrise de la ressource pour enchanter une balle et la tirer.

Option : si l'on possède plusieurs dons de maîtrise de ressources arkaniques, on peut cumuler les pouvoirs sur les munitions. Sur un échec critique (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 : permet de recharger par une action de mouvement (M).

Arquebuse d'Ether-leger : contient une chambre de pierre d'éther esprit stabilisée. L'utilisateur peut ignorer la gravité pour le tir (pas de dé malus à longue portée).

Mousquet à Ambre Cinétique : critique sur 18-20. Lors d'un critique, la cible doit faire un test de FOR DD 14 ou être repoussée de 3 m. et se retrouver à terre.

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

Arquebuse Némédritique : ignore les bonus à la DEF provenant de la magie.

Fusil à éther esprit : grâce à l'ampoule d'éther qui l'anime, le fusil a une portée de 120 mètres sans dé malus. Il ajoute 2d8 DM de précision. Se recharge avec une action de mouvement (M).

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

Lunette de visée arkanique : dé bonus aux jets d'attaque contre des cibles immobiles.

Revolver arkanique : ne nécessite pas de rechargement pendant 6 tirs, technologie très rare et instable. Se bloque et provoque 1d10 dégâts de feu au tireur en cas d'échec critique (1). Il faut plusieurs heures à un spécialiste pour le réparer.

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 chargées avec une des ressources arkaniques au début de la campagne. À partir du livre deux, vous pouvez mettre entre les 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.