



le Scriptorium

présente :

une aide pour  
Fantasy Craft



GUIDE DE CONVERSION

ROYAUMES D'ACIER

GUIDE DE CONVERSION



Image par andrecaudero@deviantart.com

## UN UNIVERS POUR FANTASY CRAFT, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du livre de base de *Fantasy Craft*. Les suppléments *Spellbound* et *Call to Arms* (Crafty Games) peuvent offrir des options supplémentaires aux personnages. *Le Guide des Personnages* et le *Guide du Monde des Royaumes d'Acier* (Privateer Press) demeurent indispensables pour découvrir l'ambiance de cet univers.

## Avant-propos

L'objectif de cette aide de jeu est de permettre aux amateurs des *Royaumes d'Acier* et de *Fantasy Craft* de jouer dans leur univers favori avec leur système de règles préféré. En plus des personnages et créatures emblématiques d'Immores occidentale, vous trouverez également des objets, sorts et autres règles indispensables pour évoluer dans cet univers de "full metal fantasy".

*Les Royaumes d'Acier* est un univers de Brian Snoddy & Matt Wilson, *Privateer Press*, publié par *Ubik* (désormais *Edge*) en français. *Fantasy Craft* est un jeu d'Alex Flagg, Scott Gearin & Patrick Kapera, *Crafty Games*, publié par 7<sup>e</sup> Cercle en français. Les images de ce document sont la propriété de *Privateer Press*.

Merci à Saphirel pour ses retours critiques et à Arasmo pour sa relecture approfondie. Bon jeu !

## Introduction

« Le vent chante une sourde mélodie et j'entends les mékastratèges incanter au loin. Ils réparent leurs scaraciers, sinistres monstres de guerre et de destruction, en vue du prochain assaut. Le vent chante une sourde mélodie et j'entends les râles de douleur dans les tranchées. Mes compagnons ne sont plus qu'une poignée, la plupart estropiés ou démoralisés. Le vent chante une sourde mélodie et instille de plus en plus la terreur dans mon cœur. Le dernier de nos mékastratèges s'est effondré ce matin et nous ne passerons pas la nuit. Notre combat est vain et pourtant nul ne reculera. Le vent chante une sourde mélodie et, pour l'amour de la mère patrie, nous combattons jusqu'à la mort. » — Viktor Asimov, capitaine du 51<sup>e</sup> bataillon d'infanterie du Khador

« Je regarde les collines avec étonnement et je me demande : pourquoi maintenant ? Autour de moi, tout le monde s'affaire. Les miliciens préparent des fortifications supplémentaires et distribuent des armes aux hommes valides, les femmes barricadent les maisons et les enfants ont déjà été mis à l'abri. Mais à quoi bon ? Les yeux tournés vers le nord, je sais que tout cela n'a aucune importance. Lorsque les barbares molgurs déferleront sur le village, il sera réduit en cendres et nous périrons par les flammes ou l'acier. Mais par Morrow, qu'est-ce qui a pu réveiller ces terribles créatures ? Quelqu'un les exhorte-t-il à la guerre ? Cette question me hantera jusqu'à la mort, autant dire plus très longtemps. » Jesse Armstern, civil cygnaréen

## Table des matières

<b>Origines</b> .....	<b>3</b>	Dons d'Équipement.....	19
Races .....	3	Dons de Magie.....	20
Spécialités.....	4	Dons de Terrain.....	21
Talents.....	6	<b>Magie</b> .....	<b>21</b>
<b>Classes de maître</b> .....	<b>6</b>	Caën et Urcaën .....	21
Hurlemort .....	6	Nouveaux sorts .....	21
Mékastratège .....	7	<b>Équipement</b> .....	<b>22</b>
Tueur de mages .....	9	Biens .....	23
<b>Intérêts</b> .....	<b>10</b>	Consommables.....	23
Alignements.....	10	Élixirs .....	24
Langues.....	17	Poisons .....	26
Études.....	18	Armes .....	26
<b>Compétences</b> .....	<b>18</b>	Objets magiques.....	29
Artisanat .....	18	Objets mékamagiques.....	29
Intimidation.....	19	<b>Bestiaire</b> .....	<b>31</b>
Survie.....	19	Scaraciers.....	31
<b>Dons</b> .....	<b>19</b>	<b>Campagne</b> .....	<b>32</b>
Dons de Combat de base .....	19	Options de campagne .....	33
Dons de Compétence.....	19		



## ORIGINES

Cette section présente les Origines des Royaumes d'Acier et aide à situer les Races, Spécialités et Talents courants en Immoren occidentale. De nouvelles Origines sont également proposées pour représenter quelques-uns des éléments les plus caractéristiques de ce monde de campagne.

## Races

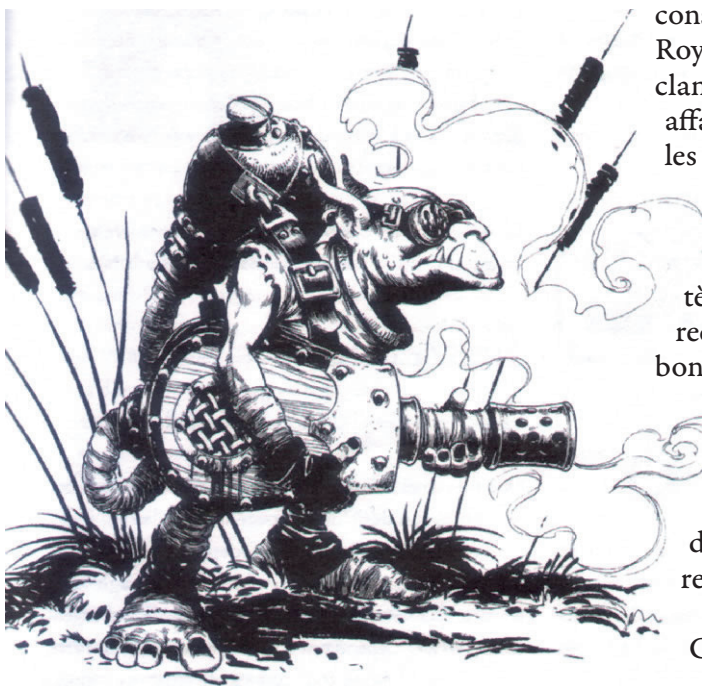
Les Royaumes d'Acier sont peuplés de races anciennes et fières, mais toutes ne se sont pas adaptées à l'urbanisation de l'Immoren occidentale par les humains. Les peuples présentés ci-après sont ceux ayant réussi à se faire accepter au sein de la société actuelle, malgré les préjugés encore nombreux.

### ELFES

Les elfes des Royaumes d'Aciers sont représentés par deux ethnies parfaitement distinctes.

Les Iosiens sont les habitants d'Ios, le royaume elfique situé à l'extrême orient de l'Immoren occidentale, non loin des Marches d'Héliotrope. C'est un peuple sombre et vivant en autarcie, rendu amer par l'insouciance des humains et la mort annoncée du dernier de leurs dieux.

Les Nyss, ou elfes de l'hiver, vivent loin au nord d'Ios et n'ont aucun contact avec leurs cousins. C'est un peuple nomade et tribal, aux mœurs parfois sauvages mais à la spiritualité très forte.



### GOBELINS

Deux grandes ethnies de gobelins existent dans les Royaumes d'Acier.

Les bogrins ou boggers sont ceux qui ressemblent le plus à l'image classique qu'on se fait d'un gobelin : petit mais teigneux, trapu, les yeux vicieux, le dos voûté et les dents pointues. En plus de ça, ce sont des sauvages faisant preuve d'une férocité quasi-animale et ne connaissant pas la pitié.

Avec cette triste image, les gobbers ont bien du mal à se faire accepter dans la société civilisée. Et pourtant, à force d'efforts et de temps, ils y sont arrivés. Il faut dire que leur allure est moins agressive que celle de leurs cousins, et leurs talents de bricoleurs et de réparateurs sont fort appréciés. Le don Horde méridionale rend bien justice aux gobbers. Les autres dons raciaux des gobelins conviennent mieux aux boggers.

### HUMAINS

Les humains sont la race la plus répandue en Immoren occidentale et composent six grands royaumes. Ils occupent toutes les régions, du nord au sud de la côte, et sont les principaux acteurs des conflits qui la secouent actuellement.

**Cryx** : Le sinistre royaume au service du seigneur Toruk, le dieu dragon, s'étend au moins sur la totalité des îles Schardes. Les Schardes en sont d'ailleurs l'ethnie majoritaire.

**Cygnar** : Le royaume de Cygnar consiste en l'essentiel du sud de l'Immoren occidentale ; il est considéré par beaucoup comme le plus puissant des Royaumes d'Acier. De nombreuses ethnies s'en réclament, y compris les fiers et pieux Caspiens, les affables Midlunders, les sombres Morridanois et les insouciantes Thuriens.

**Khador** : Si un royaume dispute la suprématie au Cygnar, c'est bien le Khador, situé à l'extrême nord de la côte. Ce royaume austère est la mère-patrie des patriotes Khadres, des redoutables Kossites, des barbares Skirov et d'une bonne partie des imprévisibles Umbréens.

**Llael** : Les autres Umbréens sont des citoyens du Llael, le royaume élégant et raffiné des Rynnois. Un peu démuni à l'approche de la guerre de géants qui se prépare, ce royaume de nobles penseurs compte sur ses services de renseignements pour survivre.

**Ord** : Le petit royaume d'Ord, coincé entre le Cygnar et le Khador, est tout ce qui reste de la ja-

dis puissante nation du Tordor. Les Tordoréens en sont les héritiers inquiets, eux qui voient les troupes de deux grandes armées traverser de plus en plus souvent ses frontières.

**Le Protectorat de Ménoth** : Isolé et vivant en quasi-autarcie, à l'extrême sud-est de l'Immoren occidentale, le Protectorat est une langue de terre aride que des Sulais originaires du Cygnar et vénérant Ménoth (ce qui est d'ailleurs la raison du schisme des royaumes) partagent bon gré mal gré avec les indigènes Idriens.

## NAINS

Les nains constituent une race ancienne et pourtant avant-gardiste, qui s'est relativement bien intégrée à la société humaine au fil des siècles. Ils disposent toutefois encore de leur propre royaume, le Rhul, voisin du Khador, du Llael et d'Ios, et ceux qui y vivent sont appelés Rhufolk par les nains expatriés et les autres races.

## OGRUNS

Dans les Royaumes d'Acier, les ogres sont appelés ogruns et forment une race très spirituelle. Anciennement barbares et pilleurs, ils se sont merveilleusement adaptés à la civilisation galopante des humains en mettant leur force titanesque à profit. Ce sont souvent des manœuvres ou des soldats.

## TROLLKINS

Bien qu'ethnie indépendante, les trollkins descendent d'un point de vue règles la même race que les ogruns, celle des ogres, ajustée du don Guerrier des pierres. Ce sont également d'anciens barbares qui ont dû s'habituer à l'urbanisation de l'Immoren. Ils portent sur la tête et le haut du dos une crinière d'épines. Leur voix puissante est légendaire.

## Spécialités

Les Royaumes d'Aciers sont forgés par la guerre. En ces temps troublés, nombre de héros ont fait parler les armes avant de partir à l'aventure.



Image par fstitz.deviantart.com

## AUMÔNIER

Le personnage est un guérisseur de terrain, un homme qui, même sous le feu ennemi, se préoccupe avant tout de sauver des vies.

- *Don* : Pansements
- *Médecine maîtrisée* : Quand le personnage dépense 1 dé d'action pour améliorer un jet de Médecine et que ce dernier échoue malgré tout, il récupère son dé d'action.
- *Encouragement* : Une fois par scène, le personnage peut conférer à un coéquipier un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde.
- *Engagé* : Le personnage acquiert du Renom Militaire au prix de 40 points de Réputation par rang.
- *Front uni* : Le personnage obtient un bonus moral de +2 à la Défense et aux jets de sauvegarde lorsqu'au moins 2 alliés adjacents sont de la même race (et dans le même camp).

## MAGE-BALLISTICIEN

Alliant magie et art de la gâchette, le personnage est un véritable artilleur profane.

- *Don* : Équipement favori
- *Cartouchière* : La propriété *recharge* de toute arme à poudre maniée par le personnage diminue de 1.
- *Expert du combat à distance* : Le personnage est considéré comme disposant de 2 dons de Combat à distance de plus.
- *Maniement des armes à poudre* : Le personnage est formé au maniement des armes à poudre.
- *Prestance* : Le Panache du personnage augmente de 2.

## MÉKARCANISTE

Spécialiste de la mékamagie, le personnage sait allier magie et technologie pour obtenir des effets dévastateurs.

- *Don* : Écriture de parchemins
- *Chargement d'accumulateurs* : Le personnage peut recharger un accumulateur au prix de 2 points de sort par charge et ne risque jamais d'en perdre le contrôle.



- *Connaissances générales* : Le personnage commence avec 2 Études supplémentaires.
- *Esprit ouvert* : Le personnage obtient 1 point de compétence supplémentaire par niveau.
- *Expert de l'équipement* : Le personnage est considéré comme disposant de 2 dons d'Équipement de plus.

### COMMENT FAIRE UN BON...

Vous l'aurez remarqué, la plupart des classes de base et de prestige des *Royaumes d'Acier* ont été transformées en Spécialités, voire en rien du tout. En effet, les classes et autres options de *Fantasy Craft* suffisent d'ores et déjà à émuler toute la mécanique derrière ces classes. Parmi elles, ce petit guide peut vous aider à faire votre choix.

... **Alchimiste** ? Tout simplement la classe du même nom, sans compter les indispensables dons de Maîtrise de l'alchimie.

... **Aumônier** ? La classe de Paladin est toute indiquée, avec Prêtre de Morrow au préalable. Les dons Pansements et À un cheveu sont également dans l'esprit.

... **Mage-ballisticien** ? La classe de Chevalier Runique, précédée de niveaux de Mage, a été pensée pour. Les dons de poudre noire de *CtA:D* et quelques dons de Magie seront du meilleur effet.

... **Mékarcaniste** ? Un Mage, ou mieux le Voyant de *S:TS*, avec des dons de mékamagie et d'équipement offrira un bon rendu.

... **Monte-en-l'air** ? Sans discuter, le Cambrioleur et les dons secrets sont l'idéal.

... **Pistolier** ? Le Tireur d'élite de *CtA:D* est la voie royale à un bon pistolier. Des niveaux d'Assassin ou de Soldat sont un bon moyen d'y parvenir, avec des dons de combat de base et à distance.

... **Rafistoleur** ? L'Érudit est taillé sur mesure pour faire un bon Rafistoleur, que vous pourrez personnaliser à l'envi avec les dons de votre choix.

... **Sombre-toge** ? Sage ou Prêtre peuvent être de bons préludes à la classe de Force de la nature, *CtA:FoN*, qui rendra parfaitement le personnage.

... **Fusilier** ? Vous aurez peut-être remarqué le grand absent, c'est parce que Mousquetaire lui correspond parfaitement. Comme pour le Pistolier, *CtA:D* sera idéal, avec Éclaireur en complément et des dons liés aux embuscades.

### MONTÉ-EN-L'AIR

Le personnage s'est fait une spécialité de délester ceux qu'il rencontre des poids physiques qui nuisent à leur élévation spirituelle.

- *Don* : Mobilité I
- *Camouflage urbain* : Le personnage dispose d'un bonus de +5 en Discrétion en milieu urbain.
- *Crochetage/Désamorçage de terrain* : Le personnage est toujours considéré comme ayant le kit requis lorsqu'il effectue un test de Désamorçage/Sabotage.
- *Passage sans traces* : Le DD des jets de Pistage pour suivre le personnage augmente de 10.
- *Sens des pièges* : Lorsque le personnage tente un jet de Réflexes contre les pièges et autres dispositifs de sécurité, il lance deux fois le dé et garde le meilleur résultat.

### PISTOLIER

Fou de la gâchette, le personnage est un duelliste, un mercenaire ou un hors-la-loi dont les talents de tireur ne sauraient être mis en doute.

- *Don* : Poudre noire I
- *Cartouchière* : La propriété *recharge* de toute arme à poudre maniée par le personnage diminue de 1.
- *Maniement des armes à poudre* : Le personnage est formé au maniement des armes à poudre.
- *Prompt* : Le personnage obtient un bonus de +5 à l'Initiative.
- *Tir vicieux* : Le personnage inflige 2 points de dégâts supplémentaires aux personnages courants avec une arme à poudre.

### RAFISTOLEUR

Il n'y a rien que le personnage ne sache réparer. D'un coup de marteau bien placé, il peut même remettre en marche un scaracier récalcitrant.

- *Don* : Crabouilleur I
- *Démolition* : Le personnage inflige 2 points de dégâts supplémentaires aux créatures artificielles courantes et aux objets.
- *Forge de terrain* : Le personnage est toujours considéré comme ayant le kit requis lorsqu'il effectue un test d'Artisanat (forge).
- *Maniement des armes contondantes* : Le personnage acquiert le maniement des armes contondantes.



- *Renvoi des créatures artificielles* : Une fois par combat, le personnage peut Renvoyer les créatures artificielles.

## SOMBRE-TOGE

Le personnage est membre du Cercle, une secte druidique vouée au chaos et aux forces primitives de la nature.

**Condition** : Alignement (Dhunia ou le Ver Dévoreur)

- *Don supplémentaire* : Compagnon d'armes (qui se trouve souvent être un gardien des sylves, voir page 31)
- *Coup de semonce* : Le personnage obtient la manœuvre Coup de semonce.
- *Empathie animale* : La Disposition de tout animal non-ennemi augmente de 1.
- *Esprit tenace* : Le personnage obtient 1 point de vitalité supplémentaire par niveau.
- *Passage sans trace* : Le DD des jets de Pistage pour suivre le personnage augmente de 10.
- *Vision dans le noir II* : Le personnage obtient la vision dans le noir II.

## Talents

Ce document ne propose pas de nouveaux talents à proprement parler. En revanche, voici une suggestion de Talents pour chaque ethnie humaine précédemment présentée. Il ne s'agit en rien d'obligations, mais de suggestions de caractères typiques pour les personnages issus de ces peuples.

**Caspien/Sulais** : Charismatique, Dévoué, Éduqué, Méthodique, Sage, Vigilant

**Idrien** : Agile, Astucieux, Habile, Impitoyable, Sauvage, Vigilant

**Kharde** : Dévoué, Fort, Impitoyable, Obstiné, Sauvage, Sévère

**Kossite** : Dévoué, Endurci, Meticuleux, Obstiné, Robuste, Sauvage

**Midlunder** : Adaptable, Doué, Imprévisible, Méthodique, Meticuleux, Obstiné

**Morridanois** : Adaptable, Agile, Astucieux, Finaud, Impitoyable, Sévère

**Rynnois** : Avenant, Charismatique, Éduqué, Futé, Intelligent, Svelte

**Scharde** : Astucieux, Dévoué, Endurci, Impitoyable, Obstiné, Robuste

**Skirov** : Endurci, Impitoyable, Obstiné, Robuste, Sauvage, Vigilant

**Thurien** : Astucieux, Éduqué, Finaud, Imprévisible, Intelligent, Svelte

**Tordoréen** : Adaptable, Avenant, Doué, Éduqué, Habile, Imprévisible

**Umbréen** : Fort, Finaud, Impitoyable, Imprévisible, Sauvage, Sévère

## CLASSES DE MAÎTRE

L'époque actuelle est de celles où naissent les légendes. Des personnages promis à un destin extraordinaire peuvent prétendre à ces classes propres à l'univers des Royaumes d'Acier et apprendre des techniques et secrets aussi rares que redoutés.

## Hurlemort

Tous les Hurlemorts sont des trollkins, descendants de Bragg, le premier d'entre eux. Ces féroces guerriers sont en mesure de pousser des cris d'une profondeur inégalée, inspirant tantôt le courage, tantôt la terreur. Ainsi, ils forment des maîtres de guerre redoutables, aussi appréciés par leurs alliés que craints par leurs ennemis. Rares sont ceux qui naissent avec le Don de Bragg, mais ceux parmi eux qui parviennent à se tailler une place dans la société trollkine deviennent invariablement des Hurlemorts.



copyright 2007 Privateer Press

Image par andreudervzo.deviantart.com



Le Hurlemort est une classe de maître propre à l'univers des Royaumes d'Acier, mais moyennant quelques ajustements, elle peut représenter toute cabale de barbares exploitant leurs cris pour semer la terreur dans les rangs ennemis.

**Rôle au sein du groupe :** Soutien/Combattant. Avec ses cris, le Hurlemort fait avant tout figure de soutien efficace. Mais c'est aussi un guerrier dans l'âme, chargeant au côté de ses frères sans craindre pour sa vie.

## ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions :** Trollkin, 10 rangs en Intimidation, Fou dangereux

**Caractéristiques privilégiées :** Force, Sagesse, Constitution

**Compétences de classe :** Athlétisme, Détection, Détermination, Équitation, Intimidation, Survie

**Continuité :** Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe de Hurlemort pour le personnage.

**Points de compétence :** 4 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 12 + mod Con par niveau

## APTITUDES DE CLASSE

**Plan de bataille I :** Au Niveau 1, le personnage apprend 2 plans de bataille. Il débute chaque combat avec 1 plan actif et peut en changer par une action complexe. Les avantages de chaque plan de bataille durent jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce que le personnage en active un nouveau. Un plan de bataille confère au personnage et à ses alliés capables de le voir ou de l'entendre un bonus moral de +2 aux jets et valeurs suivantes.

- *Écrasez-les ! :* Jets d'attaque au corps-à-corps et à mains nues
- *Feu à volonté ! :* Jets d'attaque à distance
- *Tenez vos positions ! :* Défense
- *Je les veux vivants ! :* Jets de dégâts non-létaux
- *Pas de prisonniers ! :* Jets de dégâts létaux
- *Chargez ! :* Vitesse (bonus moral en cases)

- *Tenez bon ! :* Vitalité (bonus moral × Niveau de Carrière de la cible)

- *Prenez garde ! :* Jets de sauvegarde

**Plan de bataille II :** Au Niveau 4, le personnage apprend 2 plans de bataille supplémentaires.

**Cri de guerre :** Au Niveau 1 et tous les niveaux de Hurlemort par la suite, le personnage apprend un cri de guerre comme indiqué sur la Table 1. Un cri de guerre s'active par une demi-action. Le personnage peut utiliser ses cris de guerre un nombre de fois par combat égal à ses dés d'action de départ.

- *Cri intimidant :* Le personnage Menace toutes les cibles à moins de 6 cases.
- *Cri de confusion :* Toutes les cibles à moins de 6 cases doivent réussir un jet de Volonté (DD 15 + mod Con) ou être *enragées* pour 1d6 rounds.
- *Grondement assourdissant :* Le personnage pousse un cri infligeant 1d6 points de dégâts assourdissants par Niveau de Classe (avec un incrément de 2).
- *Cri de frayeur :* Toutes les cibles à moins de 6 cases doivent réussir un jet de Volonté (DD 15 + mod Con) ou être *effrayées*.
- *Grondement sonore :* Le personnage pousse un cri infligeant 1d6 points de dégâts de son par Niveau de Classe (avec un incrément de 2).

## Mékastratège

Les Mékastratèges sont l'artillerie lourde des Royaumes d'Acier. Ces mages tacticiens se sont totalement tournés vers l'utilisation de leur magie pour le combat. Ils apprennent à canaliser leur pouvoir pour améliorer leurs objets magiques, mais surtout pour contrôler les redoutables scaraks d'assaut, ces tanks de métal anthropomorphes qu'ils contrôlent par la seule force de leur volonté et qui sont la terreur des champs de bataille. Toutes les armées cherchent à posséder un maximum de mékastratèges dans leurs rangs, mais ces individus restent fort rares. Avec toute cette attention, encore plus rares sont ceux qui ne sont pas déjà enrôlés au sein de l'armée de leur pays.

**TABLE 1 : LE HURLEMORT**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+0	+2	+1	+1	+1	+0	+1	Cri intimidant, plan de bataille I
2	+1	+0	+3	+2	+1	+1	+0	+2	Cri de confusion
3	+2	+1	+3	+2	+2	+2	+1	+3	Grondement assourdissant
4	+3	+1	+4	+2	+2	+2	+1	+3	Cri de frayeur, plan de bataille II
5	+3	+1	+4	+3	+3	+3	+1	+4	Grondement sonore

**TABLE 3 : POUVOIRS DE FOCALE**

Effet	Bonus selon le niveau		
	1-2	3-4	5
Bonus de focale à l'attaque	+1d6	+2d6	+3d6
Bonus de focale aux dégâts des armes	+1d6	+2d6	+3d6
Bonus de focale à la Défense	+1d6	+2d6	+3d6
Bonus de focale à la réduction des dégâts	+1d6	+2d6	+3d6
Attaque gratuite prenant effet immédiatement	1	2	3



Les Mékastratèges sont propres aux Royaumes d'Acier et sans doute peu appropriés à tout autre univers de campagne.

**Rôle au sein du groupe :** Soutien/Joker. Nombre des aptitudes du mékastratège sont tournées vers le soutien, des scaraks ou autres créations mékamagiques. Mais ses pouvoirs magiques en font égale-

ment un élément imprévisible sur le champ de bataille comme ailleurs.

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions :** 5 rangs en Artisanat (scaraks), 5 rangs en Incantation, 10 rangs en Intimidation, 5 rangs en Survie

**Caractéristiques privilégiées :** Charisme, Intelligence, Sagesse

**Sorts :** Chaque niveau dans cette classe augmente le Niveau de Lanceur de personnage de 1.

**Compétences de classe :** Artisanat, Détection, Détermination, Incantation, Intimidation, Survie

**Continuité :** Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe de Mékastratège pour le personnage.

**Points de compétence :** 4 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 12 + mod Con par niveau

### APTITUDES DE CLASSE

**Compagnon scarak :** Le personnage obtient un scaracier avec le don Compagnon animal. S'il possédait déjà un compagnon, il doit l'échanger pour un scaracier. Les dons de Magie du personnage comptent comme des dons de Terrain pour ce qui est de déterminer la valeur en PX du compagnon, et le Type créature artificielle ne lui en coûte aucun.

**Cercle de pouvoir I :** Au Niveau 1, le personnage peut lancer les sorts de niveau 1 et supérieur qu'il connaît.

**Cercle de pouvoir II :** Au Niveau 4, le personnage peut lancer les sorts de niveau 2 et supérieur qu'il connaît.

**TABLE 2 : LE MÉKASTRATÈGE**

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	PS	Aptitudes
1	+0	+0	+1	+1	+1	+0	+1	+1	1	Cercle de pouvoir I, compagnon scarak
2	+1	+0	+2	+2	+1	+0	+2	+2	2	Focale
3	+2	+1	+2	+2	+2	+1	+2	+3	3	Contact de cortex
4	+3	+1	+2	+2	+2	+1	+2	+3	4	Cercle de pouvoir II, synchronisation corticale
5	+3	+1	+3	+3	+3	+1	+3	+4	5	Adepté mékastratège



**Focale :** Au Niveau 2, le personnage apprend à canaliser l'énergie magique brute – ses points de sort – pour en imprégner une focale. Ceci lui permet d'accroître le pouvoir de ses objets, de bonifier ses aptitudes martiales, de recharger des accumulateurs mékamagiques ou encore d'activer des objets à focales, comme les armures de mékastratégues.

Imprégner une focale nécessite une action libre, mais le personnage ne peut canaliser plus de points de sort par round qu'il n'a de Niveaux de Classe + 2. Les différentes bonifications possibles sont résumées dans la Table 3. Chaque effet dure 1 round et nécessite la dépense de 1 point de sort.

**Contact de cortex :** Au Niveau 3, le personnage apprend le sort Détection de cortex, s'il ne le connaissait pas déjà, et peut désormais l'utiliser en tant que sort de Niveau 0. De plus, il peut Renvoyer les cortex n'étant pas protégés par un verrou cortical, et ce à volonté.

**Synchronisation corticale :** Au Niveau 4, le personnage peut choisir son scaracier comme focale si celui-ci se trouve à moins de 6 cases. Il peut aussi activer certains objets spéciaux capables d'accepter l'énergie magique, comme les arcs nodaux. Enfin, il peut conférer à son scaracier un ou plusieurs des dons suivants en tant que don temporaire (ceci est une exception à la règle interdisant les dons temporaires aux Compagnons d'armes) lorsqu'il se trouve à moins de 6 cases. Cette imprégnation lui coûte 1 point de sort par don et par round.

**Dons :** Attaque en puissance, Enchaînements (I, II et III), Instinct du guerrier, Maîtrise de la charge (I, II et III), Pointe de vitesse

**Adeptes mékastratège :** Au Niveau 5, le personnage peut confirmer les coups et réussites critiques de son scaracier pour 1 dé d'action de moins (minimum 0).

## Tueur de mages

Les elfes d'Ios ont longtemps regardé leurs dieux mourir sans rien pouvoir y faire, soupçonnant sans toutefois être certains les humains et leur magie industrielle d'être la cause de leur agonie. Aujourd'hui, le Châtiment de Scyrah, une secte vouée à la dernière déesse elfique encore en vie, a juré de la protéger en mettant fin aux dérives des hommes. Les Tueurs de mage sont les bras armés de cette organisation, des tueurs méthodiques et fanatiques qui sont persuadés que leur action offrira le salut à leur déesse mourante. Cela ne signifie pas pour

autant que les Tueurs de mage méprisent la magie. Non, en réalité, les elfes usent de magie depuis bien plus longtemps que les hommes, mais ils conçoivent son utilisation comme un privilège, dont il faut user avec modération. En cela, les hommes sont vus comme des barbares qui puisent sans la moindre précaution dans une source fragile, qu'ils risquent de tarir si l'on n'y met pas rapidement un terme.

Le Tueur de mage est une classe de maître propre aux Royaumes d'Acier mais, moyennant quelques ajustements, elle peut représenter d'autres groupuscules fanatiques de chasseurs de mages.

**Rôle au sein du groupe :** Combattant. Les Tueurs de mages se concentrent avant tout sur l'éradication des mages les moins raisonnables, bien que de multiples talents soient parfois nécessaires pour atteindre ce but.



Image par cwalton73.deviantart.com

### ATTRIBUTS DE CLASSE

**Conditions :** BBA +7, 10 rangs en Discrétion, 5 rangs en Survie, Flair profane

**Caractéristiques privilégiées :** Dextérité, Charisme, Constitution, Sagesse

**Compétences de classe :** Acrobaties, Athlétisme, Camouflage, Déguisement, Détection, Discrétion, Investigation, Survie

TABLE 5 : LE TUEUR DE MAGES

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+0	+2	+2	+2	+0	+1	+0	+0	Attaque sournoise +1d6, intolérance mékamagique
2	+1	+3	+3	+3	+0	+1	+0	+1	Pistage magique
3	+2	+3	+3	+3	+1	+2	+1	+1	Grande ardeur
4	+3	+4	+4	+4	+1	+2	+1	+1	Attaque sournoise +2d6, résistance profane
5	+3	+4	+4	+4	+1	+3	+1	+1	Coup du magicien

**Continuité** : Choisissez 2 compétences qui deviennent des compétences de classe de Tueur de mages pour le personnage.

**Points de compétence** : 6 + mod Int par niveau

**Vitalité** : 9 + mod Con par niveau

### APTITUDES DE CLASSE

**Attaque sournoise** : Au Niveau 1, le personnage obtient 1 dé de dégâts d'attaque sournoise.

Au Niveau 4, il obtient 1 dé supplémentaire.

**Intolérance mékamagique** : Les tueurs de mages méprisent l'utilisation industrielle de la magie par les humains et surtout la mékamagie. Au Niveau 1, lorsqu'il est en présence d'un lanceur de sorts ou d'une créature portant des objets mékamagiques, le personnage est *désorienté* tant qu'il reste à moins de 6 cases. Cependant, contre un lanceur de sorts, son bonus de base à l'attaque est considéré égal à son Niveau de Carrière.

**Pistage magique** : Au Niveau 2, le Flair profane du personnage l'aide dans sa traque des lanceurs de sorts. Il obtient un bonus d'intuition de +10 pour les Pister et ignore les effets du sort Passage sans trace.

**Grande ardeur** : Au Niveau 3, lorsque le personnage réussit un jet de sauvegarde contre un sort ne produisant qu'un effet partiel en cas de jet de sauvegarde réussi, il ne subit aucun effet. De plus, s'il rate son jet de sauvegarde, il subit l'effet réduit.

**Résistance profane** : Au Niveau 4, le personnage développe une Défense Magique égale à 10 + son Niveau de Carrière.

**Coup du magicien** : Au Niveau 5, lorsque le personnage attaque un lanceur de sorts, celui-ci est systématiquement considéré comme *pris en tenaille* et ne peut annuler cette condition.

## INTÉRÊTS

Les Royaumes d'Acier sont une terre où les religions prennent leurs racines loin dans l'Histoire, où les savoirs ont littéralement explosé ces dernières années et où les dialectes sont aussi nombreux que les peuples de l'Immoren occidentale.

## Alignements

Les races des Royaumes d'Acier ont une foi qui ne saurait être remise en question. Les dieux existent, ils ont jadis marché sur Caën, le monde des mortels (et y marchent toujours pour certains d'entre eux), et se manifestent quotidiennement en répondant aux prières de leurs prêtres. On compte neuf dieux ou panthéons principaux, décrits ci-après.

### CYRISS

Cyriss est la très jeune déesse des sciences et technologies. Ses adorateurs la prétendent aussi ancienne que le monde, mais secrète et patiente. Elle n'aurait été découverte qu'au cours des derniers siècles, donnant naissance à un courant de fidèles lui rendant hommage dans le secret. Cyriss enseigne aux hommes, mais aussi à toutes les races motivées par le savoir et le savoir-faire, comme les gobelins et les nains, à oublier les notions de moralité et toute forme de passion pour se consacrer à l'évolution des sciences et techniques.

On connaît Cyriss sous plusieurs noms qui ne renseignent que peu sur sa véritable nature : Vierge des Engrenages, Déesse des Rouages, Déesse Cachée, Mère des Mathématiques ou encore Maîtresse des Nombres. Elle est un agent de la modernité et, à ce titre, s'oppose régulièrement à Dhunia et au Ver Dévoreur. Les Pères Originels des nains voient aussi son culte d'un très mauvais œil, car il a naturellement tendance à séduire le caractère curieux et inventif de leurs ouailles.





Le culte de Cyriss fut fondé par des magiciens humains en 283 A.R. ; il est resté officiellement secret depuis cette époque. Cependant, ces dernières années, certaines branches du culte ont commencé à se faire connaître et à recruter des membres de toute profession et de toute race, essentiellement au Cygnar. Le clergé de Morrow voit le culte de Cyriss avec une certaine suspicion mais se garde bien de toute intervention précipitée et prône la tolérance à son encontre. On trouve également des cyrissites au Llael, en Ord et même au Khador.

**Symbole** : le Masque (ou Visage) de Cyriss

**Compétences** : Artisanat, Discrétion, Investigation, Prestidigitation

**Voies** : Magie, Métal, Protection, Savoir, Secrets, Voyage

**Arme rituelle** : le mékafléau léger, bien que Cyriss ne soit jamais représentée avec une arme

**Alignements opposés** : Dhunia, les Pères Originels et le Ver Dévoreur



et en Urcaën, l'au-delà, puisque leur déesse n'existe qu'en ce monde, mais ont foi en la réincarnation.

Dhunia s'étant toujours concentrée sur les fruits de son union avec le Ver Dévoreur, les gobelins, ogruns et trollkins sont ses principaux fidèles. Les autres sont rares, particulièrement parmi les races dites civilisées. D'ailleurs, les prêtres de Dhunia, qu'on appelle des chamans, ne pratiquent pas le prosélytisme. Ils se contentent de guider leur peuple et profiter des bienfaits de Dhunia. Par ailleurs, la Grande Mère partage bien souvent une même communauté avec le Ver Dévoreur, figure du Père.

**Symbole** : une forme abstraite représentant Dhunia

**Compétences** : Artisanat, Camouflage, Équitation, Survie

**Voies** : Air, Bêtes, Eau, Feu, Nature, Terre

**Arme rituelle** : le bâton

**Alignements opposés** : Cyriss

## MÉNOTH

Ménoth est le dieu auquel les hommes attribuent la création de l'humanité, voir de Caën, le monde lui-même. C'est une divinité sévère et vengeresse, mais juste. Elle exige énormément des mortels, une dévotion totale et un code de conduite très strict.

On connaît Ménoth sous de multiples noms, mais les plus communs sont le Créateur, le Façonneur de l'Humanité et le Législateur. Son ennemi ancien est le Ver Dévoreur, avec qui il lutta pendant des siècles. Mais dernièrement, cette haine millénaire est passée au second plan, éclipsée par sa croisade contre les jumeaux Morrow et Tamar.

En effet jadis, le culte de Ménoth, qui demeure et a toujours été profondément xénophobe, était la plus grande religion humaine de l'Immoren occidentale, pour ne pas dire la seule. L'avènement des jumeaux, dénoncé comme un blasphème par les ménites, mit fin à cet état de fait.

Pendant des années, l'Église de Ménoth a persécuté les adorateurs de jumeaux, mais depuis plusieurs siècles, le rapport de force s'est inversé et les ménites se sont bientôt retrouvés en infériorité partout en Immoren occidentale.

Ils revinrent sur le devant de la scène pendant la guerre civile cygnaréenne, au cours de laquelle ils déclarèrent l'indépendance du Protectorat de Ménoth, une langue de terre où les fidèles du créateur

## DHUNIA

Figure de la terre mère, Dhunia est selon la légende la première divinité. Elle donna naissance au monde, aux saisons, au Ver Dévoreur pour l'équilibre qu'il apportait, et aux créatures pacifiques. De son côté, le Ver créa fauves, dragons et autres prédateurs. Le jour où le Ver Dévoreur se retourna contre Dhunia et la viola dans un accès de rage, elle donna naissance aux races mortelles, les gobelins, les ogruns et les trollkins. La légende va encore plus loin et raconte que Ménoth, premier dieu des hommes, est en réalité le plus puissant rejeton issu de l'union forcée de Dhunia et le Ver Dévoreur. Dès sa naissance, il se mit en chasse du Ver pour le faire payer. Leur lutte ayant duré si longtemps, tous deux ont fini par oublier Dhunia.

On connaît Dhunia sous une multitude de noms, les plus communs étant la Créatrice de Caën, la Mère Violentée, la Source de la Vie et la Grande Mère. Ceux qui la vénèrent savent que sa nature de mère créatrice et de femme violentée n'est qu'une image. Dhunia n'est pas la mère du monde, elle *est* le monde. Les autres religions ont du mal à saisir ce concept, mais les dhuniens ne leur en tiennent pas rigueur. Ils ne croient pas non plus en la mort



pourraient vivre entre eux et où l'Église de Ménoth serait loi. Mais malgré cette séparation, la haine entre morrowéens et ménites, et par extension entre le Cygnar et le Protectorat, ne s'est pas éteinte. Elle menace même de dégénérer en guerre ouverte.

**Symbole** : Ménofix, le sceau de Ménoth

**Compétences** : Athlétisme, Équitation, Fouille, Investigation

**Voies** : Force, Guerre, Héroïsme, Ordre, Protection, Savoir

**Arme rituelle** : Decretus (un fléau d'armes)

**Alignements opposés** : Morrow, Thamar et le Ver Dévoreur

## L'Ancien Culte

Le culte de Ménoth est rare ailleurs qu'au Protectorat, mais on trouve en Immoren occidentale quelques fidèles de l'Ancien Culte, en particulier au nord. L'Ancien Culte du Khador est la plus importante de ces congrégations. Il entretient des relations cordiales avec l'Église ménite, avec qui il partage un ennemi commun : le Cygnar. Cependant, on peut souligner quelques différences notables entre les ménites du Protectorat et ceux du Khador, ces derniers se révélant souvent moins fanatiques.

## MORROW

Morrow est le frère jumeau de Thamar. Comme sa sœur, il s'est élevé à la divinité voici environ 2500 ans. Aujourd'hui, son culte est le plus influent des Royaumes d'Acier, faisant office de religion d'état au Cygnar, au Khador, au Llael et en Ord.

Morrow est une divinité bienveillante, parfois appelé le Prophète, le Seigneur de la Lumière, l'Enseignant Guérisseur ou encore le Frère Patient. Il est le défenseur de tout ce qui est bon et, à ce titre, s'oppose régulièrement à sa sœur Thamar. Il est également le rival de Ménoth, dont on prétend qu'il le toléra jadis pour pouvoir poursuivre sa lutte contre le Ver Dévoreur, en échange de sa soumission. D'après les ménites, Morrow et Thamar rompirent leur promesse aussitôt celle-ci scellée.

Ces conflits divins, fondés ou non, ont pour conséquence de nombreuses inimitiés terrestres. Les cultes de Morrow et de Thamar s'affrontent régulièrement, bien que ce dernier évite souvent les conflits ouverts. Mais c'est surtout l'Église de Morrow et celle de Ménoth qui sont aujourd'hui en

guerre ouverte, reflet spirituel de la croisade entre le Cygnar et le Protectorat.

**Symbole** : Radiance, un soleil perçant les nuages

**Compétences** : Athlétisme, Équitation, Négociation, Tactiques

**Voies** : Bien, Force, Guerre, Héroïsme, Lumière, Protection, Savoir, Vie, Voyage

**Arme rituelle** : Soleil de l'aurore (une masse d'armes) ou Dernière lueur du crépuscule (une épée longue)

**Alignements opposés** : Ménoth et Thamar

## Sectes de Morrow

De nombreux mouvements coexistent au sein de l'Église de Morrow, y compris les Orthodoxes, les Justices et les Vertueux. Mais même en-dehors de l'Église, quelques sectes sont dévouées au prophète.

**La secte de l'Épée** est une branche de la religion morrowéenne très puissante au Khador. Ceux qui y adhèrent ont accès à la Voie de la Destruction mais perdent celle du Savoir.

**Les Marcheurs** sont des itinérants ayant pris au mot l'injonction de « suivre la voie de Morrow ». Le bâton est leur arme rituelle et ils vénèrent souvent aussi l'Asc. Ellena (voir plus bas).

**Les Divinistes** ne sont pas reconnus par l'Église et sont régulièrement persécutés pour leur interprétation erronée, qui consiste à considérer les ascendants comme des dieux mineurs et non pas seulement des serviteurs de Morrow. Ce culte a récemment gagné une grande influence au Llael.

## Ascendants de Morrow

Quelques mortels s'étant distingués par leur dévotion à Morrow au cours de leur vie et étant morts en martyrs siègent dans l'après-vie aux côtés de leur seigneur divin. Ces rares élus sont appelés les Ascendants et sont régulièrement vénérés au titre d'aspects de Morrow auxquels les mortels peuvent plus aisément s'identifier. Les ascendants de Morrow sont présentés ci-après, la date de leur ascension étant donnée entre parenthèses, P.R. signifiant Précédant la Rébellion et A.R. Après la Rébellion.

**Katrena** (1810 P.R.) est l'ascendante de la bravoure, de la chevalerie et de la noblesse. Ceux qui la vénèrent ont l'épée longue pour arme rituelle.

**Ellena** (1590 P.R.) est la sainte patronne des voyageurs et aventuriers. Ceux qui la vénèrent ont accès à la Voie de la Survie mais perdent celle de





la Vie et remplacent la compétence d'Alignement Tactiques par Survie.

**Dolet** (1411 P.R.) protège les marins et les pêcheurs. Ceux qui le vénèrent ont accès à la Voie de l'Eau mais perdent celle de l'Héroïsme et remplacent la compétence d'Alignement Tactiques par Survie.

**Solovin** (1253 P.R.) est le protecteur des guérisseurs, aumôniers et sages-femmes. Ceux qui le vénèrent ont l'épée longue pour arme rituelle.

**Angellia** (1027 P.R.) est l'ascendante de l'histoire, de la connaissance et des savoirs. Ceux qui la vénèrent ont accès à la Voie des Secrets mais perdent celle de la Guerre et remplacent la compétence d'Alignement Athlétisme par Investigation.

**Gordenn** (812 P.R.) est le patron des fermiers et de la famille. Ceux qui le vénèrent ont accès à la Voie de la Nature mais perdent celle du Savoir. La serpe est leur arme rituelle. Ils remplacent la compétence d'Alignement Négociation par Survie.

**Sambert** (605 P.R.) veille sur les maçons, les forgerons et les charpentiers. Ceux qui le vénèrent ont le marteau de guerre pour arme rituelle et remplacent la compétence d'Alignement Équitation par Artisanat.

**Rowan** (289 P.R.) défend inlassablement les pauvres et les opprimés. Ceux qui le vénèrent ont le combat à mains nues pour arme rituelle.

**Corben** (102 A.R.) est l'ascendant de l'alchimie, de l'astronomie et de la magie. Ceux qui le vénèrent ont accès à la Voie de la Magie mais perdent celle de la Force. Le bâton est leur arme rituelle.

**Markus** (305 A.R.) est le protecteur des soldats et des miliciens. Ceux qui le vénèrent peuvent choisir n'importe quelle épée ou hache comme arme rituelle.

**Shevann** (500 A.R.) enfin est la dernière des ascendantes et veille sur les marchands et les banquiers. Ceux qui la vénèrent ont accès à la Voie de la Chance mais perdent celle de la Vie.

## NYSSOR

Contrairement à ce qui supposent les elfes d'Ios, Scyras n'est pas la seule déesse elfique à avoir survécu à la Déchirure. Nyssor, que ses fidèles avaient suivi dans son long exil au nord, est resté auprès d'eux après que les Nyss aient atteint les régions

septentrionales de l'Immortelle occidentale. Lorsque la Déchirure eut lieu et que la Cour divine disparut, Nyssor fut profondément affecté, mais survécut. Il sacrifia en vain une partie de son pouvoir pour aider Scyras, puis demanda à ses fidèles de le placer dans un bloc de glace, pour qu'il survive à cette époque sombre. Depuis ce temps, Nyssor est prisonnier de la glace mais répond toujours aux prières de ses fidèles.

Les Nyss voient peut-être le divinité comme un héros vengeur et un guerrier, mais à l'origine, Nyssor était un sage et un artiste habile de ses mains. Les siens l'appelaient le Scyr de l'Hiver, le Grand Artisan de Lyoss, le Sage Glacé, le Père de l'Hiver et le Gardien des Secrets. Il n'entretient aucune inimitié avec d'autres dieux, bien que ses fidèles soient pour leur part, et sans doute par nécessité, des ennemis mortels des adeptes du Ver Dévoreur.

La totalité des croyants en Nyssor sont des Nyss, et cette religion est de toute façon inconnue ou oubliée plus au sud. Les elfes d'Ios ont condamné les Nyss après leur exil et n'ont pas la moindre idée que le Scyr de l'Hiver a survécu à la Déchirure. Tenant grande rancœur aux Iosiens pour leur mépris après leur exil, les Nyss n'ont aucunement l'intention de les tromper. Ils vénèrent Nyssor entre eux, aux confins du monde, en attendant qu'il sorte un jour de sa gangue de glace.

**Symbole** : l'Éclat de Nyssor

**Compétences** : Acrobaties, Artisanat, Investigation, Survie

**Voies** : Air, Chaos, Eau, Savoir, Secrets, Survie

**Arme rituelle** : Voass, "le fléau de l'été" (une claymore glacée)

**Alignements opposés** : aucun

## LES PÈRES ORIGINELS

Panthéon des nains, adorés comme un seul dieu, les Pères Originels sont à leur peuple ce que Ménoth est aux hommes : leurs créateurs et ceux qui réclament leurs prières. La légende raconte qu'ils furent les treize premiers nains, créés par le cruel dieu-montagne Ghor, et qu'ils se libérèrent de son joug par la ruse, à force de patience et de persévérance.

On les connaît aussi sous le nom de pères de la pierre, des seigneurs de Kharg Drogun (l'Urcaën des nains) ou des maîtres de la tour de Ghorfel. Le culte des Pères Originels est sans conteste la religion majoritaire à Rhul, où elle est d'ailleurs inex-



tricablement liée, bon gré mal gré, à la politique clanique. En effet, les Seigneurs de la Pierre, les dirigeants des treize principaux clans, sont tous de lointains descendants des Pères Originels.

La quasi-totalité des fidèles sont des nains, même si on compte une poignée d'ogrun et d'humains. L'Église des Pères Originels ignore généralement les autres cultes, tant qu'ils font de même, mais elle a récemment développé un courroux prononcé à l'encontre des fidèles de Cyriss.

**Symbole** : la Tour de Ghorfel, le Tor des Pères Originels et le Colosse de Ghorfel

**Compétences** : Artisanat, Fouille, Négociation, Tactiques

**Voies** : Bien, Force, Guerre, Héroïsme, Métal, Ordre, Protection, Terre, Vie

**Arme rituelle** : chaque Père Originel possède la sienne, celle du panthéon est le marteau de guerre

**Alignements opposés** : Cyriss

### Les Treize Pères

Bien qu'ils soient vénérés en tant qu'une seule et même divinité, les Treize Pères étaient des êtres bien distincts dès leur création et chacun possède encore sa sphère d'influence, légèrement distincte de celle de ses frères.

**Dhurg** le sévère est l'un des trois patrons de la bataille et le maître des haches. Ceux qui le privilégient ont la hache de guerre pour arme rituelle et remplacent la compétence d'Alignement Négociation par Athlétisme.

**Dohl** est le patron des mineurs, ô combien nombreux chez les nains. Ceux qui le privilégient ont le piolet pour arme rituelle.

**Dovur** est le patron des fabricants d'armes et le rival d'Uldar.

**Ghrd** est le patron de la richesse et des joailliers.

**Godor**, en tant que plus éloquent des Pères Originels et compilateur du Codex, leur livre saint, est le patron des orateurs.

**Hrord** le vantard est le second patron des batailles et le maître des lames. Il serait également l'inventeur de la brasserie. Ceux qui le privilégient ont l'épée dentelée pour arme rituelle et remplacent la compétence d'Alignement Négociation par Athlétisme.

**Jhord** le furtif est le patron des rôdeurs et le maître de la discrétion. Ceux qui le privilégient ont accès aux Voies des Secrets et des Ténèbres mais

perdent celles de l'Héroïsme et de la Vie et remplacent la compétence d'Alignement Négociation par Camouflage.

**Lodhul**, patron de la bonne chère et des festins, est également prié avant les accouchements.

**Odom** le sérieux est le patron des magiciens et des sorciers, le maître de la magie et le gardien des secrets. Ceux qui le privilégient ont accès aux Voies de la Magie et des Secrets, mais perdent celles de la Force et du Métal et remplacent la compétence d'Alignement Tactiques par Investigation.

**Orm** est le patron des architectes et des maçons et le maître bâtisseur de la tour de Ghorfel.

**Sigmur** est le maître du savoir et de l'histoire, créateur de l'alphabet rhulique. Ceux qui le privilégient ont accès à la Voie du Savoir mais perdent celle de la Guerre et remplacent la compétence d'Alignement Tactiques par Investigation.

**Udo** est le troisième patron des batailles et le maître des lames qui porta le coup fatal à Ghor. Ceux qui le privilégient remplacent la compétence d'Alignement Négociation par Athlétisme.

**Uldar**, patron des armuriers et maître forgeron, aurait notamment inventé le bouclier et le harnois.

### La Secte des Femmes d'Argile

Le clergé des Pères Originels a longtemps été essentiellement féminin. Il n'est donc guère surprenant que les épouses de ces derniers, les mystérieuses Femmes d'Argile, occupent une place unique dans la religion naine. Si l'Église des Pères Originels voit aujourd'hui d'un mauvais œil certains enseignements liés aux Femmes d'Argile, elle se garde bien d'agir contre une croyance encore très populaire... surtout chez les femmes !

### SCYRAH

La dernière déesse des elfes se meurt et nul n'y peut rien. Jadis, le panthéon elfique comptait huit dieux et déesses, qui façonnèrent la race elfique et la guidèrent pendant des millénaires. Scyrah était la Nis-Issyr du Printemps et la Guérisseuse des Dieux. Aujourd'hui, on la connaît plutôt sous le nom de la Narcissar Régente et surtout la Dernière Déesse.

Un jour fatidique connu sous le nom de la Déchirure, tous les prêtres elfiques perdirent leurs pouvoirs, voire la raison ou la vie. Leurs dieux ne répondaient plus aux prières, comme s'ils avaient





subitement disparu, à part Scyrah. La déesse réapparut affaiblie à Shyrr, dans le royaume d'Ios, près d'un siècle plus tard. Elle était extrêmement faible et sombra bientôt dans un long coma.

Depuis, le clergé de la Cour divine, l'ancien panthéon elfique, s'est désagrégé. Seuls demeurent les prêtres de Scyrah, qui ne peuvent que constater la détérioration de l'état de leur déesse. Cachée au plus profond d'un temple tenu secret, elle oscille entre la vie et la mort. Ses prêtres sont donc souvent moroses et pessimistes, s'attendant à ce qu'elle ne passe pas le prochain siècle. Ils répugnent même à user de leurs pouvoirs, convaincus que ceux-ci affaiblissent encore plus leur déesse mourante. En dehors d'Ios et des elfes, Scyrah n'est quasiment pas vénérée ni même considérée.

**Symbole** : le Sceau de la Vie ou du Printemps

**Compétences** : Acrobaties, Artisanat, Camouflage, Négociation

**Voies** : Bêtes, Nature, Protection, Secrets, Terre, Vie

**Arme rituelle** : Telmirr, "la fin de l'hiver" (une épée longue)

**Alignements opposés** : aucun

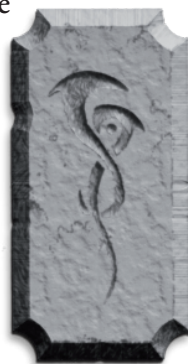
### Sectes de Scyrah

La morosité et la passivité du fanum, ou Église, de Scyrah ne satisfont pas tous les elfes. Nombreux sont ceux, notamment parmi les plus jeunes, qui veulent à tout prix faire quelque chose pour venir en aide à leur déesse, quel qu'en soit le prix.

**Le Châtiment de Scyrah** est un groupe d'extrémistes xénophobes qui pensent que l'état de Scyrah et la Déchirure sont liés à l'utilisation abusive de la magie par les hommes. Dénoncés par le fanum, ils organisent dans tous les Royaumes d'Acier des assassinats de mages humains et des sabotages d'expériences magiques et mékamagiques. Ceux qui rejoignent cette secte ont accès à la Voie de la Guerre, mais perdent celle de la Vie et remplacent la compétence d'Alignement Artisanat par Athlétisme. Enfin, ils ont Thamar comme Alignement opposé.

**Les Chercheurs** forment un groupe de fidèles de Scyrah curieusement optimistes, qui supposent que l'état de leur déesse est dû au trop lourd poids de toute la race elfique sur ses seules épaules.

Ils cherchent donc à l'épauler avec l'aide des dieux d'autres races, y compris des humains, une attitude fortement dénoncée par le fanum de Scyrah. Ceux qui rejoignent cette secte ont accès à la Voie du Savoir mais perdent celle des Bêtes, et remplacent la compétence d'Alignement Camouflage par Investigation.



### THAMAR

Thamar est la sœur jumelle de Morrow. Elle est le reflet à l'extrême opposé de tout ce que représente son frère, mais malgré leurs différences, leur relation reste ambiguë. De son vivant, on dit que Thamar était la plus belle et manipulatrice des femmes, mais également une guerrière redoutable. Ces caractéristiques lui survivent dans l'après-vie et elle est régulièrement louée pour sa beauté, son astuce, sa vaillance et son efficacité sans scrupule.

On murmure ses noms plus qu'on ne les prononce à voix haute, mais on lui connaît ceux de la Jumelle Obscure, la Tentatrice, Celle Qui Murmure dans les Ombres, la Sœur Pernicieuse et même le Guide des Damnés. Thamar vise à libérer les hommes en les affranchissant de toute moralité. En cela, elle est l'incarnation du Mal sous sa forme la plus pernicieuse et corrompue, ce qui l'oppose régulièrement à son propre frère. Mais si leurs disputes sont fréquentes, elle ne sont rien comparées à la haine qu'elle éprouve pour Ménoth, éternel rival des jumeaux.

Le culte de Thamar, présent partout où l'on trouve celui de Morrow, évolue donc caché. Son clergé n'est généralement pas organisé, dénué de hiérarchie et la plupart de ses fidèles la prient discrètement dans un boudoir. Les prières sont régulièrement prononcées en telges, l'obscur langue glyphique inventée par la déesse de son vivant. Les prêtres de Thamar ont une préférence pour la corruption et la tentation plutôt que le meurtre, comme leur déesse, en particulier en ce qui concerne leurs homologues de Morrow.

En revanche, les fidèles de Thamar abattent les ménites à vue.

**Symbole** : la Laisse de Thamar, aussi connue sous le nom de Marque de Ternion

**Compétences** : Bluff, Déguisement, Discrétion, Prestidigitation



**Voies :** Beauté, Destruction, Guerre, Héroïsme, Magie, Mal, Mort, Ténèbres, Tromperie

**Arme rituelle :** Bourreau de la paix (une lance), Fourbe du repos (une dague) ou Destructeur de la foi (une morgenstern)

**Alignements opposés :** Ménoth et Morrow

### Septums de Tamar

Bien qu'il n'y ait pas d'Église de Tamar à proprement parler, quelques individus partageant une même philosophie se sont rassemblés en septums.

**Les Déchus** ne sont pas une organisation à proprement parler. Leurs rangs sont composés des fidèles de Morrow dont la foi ou la moralité a basculé. La Tentatrice prend tout particulièrement soin de ces âmes damnées.

**L'Archive Infernale** est un groupuscule de clercs et de moines copistes qui diffusent des manuscrits et rituels maléfiques liés aux Infernaux, afin que des mages corrompus soient tentés de les utiliser.

**Le Suaire** est une secte discrète de nécromanciens qui s'appliquent à corrompre les morts plutôt que les vivants. Ce sont également les protecteurs acharnés des plus impies reliques de Tamar et de fervents adorateurs de Delesle.



Image par fstitz.deviantart.com

### Légataires de Tamar

À l'image des ascendants de Morrow, les légataires de la Sœur Pernicieuse sont des êtres impies ayant plu à leur déesse durant leur vie mortelle, puis élevés au rang de serviteurs éternels. Ils sont souvent plus actifs que les ascendants, car libres de toute contrainte de la part de Tamar, mais leurs interventions sont plus subtiles, recourant aux rêves ou à la possession pour accomplir leurs desseins. Les légataires de Tamar sont présentés ci-après, la date de leur ascension étant donnée entre parenthèses.

**Ekris** (1780 P.R.) est un légataire particulier, puisqu'il était l'amant de Tamar avant son ascension. Il est le patron des infernalistes, des devins et des tyrans. Ceux qui le vénèrent ont accès aux Voies du Savoir et des Secrets, mais perdent celles de la Guerre et de l'Héroïsme. Leur arme spirituelle est la dague.

**Remel** (1700 P.R.) est le patron dément des masochistes, sadiques et autres tortionnaires. Ceux qui le vénèrent ont le fouet pour arme rituelle.

**Delesle** (1610 P.R.) est la légataire de la nécromancie et de ceux qui la pratiquent. Ceux qui la vénèrent ont la faux pour arme rituelle.

**Drayce** (1400 P.R.) est le patron des voleurs et des dirigeants corrompus. Ceux qui le vénèrent ont le long couteau pour arme rituelle.

**Khorva** (1250 P.R.) est la maîtresse des assassins, des meurtriers et autres criminels.

**Lukas** (995 P.R.) est le seigneur des déments, des dépravés et des violeurs. Ceux qui le vénèrent ont accès à la Voie des Malédiction mais perdent celle de la Guerre.

**Roth** (687 P.R.) est le légataire des soldats, des mercenaires et autres bandits. Ceux qui le vénèrent ont accès à la Voie de la Force mais perdent celle de la Magie. Leur arme rituelle est la pique.

**Aidan** (344 P.R.) est le patron des pilliers de tombes, des chercheurs de trésors et des aventuriers. Ceux qui le vénèrent ont accès aux Voies de la Terre et du Voyage, mais perdent celles de la Beauté et de la Mort.

**Nivara** (25 A.R.) est la légataire des magiciens et sorciers. Ceux qui la vénèrent ont le bâton comme arme rituelle et remplacent la compétence d'Alignement Déguisement par Investigation.

**Bolis** (271 A.R.) est le patron des escrocs, des contrebandiers et des joueurs en général. Ceux qui le vénèrent ont accès aux Voies de la Chance et des Malédiction, mais perdent celles de la Destruction et de l'Héroïsme.



**Stacia** (421 A.R.) est la protectrice des pyromanes, des mages de guerre et, au grand dam d'un clergé de Morrow encore très misogyne, des magiciennes en général. Ceux qui la vénèrent ont accès à la Voie du Feu, mais perdent celle des Ténèbres et remplacent la compétence d'Alignement Discretion par Acrobaties.

## TORUK

Le seigneur Dragon n'est pas un dieu à proprement parler. Il ne fait pas partie de l'histoire des hommes ni ne possède de royaume en Urcaën. En revanche, il est le seigneur incontesté du Cryx, où il règne en tyran impitoyable, conduisant des expériences nécrotiques ignobles et planifiant la chute des Royaumes d'Acier. Ce grand ver est un fin manipulateur et un arcaniste de talent. Ses connaissances impies de la magie lui ont permis de développer des pouvoirs approchant ceux des dieux et ainsi de dispenser une fraction de ces pouvoirs à ses adorateurs.

Toruk est l'ennemi de tout ce qui vit, l'incarnation de la nécromancie sous sa forme la plus pure. Même les prêtres de Tamar les plus corrompus hésitent avant de traiter avec les dangereux adeptes du seigneur Dragon. Pour autant, Toruk ne se met en compétition avec aucune autre religion : elles sont trop occupées à s'entre-tuer et c'est très bien ainsi. Lorsque la poussière retombera, le seigneur du Cryx et ses acolytes seront là pour ramasser les restes.

**Symbole** : le Corps squelettique de Toruk

**Compétences** : Artisanat, Bluff, Camouflage, Prestidigitation

**Voies** : Destruction, Magie, Mal, Malédiction, Mort, Tromperie

**Arme rituelle** : le Croc de Toruk (une épée courte)

**Alignements opposés** : aucun

## LE VER DÉVOREUR

Le Ver est l'un des dieux les plus anciens. Antérieur à Ménoth, esprit de chaos bouillonnant, incarnation du changement, de la destruction, il parcourt l'espace et le temps sans contrainte et Caën, le monde des mortels, n'est sans doute qu'une goutte d'eau dans l'éternité qui est la sienne. Contrairement à ce que beaucoup imaginent, le Ver Dévoreur n'a pas d'intentions maléfiques, il est juste l'opposé

de l'ordre et de la civilisation, tout ce à quoi les humains tiennent si fermement.

Ainsi, le Ver Dévoreur est tout naturellement la Némésis de Ménoth. Leur rivalité millénaire est d'ailleurs la source d'un de ses nombreux surnoms. On lui connaît ceux de la Bête aux Mille Formes, la Grande Bête, le Fléau de Ménoth, Celui Qui Vomit les Ténèbres et Celui Qui ne Dort Jamais. Ennemi de toute société et de son évolution, il méprise aussi profondément Cyriss.

Le Ver Dévoreur est essentiellement vénéré par les barbares des étendues arides, au nord et au sud-est, et par les races humanoïdes monstrueuses que sont les gobelins, les ogruns et les trollkins. Ses adorateurs urbains sont rares mais dangereux. Toutefois, le gros de ses fidèles est composé de sauvages, adeptes de la vie à l'air libre et farouchement opposés à toute idée de civilisation. Quand ils ne vivent pas leur vie de leur côté, ils mènent des raids contre les cités humaines, en particulier celles où Ménoth où Cyriss ont des temples.

**Symbole** : un vortex de griffes entourant une sphère de ténèbres, qu'on appelle Gueule du Ver, les Serres du Ver ou l'Œil du Ver

**Compétences** : Acrobaties, Athlétisme, Équitation, Survie

**Voies** : Bêtes, Chaos, Destruction, Nature, Force, Survie

**Arme rituelle** : crocs et griffes (les armes naturelles du fidèle ou le combat à mains nues s'il n'en dispose pas)

**Alignements opposés** : Cyriss et Ménoth

## Le Cercle

Bien qu'ils ne soient pas une secte vouée au Ver Dévoreur à proprement parler, les druides du Cercle le reconnaissent comme un élément fondamental du cycle de la nature et lui adressent des prières. Il est reconnu dans les textes sacrés comme celui qui, avec Dhunia, donna naissance aux races anciennes.

## Langues

Les Royaumes d'Acier ont hérité d'une riche tradition linguistique. À la discrétion du MJ, les langues les plus obscures ou oubliées peuvent nécessiter plus d'un Intérêt pour être apprises, ou alors de trouver quelqu'un capable de les enseigner.



**Aeric** : Langue obscure des elfes nyss.

**Argot des Cinq** : Argot dérivé du caspien et parlé par tous les criminels de l'Immoren occidentale.

**Caspien** : Langue morte à l'origine du Cygnaréen, usitée par le clergé de Morrow.

**Cygnaréen** : Langue officielle du Cygnar, elle est traditionnellement associée au commerce.

**Dohl-rhul** : Langue morte à l'origine du Rhulique.

**Gobberish** : Dialecte goblin, dérivé du Molgur.

**Haut tordoréen** : Langue élitiste parlée par certains nobles d'Ord, les Hauts tordoréens.

**Idrien** : Dialecte des nomades idriens du Protectorat de Menoth.

**Khadoréen** : Langue officielle du Khador.

**Khurzique** : Dialecte parlé en Khador, essentiellement par des érudits Khardes, Umbréens et quelques Kossites, mais aussi par le clergé ménite.

**Langue des Schardes** : Dialecte des îles Scharde et du royaume de Cryx.

**Llaelais** : Langue officielle du Llael.

**Molgur** : Langue barbare des tribus sauvages d'humains, gobelins, ogruns et trolls.

**Molgur-Og** : Variante du Molgur usité dans les communautés ogrunes.

**Molgur-Trul** : Variante du Molgur usité dans les communautés trollkines.

**Ordique** : Langue officielle de l'Ord.

**Orgoth** : Langue morte des envahisseurs de l'empire Orgoth, connue de quelques spécialistes.

**Rhulique** : Langue officielle du Rhul.

**Rhulique des mines** : Variante du Rhulique parlée par les mineurs nains hors du royaume de Rhul.

**Shyr** : Langue officielle de l'Ios.

**Skorne** : Langue pratiquement inconnue des tribus skornes venues des Marches d'Héliotrope.

**Sulais** : Langue officielle du Protectorat de Ménoth.

**Telgesch** : Dialecte obscur pratiqué par les prêtres et initiés de Thamar.

**Tkra** : Langue pratiquement inconnue employée seulement par Sire Toruk et ses plus fidèles serviteurs du Cryx.

**Urnyak** : Ancien dérivé du Molgur encore parlé par de nombreux Skirov.

## Études

En plus des classiques sujets d'Études des univers fantastiques, les Royaumes d'Acier présentent quelques spécificités. Nombreux sont les individus à s'intéresser aux différents cultes de l'Immoren occidentale, à la mékamagie, aux machines à vapeur, aux scaraks, à Urcaën, aux différentes organisations qui essaient le paysage politique, aux armes à feu, voire aux skornes et à ce qui se cache au-delà des Marches d'Héliotrope. Chacune de ces questions peut constituer un sujet d'Étude à part entière.

## COMPÉTENCES

La technologie avancée des Royaumes d'Acier, et notamment celle des scaraciens, nécessite la mise en place de nouveaux domaines de compétence.

## Artisanat

La forge est un domaine vaste et lucratif, surtout à cette époque où armes et armures s'achètent par chariots entiers. Toutefois, un bon forgeron ne sera pas nécessairement qualifié pour mettre en œuvre les technologies dernier cri. En particulier, les engrenages, la mékamagie, les systèmes bielle-manivelle, les turbines et les chambres à explosion sont des systèmes complexes qui nécessitent des connaissances spécifiques et une formation qui ne peuvent être dispensées par n'importe qui.

Image par fstitz.deviantart.com





Ainsi, quatre nouveaux domaines font leur apparition : armes à feu (toutes les armes fonctionnant à base de poudre), machines à vapeur (objets produisant de l'énergie mécanique), mékamagie (objets mékamagiques) et rouages (objets composés d'engrenages). Les personnages connaissant ces domaines sont capables de fabriquer de tels objets.

Pour des créations particulièrement complexes, le MJ peut demander au personnage de connaître plusieurs de ces domaines, y compris souvent le domaine de la forge ou de la mise en forme du matériau utilisé pour l'occasion.

## Intimidation

Un scaracier confronté à une situation pour laquelle il n'est pas formé ou qui le prend au dépourvu sera sans doute réticent à obéir aux ordres. Un test de Coercition réussi, comme avec un animal ou un être intelligent, se révélera alors des plus utiles.

## Survie

Les scaraciers sont des créatures artificielles indisciplinées qui demandent un minimum d'entraînement avant d'être efficaces pour n'importe quel travail. Ils suivent les mêmes règles de Dressage que les animaux pour ce qui est de les éduquer.

## DONS

Les dons ci-dessous sont des choix naturels pour tout personnages des Royaumes d'Acier.

### Dons de Combat de base

Les soldats des tranchées d'Immoren occidentale ont appris à tirer parti de leur équipement avancé.

#### CHARGE À LA BAÏONNETTE

Le personnage connaît les techniques d'escarmouche mêlant tir à bout portant et attaques en mêlée.

**Avantage :** Lorsque le personnage réussit un coup de baïonnette avec une arme chargée, il peut tirer sur la cible par une attaque gratuite. Les deux attaques sont résolues séparément.

## Dons de Compétence

Les Royaumes d'Acier cachent de nombreux secrets encore non découverts à ce jour.

#### ARCANES EXHUMÉES

Le personnage est une mine de savoir sur l'anatomie et les spécificités des monstres.

**Conditions :** Étude (un Type de créatures)

**Avantage :** Choisissez un Type de créatures que votre personnage connaît. À chaque fois qu'il rencontre un monstre de ce Type, il reconnaît toujours sa nature et obtient 1 indice relatif à ses forces ou faiblesses spécifiques, même s'il ne l'a jamais rencontré auparavant.

## Dons d'Équipement

La technologie est, avec la magie, le fer de lance de la révolution mékamagique des Royaumes d'Acier.

#### CRABOUILLEUR I

Le personnage est capable de redonner vie à un mécanisme hors service pendant quelques instants.

**Avantage :** Le personnage peut désormais tenter des jets de Bricolage sous la compétence Artisanat. Ce type de jet, qui s'utilise par une action complexe, permet de redonner temporairement vie à un objet ou une créature artificielle *brisé* mais non *détruit* (voir page 155 de *Fantasy Craft*). Le DD est égal à la Complexité de l'objet + 5 par jet de Solidité raté par ce dernier. Si le test est réussi, la cible continue à fonctionner jusqu'à ce qu'elle rate un nouveau jet de Solidité ou pendant 1 minute. Que le jet soit une réussite ou un échec, la cible échoue automatiquement à 1 jet de Solidité à la fin de son fonctionnement. Sur un succès critique, cette perte est annulée. Sur une erreur critique, la cible est immédiatement *détruite*. Un kit approprié est nécessaire pour l'utilisation de ce jet de compétence.

#### CRABOUILLEUR II

Réparer, défoncer, bricoler, exploser, bidouiller, saboter, on peut tout faire avec un bon coup de clef.

**Condition :** Crabouilleur I

**Avantage :** Le personnage peut effectuer tout jet de Bricolage par une demi action. De plus, il obtient une manœuvre.



*Dégrippage (Manœuvre d'Attaque à distance)* : En visant le bon composant, le personnage peut redonner un coup de fouet à n'importe quoi. L'attaque n'inflige aucun dégât mais permet au personnage de Bricoler l'objet ou la créature artificielle touchée à distance et par une action libre.

### CRABOUILLEUR III

Les créatures de métal n'ont plus aucun secret pour le personnage.

**Condition** : Crabouilleur II

**Avantage** : Lorsque le personnage Bricole un objet ou une créature artificielle, la cible continue à fonctionner jusqu'à ce qu'elle rate un nouveau jet de Solidité ou jusqu'à la fin de la scène. De plus, il obtient une manœuvre.

*Coup de latte (Manœuvre d'Attaque à l'arme contondante)* : L'objet ou la créature artificielle courante touchée rate automatiquement son jet de Solidité (les dégâts ne sont pas tirés).

### MÉKANO DU SYNDICAT

Le personnage a ses entrées au fameux Syndicat des Ouvriers du Métal & de la Vapeur, une organisation dont l'influence ne cesse de grandir.

**Conditions** : 4 rangs en Artisanat (mékamagie, recevoir une invitation du syndicat)

**Avantage** : Le personnage a accès aux ateliers du Syndicat, ce qui lui permet de disposer d'une remise de 20% sur les condensateurs et accumulateurs. De plus, il acquiert immédiatement 25 points de Réputation à dépenser dans l'achat ou la création d'un objet mékamagique.

## Dons de Magie

De nombreuses organisations de mages essaient les Royaumes d'Acier, mais les quatre ci-dessous sont de loin les plus importantes.

### ALCHIMISTE DE L'AURUM OMINUS

Le personnage est parvenu à intégrer les rangs de l'ordre du Creuset d'Or, une organisation de mages et d'alchimistes basée au Llael.

**Conditions** : Maîtrise de l'alchimie I, recevoir une invitation de l'ordre

**Avantage** : Le personnage a accès à un atelier de chimie dans toute grande ville du Cygnar, de l'Ord et du Llael. De plus, lorsqu'il y fabrique ses potions, il peut mettre ses activités en pause à tout moment

pour les reprendre plus tard. Enfin, il dispose de 20% de remise sur le prix des potions.

### CAMARADE FRATERNEL

Le personnage s'est vu introduit dans l'ordre Fraternel des magiciens, la confrérie de mage la plus sélective et la plus influente du continent.

**Conditions** : Cercle de pouvoir I, recevoir une invitation de l'ordre

**Avantage** : Le personnage, et ses compagnons dans la mesure des places disponibles, ont accès à un logement décent dans toute demeure de l'ordre, qui a pied dans chaque grande ville du Cygnar, de l'Ord et du Llael. Cette mise à disposition inclut le dîner et le petit déjeuner. De plus, le personnage dispose de 20% de remise sur le prix des parchemins.

### ILLUMINÉ

Le personnage a rejoint l'Ordre de l'Illumination, une kabbale de mages pieux travaillant main dans la main avec l'Église de Morrow.

**Conditions** : Alignement (Morrow), cercle de pouvoir I, recevoir une invitation de l'ordre

**Avantage** : Le personnage sait reconnaître les runes de telgash même s'il ne sait pas les com-



Image par fstitz.deviantart.com



prendre. De plus, il peut sacrifier 3 points de sort pour Renvoyer les morts-vivants. Enfin, il acquiert un niveau dans une Voie de Morrow.

### SEIGNEUR GRIS

Le personnage a juré fidélité à la Mère Patrie et à l'alliance de Seigneurs Gris, une division de mages de guerre engagés dans la défense du Khador.

**Conditions :** Cercle de pouvoir I, Renom Militaire 1, recevoir une invitation de l'alliance

**Avantages :** Le personnage considère son Renom Militaire supérieur de 2 points lorsqu'il requiert des Faveurs à des militaires khadoréens et le coût en Réputation de celles-ci est diminué de son bonus de Sagesse (minimum 1).

## Dons de Terrain

Certains individus préfèrent se fier à leur instinct qu'à des tours de magie.

### FLAIR PROFANE

Le personnage peut suivre les lanceur de sorts à leur odeur méphitique.

**Avantage :** Le personnage peut se servir de son flair pour détecter la présence récente de lanceurs de sorts ou d'effets magiques (DD 20 – niveau du sort ou de *cercle de pouvoir*). Il peut même pister sa proie à l'odeur de la sorte. La piste olfactive se dissipe toutefois rapidement, le DD augmentant de 1 par heure écoulée depuis le passage de la cible, et cette dernière peut tenter de brouiller les pistes. Si le personnage repère une odeur profane, des jets de Savoir peuvent lui permettre de déterminer un certain nombre de choses, comme la discipline magique utilisée, sa puissance relative, etc.

### PERCEPTION DE LA MARQUE

Le personnage peut ressentir la présence de sorcellerie impie, liée à la mort ou aux Infernaux.

**Avantage :** Le personnage peut examiner une zone pour déterminer si une magie des disciplines d'Affliction, d'Invocation ou de Nécromancie a été utilisée récemment ou si des Infernaux y étaient présents. Il doit pour ce faire réussir un jet de Savoir (DD 10 + 1 par jour écoulé), ce qui le renseigne précisément sur le type de sorcellerie utilisée, sa puissance, le temps écoulé depuis, etc.

## MAGIE

La magie est véritablement au cœur des Royaumes d'Acier. Elle y occupe une place primordiale, même si elle est parfois coûteuse et imprévisible. Malgré tous ses avantages, la technologie n'a toujours pas réussi à supplanter totalement la magie.

## Caën et Urcaën

Caën, le monde matériel, et Urcaën, le monde des morts et des dieux, sont les deux seuls plans des Royaumes d'Acier. Ainsi, tout sort ayant pour mode de fonctionnement le passage entre les plans est inopérant dans les Royaumes d'Acier, sauf s'il permet uniquement le passage de Caën vers Urcaën ou vice versa.

## Nouveaux sorts

Il n'est guère surprenant que les mages des Royaumes d'Acier aient inventé de nouveaux sorts affectant la technologie et les créatures artificielles. Vous en trouverez un certain nombre dans le très intéressant *Spellbound: The Seer*.

### BALLE FUNESTE

**Niveau :** Affliction 7

**Temps d'incantation :** 1 demi action

**Distance :** contact

**Durée :** permanente

**Effet :** La balle touchée est investie d'un effet de Doigt de mort qui prend effet sur sa prochaine cible.

### BROUILLAGE

**Niveau :** Technomagie 1

**Temps d'incantation :** 1 demi action

**Distance :** proche

**Durée :** 1 round

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Effet :** La créature artificielle ciblée est *étourdie*.

### BROYAGE MÉCANIQUE

**Niveau :** Force 4

**Temps d'incantation :** 1 demi action

**Distance :** longue portée

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, demi-dégâts

**Effet :** La créature artificielle ciblée subit 40 points de dégâts létaux.



**DÉTECTION DE CORTEX****Niveau :** Divination 1**Temps d'incantation :** 1 demi action**Distance :** personnelle**Zone d'effet :** cône pénétrant de 12 cases**Durée :** concentration + 1 minute par Niveau de Lanceur (répressible)**Effet :** Le lanceur ressent la présence de cortex à proximité. Il peut déterminer leur grade cortical à l'aide d'un jet de Savoir (DD 15).**GRIPPAGE****Niveau :** Technomagie 6**Temps d'incantation :** 1 demi action**Distance :** courte portée**Durée :** 1 round par 2 Niveaux de Lanceur**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (terminal)**Effet :** La créature artificielle ciblée voit ses joints et engrenages se souder et devient *paralysée*.**PRISON CORPORELLE****Niveau :** Nécromancie 3**Temps d'incantation :** 1 demi action**Distance :** moyenne portée**Durée :** 1 round par Niveau de Lanceur**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule**Effet :** Le mort-vivant intangible ciblé est emprisonné dans un corps vide de toute volonté à portée. Ceci inclut les cadavres et carcasses de scaraciers à court de combustible. S'il est tué sous cette forme, le mort-vivant est détruit.**RÉVÉLATEUR D'ÂME****Niveau :** Divination 2**Temps d'incantation :** 1 demi action**Distance :** personnelle**Zone d'effet :** cône pénétrant de 12 cases**Durée :** concentration + 1 minute par Niveau de Lanceur (répressible)**Effet :** Le personnage distingue les âmes désincarnées sous forme de lueurs spectrales que lui seul peut voir. Il peut déterminer leur Alignement et si elles ont été corrompues par des Infernaux en réussissant un jet de Savoir (DD 15). Tant que dure le sort, le personnage subit un malus de circonstances de -4 aux jets d'attaque, d'Initiative, de Détection et de Fouille.**SURRÉGIME****Niveau :** Technomagie 2**Temps d'incantation :** 1 demi action**Distance :** courte portée**Durée :** 1 round par Niveau de Lanceur**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule**Effet :** La créature artificielle ciblée est submergée par une vague d'énergie qui augmente sa puissance au détriment de sa précision. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de dégâts et aux compétences liées à la Force, mais subit dans le même temps un malus de -2 aux jets d'attaque et aux compétences liées à la Dextérité.

Image par fstitz.deviantart.com

**ÉQUIPEMENT**

L'avènement de la technologie et de la mékamagie font que les Royaumes d'Acier offrent aux aventuriers un choix de matériel inédit.



**TABLE 6 : BIENS**

Nom	Effets	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
Bracelet-fourreau	Dégaine une arme F par une action libre	D/—	Mou 1	10W	250 g	Renaissance	30 pa
Condensateur arcanique	Permet de recharger un accumulateur en puisant dans ses points de sort	T/2m	Frag. 1	25M	4 kg	Renaissance	1000 pa
Frappe-feu	Allume un feu en 1 round	D/2m	Sol. 1	10W	250 g	Féodale	15 pa
Lentille à lanterne	Double la portée d'une lanterne œil-de-bœuf	F/—	Frag. 1	15W	50 g	Féodale	30 pa
Parka de trog des marais	Bonus d'équipement de +5 en Discrétion dans les marais	M/—	Mou 2	12W	1 kg	Primitive	125 pa
Poncho gobber	Gobber uniquement ; bonus d'équipement de +5 en Discrétion sur tout terrain	S/—	Mou 2	10D	500 g	Primitive	100 pa

**Améliorations de biens**

Télescopique	Perd 2 catégories de Taille par 1 action complexe	—/—	*	+5	—	Antique	+50%
--------------	---	-----	---	----	---	---------	------

\* : L'objet passe à une catégorie de construction plus faible (solide à mou, mou à fragile, minimum fragile)

**Biens**

**Bracelet-fourreau** : Ce bracelet compact qui ne se remarque pas sous une manche bouffante permet de dissimuler une arme de Taille F ou inférieure et de la dégainer par une action libre.

**Condensateur arcanique** : Ce dispositif apprécié des mékarcnistes consiste en une hémisphère en acier surmontée d'une anode et une cathode qui viennent s'enfoncer dans les deux extrémités d'un accumulateur arcanodynamique. En plaçant ensuite ses mains dans les espaces prévus à cet effet, un lanceur de sorts peut recharger l'accumulateur en puisant dans ses propres réserves d'énergie profane.

Le transfert s'effectue au prix de 1 charge tous les 3 points de sorts dépensés (seulement 2 pour un mékarcniste) et a tendance à griser l'opérateur. Cesser le transfert nécessite de réussir un jet de Volonté (DD 20). Autrement, le personnage ne peut rompre le contact de son plein gré. L'accumulateur risque alors d'entrer en surcharge et d'exploser (voir les conséquences dans la section dédiée). Un mékarcniste est immunisé à ce risque.

Un condensateur permet de recharger n'importe quel type d'accumulateur.

**Frappe-feu** : Ce briquet perfectionné permet d'allumer un feu même par grand vent.

**Lentille à lanterne** : Cette lentille permet de doubler la portée efficace d'une lanterne œil-de-bœuf.

**Parka de trog des marais** : Cette parka qui se porte par-dessus les vêtements est faite en peau de trog et confère un bonus d'équipement de +5 en Discrétion dans les environnements de type marais.

**Poncho gobber** : Ce manteau qui se porte par-dessus les vêtements est traité avec une graisse qui permet aux gobbers de profiter de leur furtivité naturelle. Seul un gobber peut profiter des avantages

de ce poncho qui lui confère un bonus d'équipement de +5 en Discrétion efficace sur tout terrain.

**AMÉLIORATIONS DE BIENS**

**Télescopique** : Pour des raisons pratiques, bien des équipements se sont vus dotés de versions télescopiques ces dernières années. Un tel équipement peut être plié/déplié par une action complexe pour voir sa Taille diminuer de 2 catégories. Il va de soi que tous les objets ne se prêtent pas à ce type de mécanisme, les plus communs étant les échelles et scies pliables, les longues-vues de baroudeur, les pelles et rames télescopiques, etc. On aurait même vu des espèces de radeaux gonflables !

**Consommables**

**Charbon** : Les lourdes turbines des scaraciers nécessitent une importante quantité de charbon pour fonctionner. Vendu en gros, ce sac permet à un scaracier normal de fonctionner pendant 6 heures d'affilée pour un prix plutôt raisonnable.

**ACCUMULATEURS ARCANODYNAMIQUES**

Ces engins à la pointe de la technologie mékamagique sont composés de bobines d'or et d'acier, gravées de runes de mékamagie et immergées dans une solution alchimique luminescente. Le tout est conservé dans un cylindre ou une sphère de verre, renforcé d'une garniture en métal. Les accumulateurs sont indispensables à l'utilisation d'objets mékamagiques, qui tirent leur énergie de ces "piles" magiques. Il suffit de les brancher sur une prise adéquate (chaque type d'accumulateur nécessite une prise adaptée) pour fournir à l'objet mékamagique l'énergie arcanique dont il a besoin.



TABLE 7 : CONSOMMABLES

Nom	Effets	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<b>Consommables courants</b>							
Charbon, 50 kg	Approvisionne un scaracier pendant 6 heures	S/—	Mou 1	5D	50 kg	Primitive	10 pa
<b>Accumulateurs arcanodynamiques</b>							
Léger	Produit 5 charges arcanodynamiques	F/—	Sol 1	15W	500 g	Renaissance	50 pa
Normal	Produit 10 charges arcanodynamiques	D/—	Sol 2	18W	1 kg	Renaissance	100 pa
Lourd	Produit 20 charges arcanodynamiques	T/—	Sol 3	20W	2 kg	Renaissance	200 pa
Extra-lourd	Alimente les objets mékamagiques les plus lourds	S/—	Sol 4	23W	10 kg	Renaissance	1000 pa
<b>Améliorations d'accumulateurs</b>							
Renforcé	—	—/—	+1 jet	+2	+25%	Renaissance	+25%

Le fonctionnement des objets mékamagiques est expliqué dans la section idoine, mais les accumulateurs suivent eux aussi quelques règles particulières. Brancher ou débrancher un accumulateur d'une prise nécessite d'Utiliser un objet et de réussir un jet d'Artisanat (mékamagie) DD 10. Débrancher un accumulateur encore partiellement chargé peut s'avérer dangereux : le DD passe à 15 et le test est considéré comme effectué sans formation. En cas d'erreur critique, l'accumulateur se fissure et explose, infligeant 1d10 points de dégâts explosifs, +1 par charge restante, dans un rayon de souffle dépendant de son type (1 léger, 2 normal, 3 lourd, 4 extra-lourd). De la même façon, un accumulateur *détruit* par une attaque explose.

Recharger un accumulateur vide nécessite de changer son liquide alchimique et, bien souvent, une partie de ses bobines. Cette opération longue et coûteuse revient à Réparer l'accumulateur. Il est toutefois possible de faire plus rapide, à condition d'en accepter les risques, en utilisant un condensateur arcanique (voir Biens). Dans tous les cas, un accumulateur doit être rechargé jusqu'au bout sous peine d'être irrémédiablement endommagé. On peut alors s'en servir pour utiliser ses charges restantes, mais il sera *détruit* (sans toutefois exploser) une fois sa dernière charge épuisée.

**Accumulateur léger** : Cette petite sphère de métal tient dans la main et permet d'alimenter un objet mékamagique avec 5 charges.

**Accumulateur normal** : Ce cylindre d'acier allongé permet de produire jusqu'à 10 charges.

**Accumulateur lourd** : Ce lourd cylindre trapu laissant apparaître des portions de verre peut fournir 20 charges à un objet mékamagique.

**Accumulateur extra-lourd** : Imposante sphère d'acier et de verre, l'accumulateur extra-lourd est généralement logé à l'intérieur d'un puissant objet mékamagique, comme un scaracier. Il peut produire un nombre de charges quasi-illimité.

### Améliorations d'accumulateurs

**Renforcé** : Pour des raisons évidentes, militaires et aventuriers apprécient les accumulateurs solides.

## Élixirs

L'alchimie est une science extrêmement respectée dans les Royaumes d'Acier, souvent au même titre que la magie ou la mékamagie. De nombreux alchimistes illustres ont été reconnus à travers les siècles pour leurs formules légendaires. Les formules suivantes peuvent être utilisées par quiconque possède le don Maîtrise de l'alchimie I.



Image par fstitz.deviantart.com



TABLE 8 : ÉLIXIRS

Nom	Effets	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<b>Fioles</b>							
Boucles d'oreille de feu	2d6 dégâts assourdissants et dégâts aveuglants	T/1m	Frag. 1	12W	250 g	Primitive	50 pa
Brume de mutisme	Comme le sort Silence	T/1m	Frag. 1	15W	250 g	Primitive	100 pa
Fureur de Ménoth	3d6 dégâts de feu	T/1m	Frag. 1	9W	250 g	Primitive	30 pa
Liqueur larmoyante	Rend la cible <i>prise au dépourvu</i>	T/1m	Frag. 1	21W	250 g	Primitive	250 pa
Lumefluide	Comme le sort Lueur I	T/1m	Frag. 1	7W	250 g	Primitive	8 pa
Narcotique	Comme le sort Sommeil	T/1m	Frag. 1	12W	250 g	Primitive	50 pa
Poudre cuisante	Rend la cible <i>aveuglée</i> pendant 1d6 rounds	T/1m	Frag. 1	21W	250 g	Primitive	250 pa
Poussière de vertige	Rend la cible <i>secouée</i> pendant 1d6 rounds	T/1m	Frag. 1	13W	250 g	Primitive	75 pa
Sable gluant	Rend le sable <i>enchevêtrant</i> pendant 1 minute	T/1m	Frag. 1	13W	250 g	Primitive	75 pa
Vitriol vert	3d6 dégâts d'acide	T/1m	Frag. 1	12W	250 g	Primitive	70 pa
<b>Huiles</b>							
Baume affûteur	Comme le sort Affûtage	T/1m	Frag. 1	18D	250 g	Primitive	200 pa
Baume de racine noire	Soigne 3d6 vitalité mais rend <i>désorienté</i>	T/1m	Frag. 1	12D	250 g	Primitive	50 pa
Cire des esprits	+2 au Niveau de Lanceur pour la Nécromancie	T/1m	Frag. 1	24W	250 g	Primitive	300 pa
Peau de cuir	<i>Cuir épais</i> 2 pendant 6 heures mais -1 Apparence	T/1m	Frag. 1	18D	250 g	Primitive	180 pa
Sceau de Solovin	Annule le <i>saignement</i> et triple la vitesse de guérison naturelle	T/1m	Frag. 1	15D	250 g	Primitive	150 pa
<b>Potions</b>							
Brisechaînes	Libère de la <i>paralysie</i> mais rend <i>malade</i> 1 heure	T/1m	Frag. 1	24W	250 g	Primitive	300 pa
Clair esprit	Comme le sort Encyclopédie vivante I	T/1m	Frag. 1	15D	250 g	Primitive	100 pa
Infusion bilieuse	+5 Vigueur contre les poisons mais rend <i>malade</i> 10 minutes	T/1m	Frag. 1	10D	250 g	Primitive	30 pa
Perce-brume	Annule les malus dûs au brouillard	T/1m	Frag. 1	7D	250 g	Primitive	15 pa
Potion de jouvence	Annule 1 grade de <i>fatigue</i>	T/1m	Frag. 1	14W	250 g	Primitive	90 pa
Scelle-blessures	Soigne 1d8 blessures mais rend <i>secoué</i>	T/1m	Frag. 1	15D	250 g	Primitive	100 pa
Tétanisant	Rend <i>étourdi</i> 2 rounds puis augmente les compétences liées à la Force au prix de la Dextérité	T/1m	Frag. 1	21W	250 g	Primitive	250 pa

**Baume affûteur** : Cet onguent granuleux améliore le tranchant d'une lame comme avec un sort d'Affûtage.

**Baume de racine noire** : Cet ancien cataplasme est certes plus efficace qu'une potion de vitalité, mais rend la cible *désorientée*.

**Boucles d'oreille de feu** : Ces boucles décorées de pendentifs de verre contiennent des substances explosives. Lancées ensemble, elles infligent les dégâts indiqués avec un incrément d'impact de 1.

**Brisechaînes** : Cette ignoble décoction libère sa cible de la *paralysie* mais la rend *malade* pendant 1 heure.

**Brume de mutisme** : Cette substance prisee des assassins fonctionne comme un sort de Silence.

**Cicatrisant de Corben** : Ce classique parmi les classiques est la fameuse potion de vitalité.

**Cire des esprits** : Cette substance tirée de graisse de cadavre se brûle sous la forme d'une bougie pendant 4 heures et confère aux sorts de Nécromancie lancés dans un rayon de 2 cases un bonus de +2 au

Niveau de Lanceur.

**Clair esprit** : Cette substance communément utilisée pour tricher aux examens confère les mêmes effets qu'un sort d'Encyclopédie vivante I.

**Eau-forte de Carrock** : Cette mixture corrosive servant à nettoyer les plaques mékamagiques est un acide puissant.

**Écorcheur** : Ce liquide généralement utilisé pour la dissection des corps est un acide léger.

**Élixir guérisseur de Corben** : Ce remède puissant est une potion de guérison.

**Élixir revigorant de Corben** : Ce breuvage léger est une potion rafraîchissante.

**Fureur de Ménoth** : Cette substance raffinée dérivée du pétrole est aussi volatile qu'inflammable et inflige les dégâts indiqués. Il est quasiment impossible de s'en procurer hors du Protectorat.

**Infusion bilieuse** : Ce breuvage à base de feuille-amère rend la cible *malade* pendant 10 minutes mais lui confère un bonus de Vigueur de +5 contre les poisons pendant 1 heure.



## TABLE 9 : POISONS

Nom	Effets	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<i>Améliorations de poisons</i>							
Résine	"Stocke" jusqu'à 5 doses sur une arme	—	—	+4	—	Antique	+50%

**Liqueur larmoyante** : Cette substance volatile provoque des irritations notamment aux niveaux des yeux et rend la cible *prise au dépourvu*.

**Lumefluide** : Ce liquide révolutionnaire ne s'utilise pas comme une attaque mais se secoue et produit les mêmes effets qu'un sort de Lueur I.

**Narcotique** : Ce liquide crayeux inflige à quiconque respire ses émanations les mêmes effets qu'un sort de Sommeil.

**Peau de cuir** : Ce baume endure la peau de celui qui s'en applique et lui confère un *cuir épais* 2 pendant 6 heures mais aussi un malus à l'Apparence de -1 pendant 24 heures.

**Perce-brume** : Cette potion annule la réduction d'incréments de vision due au brouillard.

**Potion de jouvence du Dr Petrok** : Cet élixir apprécié des boxeurs annule un grade de *fatigue*.

**Poudre cuisante** : Cette substance sableuse rend la cible *aveuglée* pendant 1d6 rounds.

**Poussière de vertige** : Cette poudre monte à la tête et rend sa victime *secouée* pendant 1d6 rounds.

**Sable gluant** : Jetée dans une case ensablée, cette fiole le rend presque liquide pendant 1 minute et quiconque se trouve pris au piège est *enchevêtré*, même après que le sable se soit solidifié.

**Sceau de Solovin** : Ce baume annule tout *saignement* et triple la vitesse de guérison naturelle de la cible pendant 8 heures.

**Scelle-blessure d'Ansleigh** : Cette mixture à base de calamine soigne efficacement les blessures les plus graves mais rend la cible *secouée*.

**Tétanisant du Baron Voratchik** : Aussi appelée "grippant", cette potion rend le buveur aussi fort que crispé. En plus d'être *étourdi* 2 rounds, il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses jets de compétence liés à la Force mais d'un malus de -5 à tous ceux liés à la Dextérité pendant 1 heure.

**Vitriol vert** : Ce dérivé d'un matériau cristallin est un acide concentré infligeant les dégâts indiqués.

## Poisons

L'alchimie peut aussi se mettre au service des arts les plus sombres. Certains apothicaires ont depuis longtemps réussi à exploiter la transformation de la matière pour mieux véhiculer les poisons.

## NOUVELLE AMÉLIORATION

**Résine** : Jusqu'à cinq doses de poison peuvent être mélangées sous cette forme. La résine peut alors être appliquée sur une arme *empoisonnée* et demeure fonctionnelle jusqu'à ce que toutes les doses aient été utilisées.

## Armes

Les Royaumes d'Acier sont en état de guerre imminente. Autant dire que la course à l'armement et à la technologie est lancée.

## NOUVELLES PROPRIÉTÉS

**À répétition** : Une arme à répétition est dotée d'un dispositif mécanique qui lui permet de multiplier les tirs ou les coups sans effort pour l'utilisateur. Lorsque le personnage réussit son attaque avec une marge d'au moins 5, il inflige un dé de dégâts supplémentaires. S'il la réussit d'au moins 10, il inflige un second dé de dégâts (total de 2).



Image par fstitz.deviantart.com



TABLE 10 : ARMES

Nom	Dégâts	Crit	Portée	Propriétés	Tai/M	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<b>Fléaux</b>										
Mékafléau	1d8 non-létaux	20	—	À répétition, dangereuse, PA 2	S/1m	Sol. 2	30M	8 kg	Renaissance	80 pa
<b>Grenades</b>										
Fureur de Ménoth	3d10 feu	20	3 m/×3	Imprécise	D/1m	Sol. 1	20W	1 kg	Féodale	40 pa
<b>Pistolets</b>										
Quatre-fers	4d6 létaux	18-20	3 m/×3	Dangereuse, recharge 13	T/1m	Sol. 2	30M	2 kg	Renaissance	120 pa
<b>Fusils</b>										
Canne rynnoise	3d4 létaux	19-20	6 m/×3	Dangereuse, déguisée, imprécise, recharge 9	S/1m	Sol. 2	25M	1,5 kg	Renaissance	90 pa

**Déguisée** : Une telle arme est conçue de façon à passer pour un objet inoffensif tant qu'elle n'est pas utilisée pour combattre. Seul un examen minutieux (Perception DD 20) permet de repérer la supercherie. **Correctif** : La canne-épée du livre de base de *Fantasy Craft* est une arme *déguisée*.

## NOUVELLES ARMES

**Canne rynnoise** : Cette arme à feu peu conventionnelle est originaire du Llael où elle connaît un grand succès auprès de la noblesse. Dissimulée sous l'apparence d'une canne parfaitement inoffensive, elle s'utilise comme une petite carabine une fois l'orifice de son embout ouvert.

**Fureur de Ménoth** : Sous forme de grenades militaires, la fureur de Ménoth est encore plus destructrice. Là encore, ces bombes à feu sont excessivement rares hors du Protectorat de Ménoth, et encore ne sont-elles réservées qu'aux corps armés.

**Mékafléau** : Arme résolument moderne, prise des Cyrissites, le mékafléau est composé d'un manche sur lequel tournoie un manchon entraîné via un train d'engrenages et quatre têtes de fléau normales.

**Quatre-fers Radcliffe/Poivrière de l'Horloge explosive** : Ce pistolet lourd et encombrant tire des balles de petit calibre à travers quatre canons à la fois. Son rechargement est certes prohibitif, mais les dégâts qu'il inflige peuvent valoir de tels sacrifices. Les ateliers de la maison Radcliffe et de l'Horloge explosive produisent des modèles concurrents aux caractéristiques quasiment identiques.

## NOUVELLES AMÉLIORATIONS

Nouvelles technologies, effort de guerre, tout cela a amené les Royaumes d'Acier à se doter d'armes totalement inédites.

### Facture culturelle

**Cryxe** : Les armes du Cryx, parfois en nécrotite forgée, inspirent la peur au premier regard. Elles exploitent les règles des armes orques.

**Cygnaréenne** : Les armes d'élite du Cygnar sont imprégnées d'une mékamagie débordant d'énergie électrique à chaque coup.

**Gobeline** : Les armes des gobbers et bogrins sont discrètes et infligent des blessures vicieuses.

**Iosienne/Nyss** : Les armes elfiques, qu'elles viennent du royaume d'Ios ou des exilés de Nyss, sont toujours d'une facture élégante et raffinée.

**Khadoréenne** : Inspirées de l'œuvre de l'ingénieur Vislovski, les armes du Khador troquent la légèreté contre l'efficacité.

**Llaeloise** : Les armes du Llael sont tout le contraire : fines et légères.



Image par Brian Snoddy © Privateer Press

TABLE 11 : AMÉLIORATIONS POUR ARMES

Nom	Effets	Const	Comp	Poids	Époque	Coût
<b>Facture</b>						
Cygnaréenne	Inflige toujours des dégâts électriques	—	+10	+25%	Renaissance	+100%
Khadoréenne	+2 points de dégâts	+1 jet	+2	+100%	Féodale	+100%
Llaeloise	Ajoute les options <i> finesse et perturbante</i>	—	+5	-25%	Renaissance	+50%
Ménite	Inflige toujours des dégâts divins	—	+5	—	Féodale	+100%
Ordique	Ajoute les options <i> désarmante et sanglante</i>	—	+2	—	Féodale	+25%
<b>Matériau</b>						
Serricacier	—	—	+2	-50%	Féodale	+50%
<b>Personnalisation</b>						
Arme bifide	Armes tranchantes ; la marge de critique passe à 19-20	—	+5	—	Féodale	+50%
Arme combinée	Combine une arme à poudre avec une arme de mêlée	*	*	*	Renaissance	*
Canon long	+2 cases de portée	—	+2	+25%	Renaissance	+25%
Canons superposés	Permet de tirer deux balles coup sur coup	—	+5	+50%	Renaissance	+100%
Viseur	Ignore le premier malus de portée subi	—	+5	—	Renaissance	+25%

\* : Spécial, voir la description de l'amélioration

**Ménite** : Les Ménites imprègnent invariablement leurs meilleures armes dans l'eau bénite pour plus d'efficacité contre les infidèles.

**Ogrune** : Les armes ogrunes, épaisses et brutales, exploitent les règles des armes orques.

**Ordique** : Les meilleures armes d'Ord sont traditionnellement utilisées par la noblesse aussi bien que les seigneurs pirates.

**Rhulique** : Les armes naines sont réputées incassables et prisées dans tous les Royaumes d'Acier.

**Trollkine** : Les armes trollkines sont sans finesse et exploitent les règles des armes des géants.

### Matériau

**Serricacier** : Métal aussi dur que l'acier mais sensiblement plus léger, le serricacier est très prisé des armuriers, particulièrement au Khador où les armes sont déjà lourdes de par leur facture.

### Personnalisation

**Arme bifide** : Seules les armes tranchantes peuvent devenir bifides. Cette technique d'aiguisage a été mise au point pour pallier le manque de tranchant des armes les plus primitives. La marge de critique d'une arme bifide passe à 19-20.

**Arme combinée** : Bien des soldats souhaitent profiter des avantages de deux armes partageant la même poignée. Ceci est possible grâce aux armes combinées.

Une telle arme offre les avantages des deux qui la composent mais est considérée comme une arme exotique (et donc requiert une spécialisation pour être maniée sans malus) pour les deux catégories. Les deux composants s'améliorent simultanément, sauf pour les personnalisations, qui s'appliquent séparément. La Taille d'une telle arme est celle du composant le plus imposant, sa Construction celle du plus robuste, sa Complexité la somme des deux et son poids la somme des deux. Le coût total est égal à la somme du coût des deux armes, après toutes améliorations éventuelles, fois 2.

**Canon long** : Seules les armes à poudre dotées d'un canon peuvent allonger ce dernier. Ceci augmente leur portée de 2 cases.

**Canons superposés** : Seules les armes à poudre disposant d'un canon peuvent bénéficier de cette amélioration. Ces dernières s'avérant excessivement lentes à recharger, les mékartisans ont mis au point des armes à canon double, permettant de tirer deux fois avant d'avoir à introduire de nouvelles munitions. Le temps de *recharge* d'une telle arme vaut pour chaque canon (e.g. il faut 14 demi-actions pour recharger les deux canons d'un mousquet à canons superposés).

**Viseur** : Lorsque le personnage prend le soin de Viser avec une telle arme, il ignore le premier malus de portée qu'il devrait subir.





## EXEMPLES D'ARMES COURANTES

Voici quelques exemples d'armes utilisant les améliorations précédentes et communément trouvées dans les Royaumes d'Acier.

**Deux-coups Radcliffe** : Le très répandu deux-coups est la première arme à canon multiple à avoir vu le jour. En pratique, il s'agit d'un mousquet doté de l'amélioration *canons superposés*.

**Fusil Vislovski** : Ce fusil lourd et destructeur a rendu célèbre son créateur, pionnier du genre. C'est un long fusil *khadoréen*, réglementaire dans l'armée du Khador.

**Girobuse de l'Horloge explosive** : Avec ses trois canons de petit calibre, la girobuse de l'Horloge explosive est une forme de pistolet d'abordage dotée de l'amélioration *perforant*.

**Libérateur de Vanar** : Terreur des champs de bataille, le libérateur de Vanar est une forme améliorée du fusil Vislovski, disposant en plus des améliorations *canon long*, *massif* et *viseur*. On le trouve généralement entre les mains de tireurs d'élite.

**Pistolet à répétition rynnois** : Ce petit pistolet prisé de la noblesse possède un canon double pivotant. En pratique, c'est un pistolet de poche *rynnais* doté de l'amélioration *canons superposés*.



Image par fstitz.deviantart.com

## Objets magiques

Dans les Royaumes d'Acier, les objets magiques sont rarissimes, non seulement en raison de leur coût, mais aussi en raison de la dangerosité de leur production. En effet, tout créateur d'objet magique infuse une partie de son âme dans chaque objet qu'il crée. Ce processus, s'il est répété trop souvent, peut s'avérer mortel. Aussi, de nos jours, plus personne ou presque ne sait fabriquer d'objets magiques, et tous ceux que les aventuriers sont susceptibles de trouver sont considérés comme des artefacts.

## Objets mékamagiques

Pour pallier cette carence en objets magiques, les mages des Royaumes d'Acier ont recours à la mékamagie. Toutes les règles concernant les objets magiques dans *Fantasy Craft*, y compris leur création, s'appliquent à la place aux objets mékamagiques. Leur fonctionnement est tout à fait similaire, à l'exception de ce qui suit.

La mékamagie est une science jeune. Elle permet de mêler magie et technologie pour réaliser des merveilles sans risque pour la santé du concepteur. Toutefois, cette liberté a un prix. Les objets mékamagiques ne fonctionnent pas indéfiniment et les éléments qui les composent sont aussi lourds que volumineux. Ainsi, un objet mékamagique possède deux nouvelles propriétés capitales.

### PLAQUES RUNIQUES

Les plaques runiques sont des assemblages de feuilles métalliques pressées, trempées dans une solution alchimique et gravées à l'eau-forte. Ce sont elles qui renferment les Enchantements et les Essences qui donnent leur pouvoir aux objets mékamagiques. Un même objet est limité par sa taille dans le nombre de plaques runiques, et donc d'Essences et/ou d'Enchantements, qu'il peut recevoir, comme indiqué dans la table ci-dessous.

### ACCUMULATEURS ARCANODYNAMIQUES

Les objets mékamagiques ont besoin d'énergie magique pour fonctionner. Cette énergie est dispensée par les accumulateurs arcanodynamiques, des espèces de "piles" magiques qui peuvent être rechargées et se branchent sur des prises de flux. Un même objet est limité par sa taille dans le nombre de prises de flux (adaptées à un type d'accumula-



teur particulier) et donc d'accumulateurs arcanodynamiques qu'il peut accueillir simultanément, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Un objet mékamagique consomme les charges d'un accumulateur plus ou moins vite en fonction de son nombre de plaques runiques et de leur puissance, de façon continue. Chaque Enchantement ou Essence mineure d'un même objet consomme 1 charge par jour, tandis que tout Enchantement ou Essence majeure en consomme 2. L'unique exception concerne les effets de sort : contrairement aux autres plaques runiques, celles-ci ne consomment de charges que lorsqu'elles sont activées. Elles nécessitent donc 1 charge par utilisation du sort gravé. Voyez plus loin pour des exemples.

Les accumulateurs arcanodynamiques sont décrits plus haut, dans la section Consommables.

Taille de l'objet	Plaques runiques	Prises de flux pour accumulateurs
N	1	0*
F	2	0*
D	2	1 léger
T	3	2 légers
S	3	1 normal ou 2 légers
M	4	1 lourd ou 2 normaux
L	4	2 lourds ou 3 normaux
H+	variable	souvent extra-lourds

\* Un objet de cette taille ne peut accueillir un accumulateur. Il peut toutefois être branché par l'intermédiaire d'un conduit à un accumulateur léger porté à la ceinture par exemple.

## NOUVEL ENCHANTEMENT

**Champ de force** : Presque toutes les armures de mékastratégues sont équipées de cet enchantement. Il confère au porteur un champ de force qui prend la forme de points de vitalité temporaires. Ces points de vitalité sont toujours éliminés les premiers. Le porteur peut sacrifier les charges d'un accumulateur pour régénérer son champ de force de 5 points de vitalité par charge. Un mékastratège peut aussi dépenser des points de focale pour régénérer son champ de force de 5 points de vitalité par point de focale. Un champ de force à pleine puissance est doté de 5 points de vitalité par "+1" et coûte 8 points de Réputation par "+1". La progression dépend de s'il s'agit d'un champ de force normal (enchantement mineur) ou d'un champ de force suprême (enchantement majeur).



Image par Kieran Yanner

## EXEMPLES D'OBJETS MÉKAMAGIQUES

Voici quelques exemples d'objets mékamagiques courants ou représentatifs des Royaumes d'Acier. Vous noterez la présence d'une nouvelle ligne, renseignant sur le nombre de prises de flux et le type d'accumulateurs qu'accepte cet objet. À titre d'information vous est également précisé son coût quotidien en charges, entre parenthèses.

### Armure de mékastratège

Fabriquées sur mesure, ces armures mékamagiques hors de prix à turbine intégrée servent à protéger les encore plus précieux mékastratégues. On les trouve presque uniquement au sein des armées du Cygnar et du Khador.

**Objet** : harnois avec accessoires lourds, ajusté et allégé (taille M)

**Prises de flux** : 1 lourd (5 charges/jour)

**Enchantements** : bonus de Défense (Niveaux 1 à 6 : +1 ; Niveaux 7 à 12 : +2 ; Niveaux 13 à 18 : +3 ; Niveaux 19 à 20 : +4), champ de force (Niveaux 1 à 6 : 5 points ; Niveaux 7 à 12 : 10 points ; Niveaux 13 à 18 : 15 points ; Niveaux 19 à 20 : 20 points)

**Essence** : annulation de MAJ (-2 au MAJ), vitesse de voyage suprême (+7 MPH)

**Coût en Réputation** : 39 (Niveaux 1 à 6), 55 (Niveaux 7 à 12), 71 (Niveaux 13 à 18), 87 (Niveaux 19 à 20)

### Boussole alchimique

Cet outil d'analyse de substances est très utilisé par l'ordre du Creuset d'Or. Il est capable d'identifier tout objet soumis à sa détection grâce à une machine de convergence arcantrix intégrée.

**Objet** : tablette (objet à 2 mains, taille D)

**Prises de flux** : 1 léger (1 charge/utilisation)

**Enchantement** : effet de sort : Identification II (Niveaux 6 à 7 : 1/aventure ; Niveaux 8 à 11 : 2/aventure ; Niveaux 12 à 15 : 3/aventure ; Niveaux 16 à 19 : 4/aventure ; Niveau 20 : 5/aventure)

**Coût en Réputation** : 8 (Niveaux 6 à 7), 26 (Niveaux 8 à 11), 44 (Niveaux 12 à 15), 62 (Niveaux 16 à 19), 80 (Niveau 20)



## Fusil frapperune

Fabriqu   par l'atelier Versefer    Caspia, ce fusil    l'air agressif est un exemple parfait de fusion entre magie et technologie.

**Objet** : long fusil (objet    2 mains, taille M)

**Prises de flux** : 2 l  gers (3 charges/jour)

**Enchantement** : bonus de pr  cision (Niveaux 1    6 : +1 ; Niveaux 7    12 : +2 ; Niveaux 13    18 : +3 ; Niveaux 19    20 : +4)

**Essence** : d  g  ts de feu    distance (inflige des d  g  ts de feu)

**Co  t en R  putation** : 3 (Niveaux 1    6), 11 (Niveaux 7    12), 19 (Niveaux 13    18), 27 (Niveaux 19    20)

## Lam  clair

Fa  onn  e dans les forges cygnar  ennes, ces   p  es se retrouvent souvent entre les mains d'aventuriers.

**Objet** :   p  e longue (objet    1 main, taille P)

**Prises de flux** : 1 normal (2 charges/jour)

**Essences** : d  g  ts d'  lectricit   au corps-  -corps (inflige des d  g  ts d'  lectricit  ), marge de critique (augmente la marge de critique de 1)

**Co  t en R  putation** : 10

## Lueur c  leste

Cette lourde machine utilis  e    la fois par l'ordre de l'Illumination et l'atelier Trangelune est utilis  e pour prot  ger les   mes et lutter contre les Infernaux.

**Objet** : lourd sac    dos (taille M)

**Prises de flux** : 1 lourd (1 charge/utilisation)

**Enchantements** : effets de sort : Protection contre l'Alignement, D  tection de l'invisibilit  , R  v  lateur d'  me (Niveaux 1    4 : 1/sc  ne ; Niveaux 5    7 : 2/sc  ne ; Niveaux 8    11 : 3/sc  ne ; Niveaux 12    14 : 4/sc  ne ; Niveaux 15    18 : 4/sc  ne ; Niveau 19    20 : 5/sc  ne)

**Co  t en R  putation** : 7 (Niveaux 1    4), 14 (Niveaux 5    7), 21 (Niveaux 8    11), 28 (Niveaux 12    14), 35 (Niveaux 15    18), 42 (Niveaux 19    20)

# BESTIAIRE

Les Royaumes d'Acier sont la demeure de nombreuses cr  atures aussi   tranges que dangereuses, mais elles ne seront pas d  taill  es ici. Seul un rapide aper  u des fameux scaraciers est propos  . Pour plus de monstres et cr  atures d'Immoren occidentale, r  f  rez-vous au *Bestiaire des Royaumes d'Acier*, disponible sur le site du Scriptorium.

## NOUVELLES OPTIONS DE PNJ

**Cryosensible (  2 PX)** : Lorsque la cr  ature subit des d  g  ts de froid, elle doit r  ussir un jet de Vigueur (DD   gal aux d  g  ts subis) sous peine de se retrouver *ralentie* pendant 1d6 rounds.

**D  pendance aux combustibles (  3 PX)** : Si cette cr  ature arrive    court de combustible ou si son foyer est   teint par une immersion prolong  e (plus d'une minute), elle tombe en panne et se retrouve ainsi *sans d  fense*.

**Verrou cortical (+3 PX)** : Cette s  curit   m  kamacanique est une couche de protection suppl  mentaire du cortex d'un scaracier. Elle emp  che toute forme de Renvoi, comme *immunit   au renvoi*, et prot  ge   galement le scaracier contre les prises de possession par un autre ma  tre que le sien.

## Scaraciers

Tout le monde, en Immoren occidentale, a au moins une vague id  e de ce que sont les scaraciers. Dans les Royaumes d'Acier, chaque paysan en a m  me certainement vu un au moins une fois dans sa vie. Utilis  es pour les travaux lourds autant que pour la guerre, ces imposantes machines d'acier anthropomorphes ont su se montrer indispensables    l'  conomie des royaumes.

Qu'ils servent pour le combat ou le travail manuel, tous les scaraciers partagent quelques caract  ristiques communes. Ils sont dot  s d'un robuste ch  ssis en acier, leurs membres   tant actionn  s par des pistons. Leur carcasse est recouverte d'  paisses plaques m  talliques, souvent blind  es et renforc  es par m  kamacanique pour les mod  les de guerre.

Leur "cerveau" est en fait une cr  ation m  kamacanique d'une infinie pr  cision appel  e cortex. Les mod  les de base permettent tout juste aux scaraciers manutentionnaires d'effectuer une op  ration r  p  titive en boucle, tandis que les plus perfectionn  s donnent aux scaraks d'assaut la capacit   de r  agir d'instinct au c  ur m  me du combat.

Enfin, toute cette formidable machinerie est actionn  e par une turbine    vapeur log  e dans leur dos, qui consomme de l'eau et du charbon    un rythme d'environ 400 L et 50 kg toutes les six heures... en situation normale. En combat, la consommation est si intense que les scaraks d'assaut se retrouvent    plat au bout d'une heure. Les lourdes turbines des scaraciers mettent dix minutes pour atteindre leur plein r  gime apr  s allumage.



La plupart des scaraciers n'ont pas de libre arbitre. Ils obéissent uniquement aux ordres qui leur sont donnés par leur pilote principal et, éventuellement, leurs pilotes secondaires. Leur aptitude à comprendre les ordres et à apprendre est directement liée à la complexité (et donc au prix) de leur cortex. Il va sans dire que les armées se maintiennent donc à la pointe de la technologie des cortex. En effet, dresser un scaracier pour le combat est aussi long et fastidieux que pour un animal (voir la compétence Dressage). De même, l'inciter à effectuer une tâche pour laquelle il n'est pas formé ou qui lui semble aller à l'encontre de ce qu'il a appris peut nécessiter des jets de Diplomatie ou de Coercition.

Pour concevoir aisément de nouveaux scaraciers ou gérer leur équipement (armes et armures), considérez-les comme des Créations de taille G.

**Scarac utilitaire** : Ces modèles sont avant tout utilisés comme machines agricoles par les corporations paysannes et les nobles, ou dans les industries lourdes, où ils alimentent les forges et effectuent de nombreuses tâches impossibles aux humains. Bien que ce ne soit pas leur rôle, ils peuvent faire office de redoutables adversaires au besoin.

**Scarac d'assaut** : Dotés d'un cortex plus évolué, ces scaraciers rapides et puissants sont la terreur des champs de bataille. Véritables forteresses sur pattes, ils sont généralement armés de nombreuses et imposantes armes mékamagiques.

**Tactiques** : Les scaraciers ont rarement de sens tactique à proprement parler. Ils sont le plus souvent commandés par un mékastratège ou autre pilote formé spécialement, qui leur donne des ordres par télépathie ou à haute voix. Mais dans tous les cas, les scaraciers sont des unités robustes de première ligne, capables d'encaisser des chocs terribles et d'anéantir toute une unité d'infanterie.

**Scarac utilitaire de classe Crassier (Grande Créature artificielle Marchante — 67 PX)** : For 16, Dex 7, Con 16, Int 4, Sag 10, Cha 1 ; Tai G (2×2, Allonge 2) ; Vit 4 cases au sol ; Init I ; Att IV ; Déf IV ; JS I ; Santé VI ; CS : *Athlétisme V* ; Options : *appréhension critique, chutes fatales, cryosensible, dépendance aux combustibles, endurance au feu et à l'électricité, immunité au froid et à la chaleur, lourdaud, réduction des dégâts 5, sans peur II, vision dans le noir II*

**Attaques** : Coup I (dég 1d8+3 létaux ; crit 20)

**Trésor** : 2L, 1G

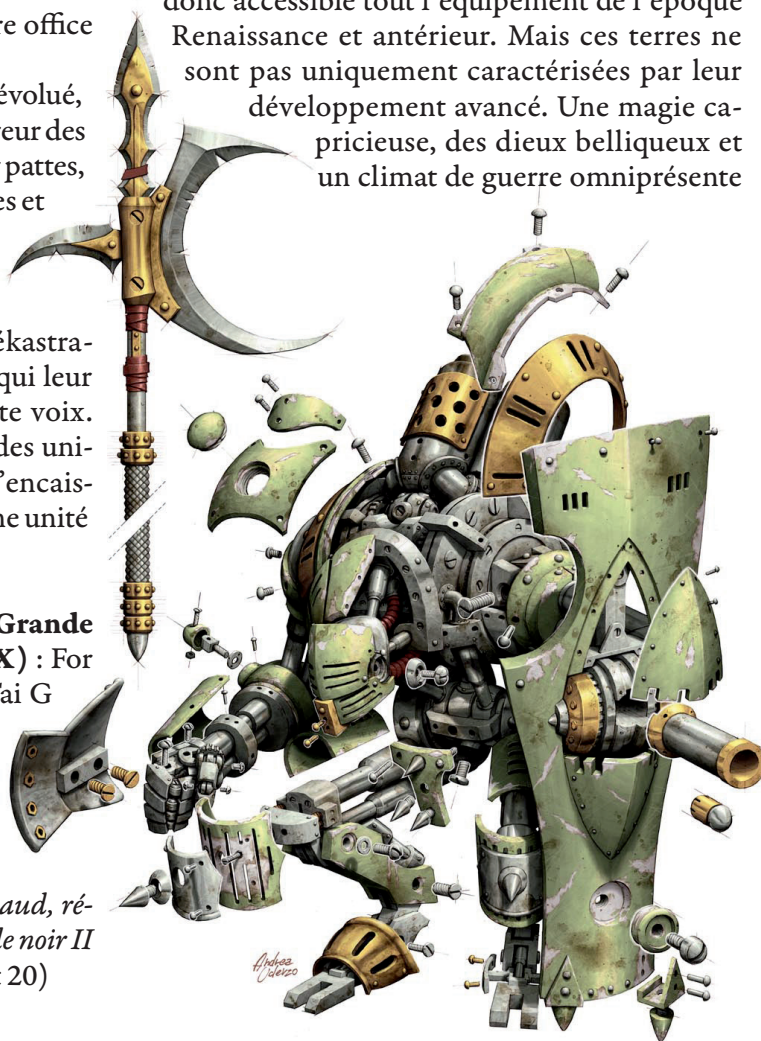
**Scarac d'assaut de classe Nomade (Grande Créature artificielle Marchante — 120 PX)** : For 20, Dex 10, Con 20, Int 8, Sag 10, Cha 1 ; Tai G (3×3, Allonge 2) ; Vit 5 cases au sol ; Init II ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé VII ; Comp : II ; CS : *Acrobaties VI, Athlétisme VI* ; Options : *cryosensible, dépendance aux combustibles, endurance au feu et à l'électricité, immunité au froid et à la chaleur, réduction des dégâts 10, robuste I, sans peur II, verrou cortical, vision dans le noir II*

**Armes/Attaques** : Coup III (dég 2d8+5 létaux ; crit 19-20), claymore (dég 2d8+5 létaux ; crit 19-20 ; prop : *allonge +1, massive* ; amélioration : *création*), canon à main (3d8 létaux ; crit 18-20 ; portée 6 cases × 6 ; prop : *imprécis, lourd, massif, recharge 9* ; amélioration : *création*)

**Trésor** : 2L, 1G, 1M

## CAMPAGNE

Au cas où vous en doutiez, le niveau technologique est élevé dans les Royaumes d'Acier et rend donc accessible tout l'équipement de l'époque Renaissance et antérieur. Mais ces terres ne sont pas uniquement caractérisées par leur développement avancé. Une magie capricieuse, des dieux belliqueux et un climat de guerre omniprésente



copyright 2007 Privateer Press



planent sur l'Immortelle occidentale. Les options de campagnes proposées ci-dessous devraient vous permettre de rendre au mieux leur ambiance si particulière.

## Options de campagne

Ne voyez certainement pas ces options de campagne comme autre chose que des options, et encore moins une liste exhaustive ! Selon les aventures que vous ferez jouer, vous pourrez rendre les PJ plus puissants pour qu'ils puissent combattre face aux redoutables scaraciens, ou au contraire choisir de faire ressortir la fragilité du corps humain comparé aux carcasses des machines et aux monstres sanguinaires. De même, un lieu particulier, comme les tranchées, le Llaël occupé ou les déserts glacés de Givrant, rendront bien mieux à votre table si vous les illustrez à l'aide d'options de campagne supplémentaires, qu'elles soient permanentes ou temporaires.

### MÉKAMAGIE (PERMANENT)

La magie brute et naturelle qui alimente les objets magiques a été remplacée par une alliance de magie et de technologie. Les personnages sont incapables de fabriquer ou d'acquérir des objets magiques. En revanche, ils peuvent fabriquer ou acquérir des objets mékamagiques, en suivant les règles décrites dans les chapitres précédents.

### MIRACLES

Les dieux existent et ils le font savoir !

**Cosmos attentif** : Lorsqu'un personnage acquiert pour la première fois un Alignement, il obtient 1 niveau dans une des Voies associées.

**Cosmos belliqueux** : Les personnages alignés bénéficient de leur bonus de Charisme aux jets d'attaque et opposés contre des représentants de leurs Alignements opposés.

**Cosmos généreux** : Lorsqu'un personnage aligné accomplit un haut fait au service de son Alignement, il obtient 2 dés d'action.

**Cosmos vengeur** : Chaque personnage aligné est affecté par une Marque de la justice permanente déclenchée s'il enfreint le dogme de son Alignement.

## LA MORT EST UNE AVENTURE (PERMANENT)

Lorsqu'un personnage est ressuscité par magie, c'est rarement sans séquelle. Résurrection I permet au personnage de tromper la mort avec un destin 3, Résurrection II avec un destin 4 et Résurrection III avec un destin 5. De plus, le coût de préparation de ces sorts est doublé.



## OBJETS MAGIQUES

### POLYVALENTS ET PUISSANTS

Chaque objet magique peut comporter un total de 4 Enchantements et/ou Essences, suivant n'importe quelle combinaison.

## SORCELLERIE

La magie est littéralement le moteur des peuples des Royaumes d'Acier.

**Attention indésirable (2 dés d'action)** : Jouer

avec la magie peut se révéler dangereux et attirer l'attention de créatures malintentionnées. Choisissez une ou plusieurs écoles ou disciplines. À chaque fois qu'un personnage lance un sort y appartenant, il y a 5% de risque par niveau de sort qu'une créature maligne (au choix du MJ) soit attirée. Elle n'attaquera pas forcément

le lanceur illico, mais pourra se contenter de l'espionner en attendant son heure.

Dans les Royaumes d'Acier, seuls l'Invocation et les sorts liés au déplacement instantané (Téléportation et consorts) sont sujets à *attention indésirable*.

**Contrecoup magique (3 dés d'action)** : Une ou plusieurs écoles ou disciplines peuvent avoir des effets secondaires désastreux. Lorsqu'un mage fait appel à un sort y appartenant, il y a 5% de risque par niveau de sort que quelque chose se passe mal. Dans ce cas, lancez 1d4 + niveau du sort et reportez-vous à la Table 12 : Contrecoup magique.

Dans les Royaumes d'Acier, seules les disciplines de Guérison et d'Ombres sont sujettes à *contrecoup magique*.

**Magie astreignante (2 dés d'action)** : User de magie peut être extrêmement éprouvant pour le corps. Choisissez une ou plusieurs écoles ou disciplines. Lorsque le personnage lance un sort y appartenant, il subit des points de dégâts non-létaux





à hauteur de deux fois le niveau du sort. Toute résistance ou réduction des dégâts est sans effet.

Dans les Royaumes d'Acier, les disciplines d'Affliction et de Nécromancie sont sujettes à *magie astreignante*.

### NATURE SAUVAGE

Entre les bataillons entiers de soldats infiltrés derrière les lignes ennemies, les pilliers mercenaires en maraude, les barbares adeptes du Ver Dévoreur et les monstres errants, la campagne des Royaumes d'Acier est tout sauf sûre.

*Et maintenant...  
Au combat !*

### TABLE 12 : CONTRECOUP MAGIQUE

Effet	
1	Le lanceur est <i>fatigué</i>
2	Le lanceur est <i>désorienté</i>
3	Le lanceur est <i>secoué</i>
4	Le lanceur perd autant de points de sort que le sort lui en a coûté ; s'il n'en dispose plus d'assez, il paie l'excédent en blessures
5	Table d'Ouch, ligne 1
6	Table d'Ouch, ligne 2
7	Table d'Ouch, ligne 3
8	Table d'Ouch, ligne 4
9	Table d'Ouch, ligne 5
10	Table d'Ouch, ligne 6
11	Table d'Ouch, ligne 7
12	Table d'Ouch, ligne 8
13	Le lanceur perd tous ses points de sorts, toute sa vitalité et se retrouve à -1 blessure ; il subit également un affaiblissement de Charisme de 10

