

Conseils pour enrichir votre campagne des Chroniques de Forge-Pierre

Les Chroniques de Forge-Pierre offrent un univers de jeu de rôle d'une grande richesse. Si certains aspects n'ont pu être détaillés dans le livre de base faute de place, les retours des maîtres du jeu et des joueurs m'ont permis de rassembler ici des pistes pour approfondir l'immersion et personnaliser votre expérience.

Renforcer l'ambiance Arcane Punk

Dès l'introduction du premier livre, il est précisé que les mécanauts et autres machines nées de la révolution industrielle magique restent rares. Pour affiner cette ambiance, je vous suggère de souligner que seules les grandes cités des royaumes sylmassinniens sont véritablement transformées par ces innovations. Ailleurs, dans les provinces et les petites villes où se déroule la campagne, ces merveilles arkaniques ne sont que des rumeurs ou des exceptions.

Le MJ peut bien sûr ajuster ce dosage selon ses envies : multiplier les mécanauts et les machines extraordinaires dans certaines scènes, ou au contraire les réserver à des moments clés. L'utilisation des ressources arkaniques sert avant tout à nourrir l'atmosphère de la campagne, sans bouleverser les mécaniques de la 5e édition. À vous de décider de leur importance dans votre récit.

Pour vous inspirer, le site de la campagne propose :

- Un supplément dédié aux mécanauts (section Univers), avec des idées de designs et d'origines pour les rendre encore plus immersifs.
 - Un supplément sur les armes à feu (section Aides de jeu), qui enrichit les tactiques de combat et transforme ces objets en trésors convoités, incitant les joueurs à exploiter les ressources arkaniques.
- L'essentiel ? Laissez à vos joueurs et à vous-même la liberté de vous approprier l'univers. Que ce soit en ré-

novant un temple abandonné de Lannro, en fondant un atelier, ou en recrutant des gobelins rencontrés dans les Ruines Cascades pour travailler dans votre atelier, comme l'a fait l'un des joueurs d'une partie que l'on a rapportée sur le discord de la campagne.

Jouer sur la dualité Arcane Punk / Sword & Sorcery

Cette dualité s'affirme surtout à partir du Livre 3, avec l'explication des choix des nations : certaines ont embrassé la révolution industrielle magique, tandis que d'autres préservent leurs traditions médiévales et utilisent l'arcane différemment. Concrétisez cette opposition dans vos scénarios : des aventures sans mécanauts, d'autres où ils jouent un rôle central.

Idées pour intégrer plus de mécanauts

Voici quelques suggestions pour émailler votre campagne de ces machines emblématiques, et renforcer l'immersion.

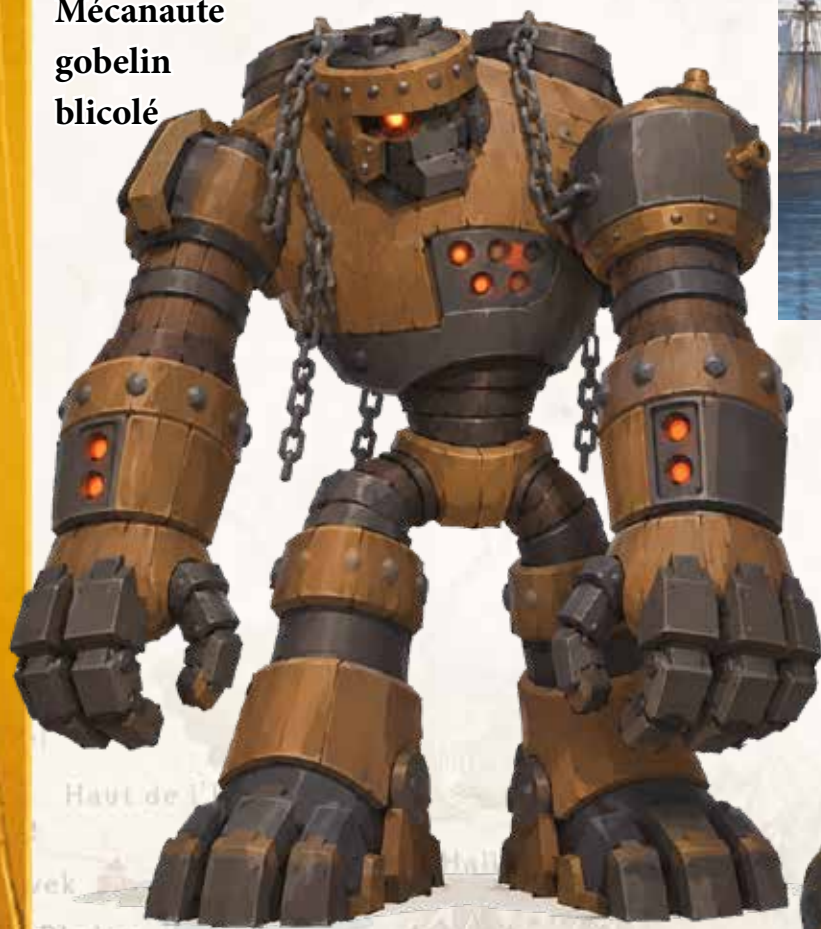
Cette approche permet de varier les rencontres et de renforcer l'immersion, tout en laissant une grande liberté aux joueurs et au MJ pour façonner leur histoire.

- Au début de la campagne, dans la cité de Forge Pierre on parle que le premier mécanaute de la ville est en cours de construction à l'atelier d'Aldrehen. Les personnages en sont témoins voir y participent modestement. Si les personnages partent à la rencontre des nombreux PNJ qui l'habitent, on peut en retour leur demander comment se passe cette construction.

Ils sont aussi témoins de l'usage de machine à vapeur venant de l'atelier d'Aldrehen comme des grues sur le port.

- Pendant les voyages des personnages dans le duché dans la suite de la campagne, on pourra noter la présence de batteuses à vapeur dans les champs ou d'autres machines de votre choix.
- Pendant l'attaque de la Mantalogue (livre 1, page 95), les bandits de l'araignée rouge peuvent être ac-

Mécanaute gobelin bicolé



compagnés d'un mécanaute bricole à moitié en bois venant de l'atelier des gobelins de Ruines Cascades.

- Quand les personnages partent à l'abordage du bateau pirate (livre 1, page 133), un mécanaute marin peut être présent sur le pont du navire, dans le style montrera qu'il vient d'une autre nation.
- Par contre il n'est pas souhaitable que les sylgiens du scénario, les trafiquants de papier soient accompa-



Grue du port
de Forge Pierre

Mécanaute pirate

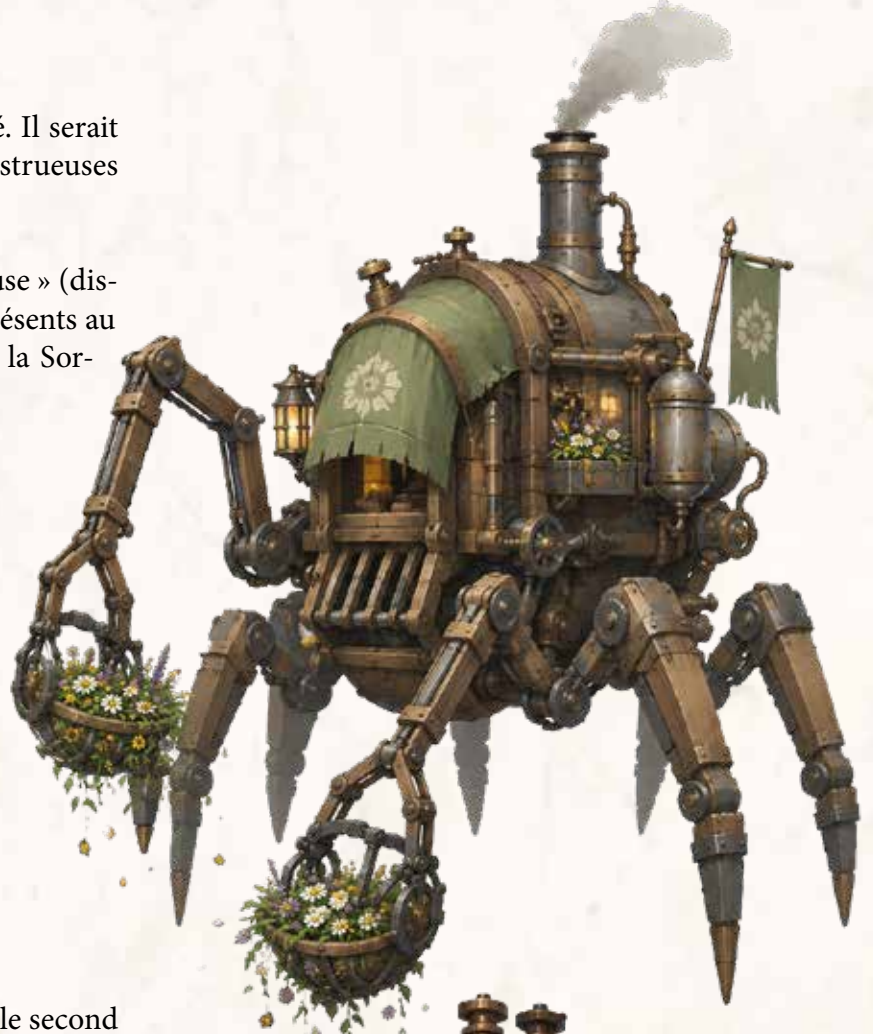


gnés d'un mécanaute, rare dans leur société. Il serait plus logique qu'il y ait plus de bêtes monstrueuses avec eux.

- Dans le scénario bonus « Invasion brumeuse » (disponible sur le site) : des mécanauts sont présents au début du Livre 2, lors de la rencontre avec la Sorcrâne.

Mécanaute récolteur de la Sorcrâne

- À la Tour Méphite (livre 2, page 21), dans le second repaire de l'Araignée rouge : les prêtres de Shog-Nath pourraient être accompagnés d'un mécaforgeron et de son mécanaute, équipé d'un réservoir de gaz toxique sur le dos.



Mécanaute
à gaz

- À Tolède-Roc (livre 2 page 50) : insister sur l'animation du vieux port, où un mécanaute charge et décharge les navires, tandis qu'un navire de guerre à vapeur de la République fait escale. L'atelier du port (17), portes grandes ouvertes, travaille sur des machines en plein air.

**Mécanaute
doker**



- Dans l'Antre Noir des Hommes-Bêtes (livre 2 page 55) : ajouter des Raskanns (des alliés hommes rats) armés de fusils, de grenades toxiques, de lance-flammes... ou même d'un mécanaute au style chaotique.
- Lors de la réunion à Tour Roc

**Mécanaute
du chaos**

(livre 2 page 81) : chaque faction pourrait arriver accompagnée de son propre mécanaute, soulignant leur puissance et leur singularité. Les mercenaires Sylgiens n'ont pas de mécanaute car il y a peu de mécaforgeron dans leur nation. Mais ils peuvent être accompagnés par des Dethaners (voir page 25 du traité sur les mécanauts).

**Mécanaute
du Baron
Mordrawn**



**Mécanaute
du chaos**



Riv. Hallucine

Vallee des Vapeurs

La Soufriere

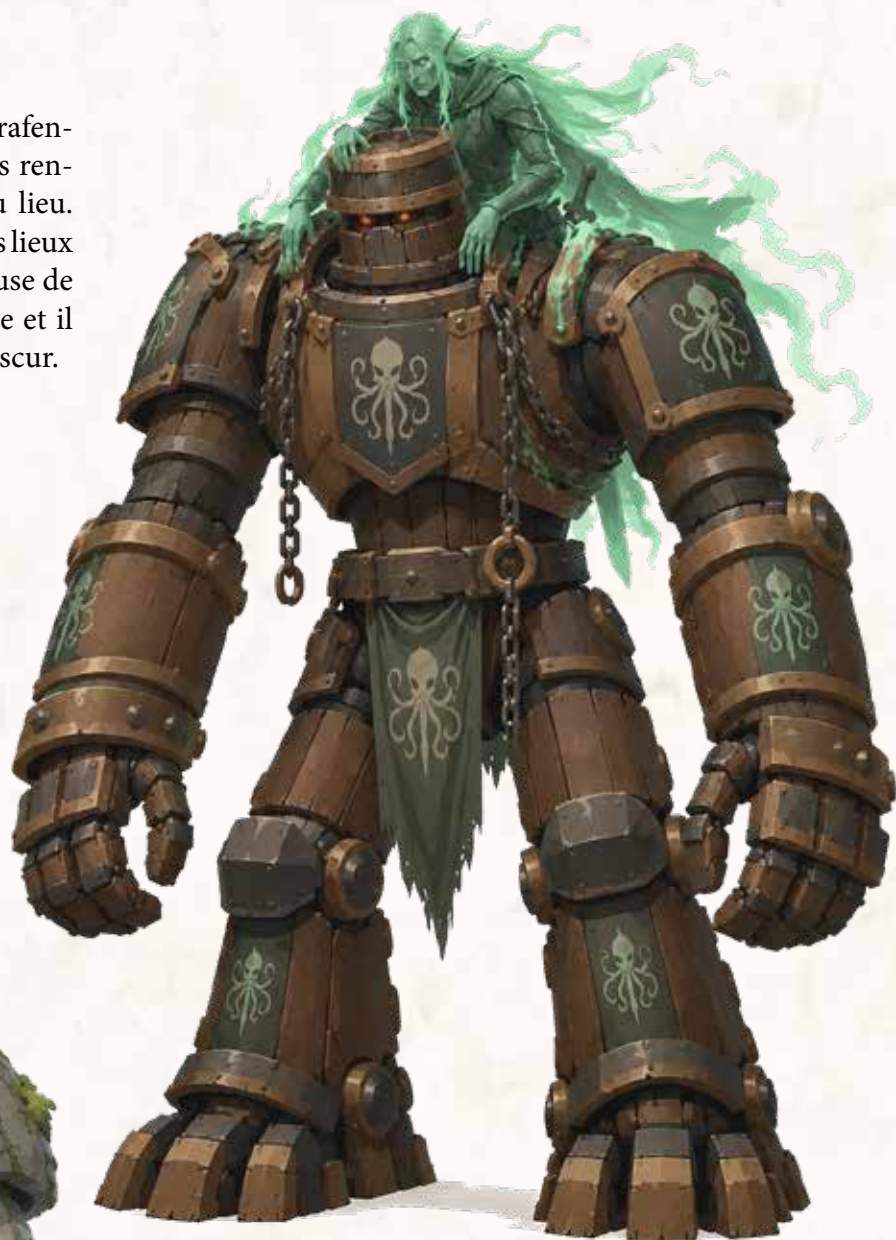
Vill. Forge Pierre

Vieux Moulin

Plaine
des Vents

• Au moment où les personnages explorent le Drafenborg (livre 2, page 95), il n'est pas logique qu'ils rencontrent des mécanauts vu le background du lieu. Pourtant les gobelins qui les ont précédés dans les lieux peuvent en avoir amené un avec eux. Mais à cause de la faille de Krall, ils en auront perdu le contrôle et il est dirigé maintenant par le spectre d'un elfe obscur.

**Mécanaute
gogelin possédé**



**Colosse de
pierre**

• Dans le scénario de la pierre maudite, Goule Evék peut créer des colosses de pierre (livre 2, page 118) qui est très proche des golems de même nom.

- Dans le scénario à la recherche des elfes, le spectre de Sonledas (livre 2, page 172) veut créer un mécanaute pour le posséder et pouvoir mieux agir dans le monde matériel.

Mécanaute de Soneledas



Amélioration d'une scène clef.

À la fin du livre 3, Thyanna le PNJ principal, révèle lors de l'affrontement final contre Kyara Kandelisse ses motivations. Je vous propose une tirade toute faite pour que les joueurs qui n'auraient pas découvert tous les éléments essentiels aient une vision globale de la situation.

« Tu sais qui je suis ? Je suis la fille de Hugo Sylianne, marquis de Marakiss de la Marche Ocre. Je vois à ton regard que tu te comprends pourquoi je te hais. Pen-

dant toutes ces années, j'ai attendu cet instant. Toi, tu as continué ta vie, riche de ce que tu avais volé, protégée par tes mensonges. Moi, j'ai vécu avec le souvenir de ce que toi et tes complices avez fait à mon père.

Vous lui avez pris ses biens. Vous lui avez pris son nom. Vous lui avez pris son honneur. Et lorsque vous avez eu tout ce que vous vouliez, vous l'avez fait jeter en prison sous de fausses accusations pour qu'il ne puisse jamais se défendre. Je me souviens encore du jour où j'ai appris sa situation et que je suis allé le voir. Je me souviens de son regard. Il ne comprenait pas pourquoi des gens qu'il avait aidés pouvaient lui faire une chose pareille. Je suis arrivé uniquement pour le voir mourir dans mes bras.

Mais toi, tu comprenais parfaitement. Parce que tout cela était ton œuvre. Ton plan. Ta cupidité. Tu as détruit un homme innocent pour devenir riche. Et aujourd'hui, regarde-toi. Tes deux complices, le Baron Mordrawn et l'usurier Salendine Lanrazi sont tombés. L'un après l'autre. Tu croyais que c'était le hasard ? Que ces héros croisaient simplement leur route ? Non. C'était moi. Depuis le début. Je les ai guidés jusqu'à eux. J'ai créé même la piste que tu suis pour retrouver l'œil du dragon. Je les ai menés sur vos traces.

Chaque combat, chaque piste, chaque victoire les rapprochait de ceux qui avaient ruiné ma famille. Ils pensent combattre des criminels. Ils ignorent seulement qu'ils accomplissent aussi une vieille promesse. La mienne. J'avais juré que les trois responsables de la chute de mon père paieraient pour leurs crimes. Les deux autres ont déjà reçu leur dû. Et maintenant...

Il ne reste plus que toi. Alors non, je ne suis pas venue chercher des excuses. Je ne suis pas venue entendre tes mensonges. Je suis venue te rendre ce que tu as semé il y a toutes ces années.

C'est la justice que je recherche. »

Thyanna baisse sa lame dans une garde offensive et son regard devient aussi dur que l'acier.

« Tu as tué mon père, prépare-toi à mourir. » Puis elle attaque.

Ce document a pour vocation d'évoluer avec toutes les idées dans les MJ et les joueurs peuvent me faire part par les canaux des réseaux sociaux.

À bientôt pour une nouvelle version.