



LA MACHINE : CHRONIQUES DES ROUAGES

Depuis aussi longtemps qu'on s'en souvienne, Nous, le Clan des Rouages, avons la charge de l'entretien de la Machine dont dépend la survie de la Colonie.

Aussi loin que remontent les archives de la Cité, Nous, les Mécanos du Clan, nourrissons la Machine et assurons son bon fonctionnement, graissant les engrenages, les pistons et les courroies de l'antique mécanique... jusqu'au jour de la Grande Panne.



PETITE INTRO

Vous faites partie du Clan des Rouages, dépositaires de l'antique savoir de la Mécanomancie et responsable de la maintenance de la Machine.

Tout allait bien jusqu'au jour de la Grande Panne.

La Machine s'est arrêtée brutalement, plongeant la communauté dans la stupeur. Tous comptaient sur l'expérience des membres du Clan des Rouages pour remettre la Machine en route. Hélas, un cycle s'est écoulé depuis le funeste jour de la Grande Panne et la Machine reste silencieuse, inerte telle un grand animal mort.

Le peuple commence à murmurer que la Machine ne redémarrera peut-être pas. Au sein même de votre Clan, les rumeurs les plus sombres commencent à circuler.

Ce soir, vous avez été convoqués en secret par le Vénérable Mécanomancien.

LA MACHINE, C'EST QUOI ?

La Machine est un scénario-campagne de jeu de rôle motorisé par dK de poche¹ proposé par Le Grümph dans son [terrier](#), légèrement adapté pour les besoins du jeu.

DE QUOI AURAIS-JE BESOIN POUR JOUER ?

Pour vivre cette histoire, vous aurez besoin des présents feuillets, d'un groupe de 3 ou 4 amis (dont un endossera le rôle du meneur de jeu ; pour le coup, il devra lire les règles et les histoires à jouer), d'une poignée de d20 et de d6, et d'un peu d'imagination.

Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu de rôle, vous pouvez consulter le site de la [Fédération Française de Jeu de Rôle](#).

(1) Le dK de poche proposé par [Le Grümph](#) sur son [site](#) est une version très allégée du [système dK](#), édité les [Éditions John Doe](#). Il s'agit d'un système générique et adaptable dérivé de [Donjons & Dragons](#).

DK DE POCHE À LA SAUCE NAIN

Comme dans le dK de poche, un personnage est défini par un nom, un niveau, un score de points de vie, un ensemble de compétences et des atouts.

Un personnage débute sa carrière au niveau 1. Il possède 5 points de vie, plus 5 par niveau (donc 10 au premier niveau).

Les compétences (adaptées à *La Machine*) sont :

Attaque permet de frapper ou de tirer sur les adversaires pour leur infliger des dégâts.

Défense permet d'éviter les coups et les attaques à distance.

Sauvegarde permet de résister à tout ce qui n'est pas un coup (poisons, maladies, effets magiques, froid, chaleur, faim, etc.)

Arts permet de jouer de la musique, de peindre des tableaux, réaliser une sculpture ou d'évaluer des objets précieux.

Baratin permet de s'exprimer en public, de convaincre un adversaire (persuasion) ou de négocier un objet (marchandage).

Érudition mesure les connaissances de votre personnage, dans tous les domaines.

Discrétion permet de se déplacer en silence, de se dissimuler dans les ombres, de voler des bourses dans les poches de gens ou crocheter des serrures.

Perception permet de rester attentif à votre environnement, de percevoir le danger et de remarquer les petits détails.

Courage mesure votre capacité à vous engager dans le danger sans reculer et aussi la manière dont vous pouvez impressionner les autres.

Soins permet de guérir les maladies, arrêter les saignements, recoudre des blessures, réduire les fractures.

Mouvement permet de courir, sauter, grimper, nager, monter à cheval, se balancer à une corde.

Survie permet de trouver son chemin, monter un camp, suivre une piste, ramasser des herbes et des fruits, chasser et pêcher ou simplement se mettre à l'abri.

Métier recouvre toutes les compétences liées à l'exercice d'un métier (charpentier, mécanomancien, mineur, etc.) et qui ne sont pas déjà couvertes par une compétence spécifique.

Préparation permet de faire son sac avec ce qui est nécessaire pour toujours trouver l'objet utile au moment où on en a besoin.

À la création, choisissez trois compétences, plus une par niveau, qui seront ses compétences privilégiées. Vous avez un score de (5+niveau) points dans ses compétences.

Si vous choisissez plusieurs fois la même compétence, vous pouvez ajouter un +2 à la compétence choisie. Répartissez ensuite 6 points entre les différentes compétences.

Les autres compétences ont un score égal à votre niveau divisé par deux, arrondi à l'inférieur. Certains choix de métier ou d'atouts peuvent donner lieu à des bonus dans certaines compétences (voir plus loin).

Vous pouvez choisir trois atouts plus un par niveau (soit 4 au premier niveau). Vous pouvez choisir plusieurs fois les mêmes atouts comme indiqués.

ATOUTS DE COMBAT

Maîtrise des armes et armures – Vous faites 2d6 points de dégâts. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez choisir une arme d'amateur¹ ou de professionnel¹ précise dans laquelle vous gagnez un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts. Si vous reprenez encore cet atout, vous pouvez choisir de cumuler le bonus précédent ou de l'affecter à une nouvelle arme. Vous pouvez aussi choisir d'accéder à la manipulation des armes et armures de brutasse¹ pour faire 3d6 points de dégâts.

Attaques multiples – Vous faites deux attaques. Si vous reprenez cet atout, vous avez un bonus de +1/+1.

Attaques supplémentaires – Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire.

Bagarreur – Vous pouvez ajouter votre niveau à vos dégâts à mains nues. Si vous reprenez cet atout, vous causez 1d6 points de dégâts supplémentaires à mains nues.

Boîte de conserve – Vous avez un bonus de +1 à la protection de votre armure.

Insaisissable – Vous avez un bonus de +2 en défense. Ce bonus augmente d'autant si vous reprenez cet atout.

Récupération – Vous avez un point de récupération² supplémentaire par jour.

Vitalité – Vous possédez 10 points de vie supplémentaires.

ATOUTS TECHNIQUES

Adroit – Lorsqu'il s'agit de vous faire travailler à quelque chose dans un domaine précis que vous choisissez à l'avance, ajoutez votre niveau à votre jet de métier. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez encore ajouter votre niveau ou choisir un autre métier.

Essaie encore ! – Vous devez choisir une compétence précise. Sur un jet raté, vous pouvez dépenser un dK pour le retenter.

Expertise – Vous êtes particulièrement instruit dans un domaine particulier.
Vous avez toujours réponse à tout dans ce domaine en dépensant un ou plusieurs dK.

3

(1) Le dK System propose une catégorisation des armes en 3 groupes : amateur, professionnel et brutasse (voir liste des armes ci-contre)

(2) Point de récupération, voir Blessures et fatigue, Soins.

Guide – Vous connaissez le coin comme votre poche. En dépensant un ou plusieurs dK, vous pouvez trouver n'importe quelle adresse (ou lieu précis), aller deux fois plus vite par les raccourcis ou trouver une voie de sortie plus sûre. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez étendre la zone géographique connue.

Habitué – Dans votre milieu préféré, vous avez toujours un dK de circonstance gratuit à toutes vos actions physiques et sociales. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

Mains du soigneur – Vous redonnez automatiquement niveau×d6 points de vie en dépensant un dK. Par ailleurs, vous donnez un point de récupération gratuit par jour. Si vous reprenez cet atout, vous offrez un point de récupération supplémentaire.

Maîtrise – Vous devez choisir une compétence. Vous réussissez automatiquement vos jets sur 19-20 pour cette compétence. Vous pouvez choisir plusieurs fois la même compétence, diminuant ainsi sa marge de réussite automatique de 1 point à chaque fois.

Résistant – Vous avez une résistance supérieure à quelque chose (poison, drogue, maladie, magie, inconscience, etc.) La liste n'est pas exhaustive. Vous pouvez proposer quelque chose au Meneur de Jeu. Il vous suffit de dépenser 1 à 3 dK pour ne pas être affecté.

Sixième sens – Vous ne pouvez pas être surpris. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez dépenser un dK par jour, cumulatif, pour avoir des intuitions et des rêves prémonitoires.

Talentueux – Choisissez une compétence dans laquelle vous avez un bonus de +4 supplémentaire. Vous pouvez reprendre cet atout plusieurs fois mais jamais pour la même compétence.

LES CATÉGORIES D'ARMES

Les armes sont réparties en 3 catégories : les armes d'*amateur*, les armes de *professionnel* et les armes de *brutasse*.

Les armes d'amateur sont l'arbalète de poing, l'art court, le bâton, le couteau ou la dague, l'épée courte, l'épieu, la fronde, le gourdin, la hachette, la lance légère.

Les armes de professionnel sont l'arbalète légère, l'arc long, l'épée bâtarde, l'épée longue, le fouet, la hache, la hallebarde, la lance moyenne, la masse, la pique, la rapière.

Les armes de brutasse sont l'arbalète lourde, l'arquebuse, l'épée à deux mains, le marteau de guerre, la lance de guerre (d'hast), le bec de corbin, le fléau d'armes, la doloire.

Toutes les armes font 1d6 de dommages. Ces dégâts peuvent être augmentés par l'acquisition de l'atout Maîtrise des armes d'amateur, de professionnel ou de brutasse (voir description ci-avant).

Le choix de certains métiers peut également modifier les dommages des armes. Un mercenaire par exemple infligera d'emblée 2d6 dommages avec une arme d'amateur ou de professionnel.

4

ATOUTS SOCIAUX

Bande de potes – Vous avez une équipe prête à vous soutenir en cas de problèmes. Ce sont des figurants de niveau 1 mais ils peuvent être aussi nombreux que cinq fois votre niveau. Si vous reprenez cet atout, le niveau des figurants augmente de un.

Bonnes adresses – Vous savez où trouver du matériel à moindre prix, ainsi que des services ou des objets plus rares à trouver. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez vous spécialiser dans certains domaines commerciaux ou illégaux pour en devenir un acteur central.

Contacts – Vous connaissez du monde dans le coin et obtenez des renseignements deux fois plus vite. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez étendre la zone géographique.

Gars du coin – dans votre région de prédilection, vous avez un bonus de +4 en Survie, Perception et Baratin. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez étendre la zone géographique.

Informé – Vous avez toujours des informations sur les gens que vous rencontrez. La nature et la précision des informations dépend de votre niveau. En reprenant cet atout, vous pouvez vous spécialiser dans certains domaines où vous devenez imbattable (actualité, personnalités, prévision, etc.) Vous pouvez proposer des domaines d'informations au Meneur de Jeu.

Notoriété – Vous avez vraiment une mauvaise réputation dans la région. On vous aidera par peur et personne ne parlera de vous, sinon sous couvert de l'anonymat. Si vous reprenez cet atout, vous verrez votre notoriété s'étendre progressivement, à la fois en étendue et en puissance.

Pas vu, pas pris – Vous êtes difficile à pister ou à tracer. Les gens semblent ne jamais vous avoir vu, au moins récemment. Toutes les difficultés pour vous retrouver sont augmentées de votre niveau. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez commencer à cultiver des identités secrètes, une par atout.

Refuge – Vous possédez un refuge inconnu de la plupart des gens et très difficile à localiser.

Réputation – Vous avez une bonne réputation. On vous aidera aisément et vous avez un bonus de +4 sur tous vos jets sociaux. Si vous reprenez cet atout, vous verrez votre réputation s'étendre progressivement, à la fois en étendue et en puissance.

Soutien officiel – face aux autorités, c'est toujours vous qui avez raison, à moins que d'autres personnes ne puissent contrer cette influence. En reprenant cet atout, vous pouvez vous spécialiser dans certaines sphères d'influence où vous forgerez des réseaux.

5

Les listes d'atouts ne sont pas exhaustives. Libre à vous d'en imaginer d'autres et les proposer au Meneur de Jeu.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Pour savoir si votre personnage réussit ou non une action qu'il entreprend, lancez 1d20 + score de la compétence. Vous devez obtenir un résultat égal ou supérieur à la difficulté pour réussir.

Vous ne lancez pas de jet lorsque :

- ✗ l'action est assez facile pour être réussie automatiquement ;
- ✗ vous avez assez de temps pour parvenir à vos fins.

Vous lancez un jet lorsque :

- ✗ l'action est facile mais vous êtes vraiment pressé par le temps ;
- ✗ l'action est difficile et vous ne savez vraiment pas si vous pouvez réussir.

DIFFICULTÉ

La difficulté est fixée par le conteur. Elle est généralement égale à 15 pour une action courante, 20 pour une action difficile, 25 pour une action très difficile, 30 et plus pour une action vraiment complexe.

OPPOSITION

Lorsque deux personnages sont en opposition, le vainqueur est celui qui a obtenu le résultat total le plus élevé. En cas d'égalité, l'avantage va toujours au personnage actif, par exemple l'attaquant.

20 ET 1

Si vous faites 20, vous réussissez toujours votre action, même si la difficulté est telle que vous ne pourriez que rater.

Si vous faites 1, vous ratez toujours votre action, même si la difficulté est telle que vous devriez automatiquement réussir.

Armures	Protection
Armure de cuir	2
Armure matelassée	2
Armure de cuir cloutée	2
Chemise de mailles	4
Armure d'écaillés	4
Broigne	4
Cotte de maille	4
Armures de plates ¹	6
Bouclier	+1

(1) L'armure de plates est très lourde ; son porteur souffre d'un malus de -3 pour toutes ses actions physiques, y compris l'Attaque (pas pour la Défense)



Mineur

6

LES KRÂSSES (DK AVEC K COMME KRASSE)

Un dK (ou dé de Krâsse) est un d6 qui représente l'action du destin sur les personnages, soit pour les aider, soit pour leur nuire. Si vous faites 6 ou 3, vous obtenez une Krâsse. Si vous faites un autre chiffre, le résultat du dK ne doit pas être pris en compte.

Le Meneur de Jeu dispose d'une réserve infinie de dK. À chaque fois qu'il lance 1d20 pour un second rôle ou une créature, il peut ajouter des dK à son jet. Pour chaque 6 ou 3 qu'il obtient, il peut ajouter ce chiffre au résultat du d20. Il est ainsi possible d'obtenir plusieurs krâsses et d'additionner les krâsses.

Une fois qu'il a utilisé des dK, qu'il ait ou non obtenu des krâsses, le MJ doit mettre les dés dans un pot commun à tous les joueurs. Dès lors, quand ils veulent, ces derniers peuvent à leur tour lancer des dK en même temps que leur d20 pour accomplir une action. S'ils obtiennent une krâsse (6 ou 3), ils peuvent ajouter ce chiffre à leur total pour battre la difficulté. Ils rendent alors les dK au MJ.

Si une krâsse est obtenue sur un jet d'attaque, le MJ ou le joueur doit ajouter le chiffre (6 ou 3) à ses dégâts. Si un défenseur obtient des krâsses, il peut réduire les dégâts qu'il encaisse.

Certains atouts nécessitent que des dK soient dépensés. Les dK sont alors utilisés comme de simples jetons pour déclencher un atout. Dans ce cas, donnez simplement le ou les dK au MJ sans les lancer.

LE COMBAT

Le combat est divisé en tours de jeu. Chaque camp agit l'un après l'autre : le camp des joueurs, puis le camp de leurs adversaires. Si les joueurs ont été surpris, ils ne peuvent pas utiliser de dK au premier tour.

Dans un tour, vous pouvez accomplir une action principale : porter une attaque, lancer un sort, effectuer un déplacement important ou utiliser une compétence. Si vous avez des actions supplémentaires grâce à un atout, vous pouvez les réaliser.

Vous pouvez aussi accomplir autant d'actions rapides que vous voulez : boire une potion, lancer une phrase ou deux, laisser tomber un objet, dégainer une arme, se déplacer de quelques pas, recharger un arc ou une arbalète, etc.

Se défendre est toujours une action rapide.

Si l'attaquant bat le jet de défense de son adversaire, il lui inflige des dégâts qui sont déduits de son total de points de vie. Si le défenseur porte une armure, les dégâts sont réduits de la valeur de sa protection.

Si vous voulez assommer ou immobiliser un adversaire, vous devez l'attaquer avec un malus de -4. Si vous réussissez à le toucher, calculez les dégâts. Votre victime doit faire un jet de sauvegarde contre 10 + dégâts. En cas d'échec, il est neutralisé (assommé et/ou immobilisé). Dans tous les cas, il ne subit pas les dégâts.

7

BLESSURES ET FATIGUE

Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous n'êtes pas mort, du moins pas encore.

À partir de ce moment, vous ne pouvez plus perdre de points de vie et vous ne pouvez plus utiliser de dK. Mais si un adversaire obtient un 6 à l'un de ses dés de dégâts (ou s'il a obtenu une krâsse à son jet d'attaque), vous devez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde contre 15. Si vous échouez une fois, vous êtes inconscient et gravement blessé. Refaites alors un deuxième jet de sauvegarde : si vous échouez celui-là, vous êtes mort !

SOINS

Vous possédez trois points de récupération par jour. À chaque fois qu'on vous prodigue des soins non magiques, vous perdez un point de récupération jusqu'à la prochaine aube. Un jet de Soins contre une difficulté de 15 redonne 1d6 points de vie par niveau. Un jet de Soins contre une difficulté de 25 permet de soigner une blessure grave sans laisser de trop graves séquelles. Il faut une journée de repos pour recommencer à bouger normalement. Si le jet de soins pour la blessure est raté, il faut une semaine de récupération ou un soin magique.

L'ÉQUIPEMENT

Votre personnage ne part pas à l'aventure tout nu. Il a besoin de vêtements, d'une bonne armure, d'une ou plusieurs armes et d'un sac pour ranger tout le reste.

SORTIR DU MATÉRIEL DU SAC

Lorsque vous avez besoin de matériel dans votre sac, faites un jet de Préparation. Vous avez un modificateur à ce jet qui dépend du sac que vous portez :

- ✗ sac d'un jour : le plus petit sac possible. Il ne contient que le strict nécessaire mais vous inflige un malus de -5 à tous vos jets de Préparation.
- ✗ sac d'amateur : pas de modificateur au jet de Préparation.
- ✗ sac de professionnel : vous avez un bonus de +5 à votre jet de Préparation.
- ✗ sac de brutasse : vous avez un bonus de +10 à votre jet de Préparation

EXPÉRIENCE

À la fin de chaque histoire, le MJ peut vous donner des points d'expérience.

En général, il faut compter aux alentours de 10 à 25 points d'expérience pour une séance de jeu. Notez soigneusement ces XP.

À chaque fois que vous en totalisez 100, vous gagnez un niveau.

Petite astuce : utiliser des d6 de couleur différentes pour les dommages des armes et pour les dK : par exemple des dés bleus pour les armes et des dés rouges pour les dK (voir les Krasses).

8

NIDAVELLIR¹, ROYAUME DES NAINS

Il y a bien longtemps, les Nains sont arrivés dans le monde souterrain de Nidavellir. Certaines légendes prétendent qu'ils fuyaient une terrible menace ; d'autres contes affirment qu'ils avaient quitté la surface à la suite d'un cataclysme. Quelle que soit la cause de leur venue dans le monde souterrain, ils y trouvèrent refuge et fondèrent la Colonie. Ils construisirent une Machine qui devait leur assurer vie et prospérité dans ce nouveau monde, et tout autour ils bâtirent la Cité. Et pendant des millions de cycles, la Machine leur fournit lumière, chaleur et nourriture.

(1) Dans la mythologie nordique, Nidavellir désigne le royaume des Nains.

CLANS ET MÉTIERS

La société de Nidavellir est divisée en clans ayant chacun une ou des fonctions propres. Le clan des Rouages a la charge de la Machine. Ses membres ont pour vocation la maintenance et le bon fonctionnement de la Machine. Le clan des Gardiens forme la milice de la Colonie ; il assure la sécurité de la Cité. Les Cueilleurs s'occupent des cultures de champignons, base de l'alimentation. Les Écorcheurs sont des chasseurs ; ils traquent les animaux dans les cavernes et assurent un apport de viande fraîche à la Colonie. Certains écorcheurs ont réussi à domestiquer certains animaux et à en faire l'élevage. Il existe des fermes aux abords de la Cité où on engraisse des Catagons, un genre de cochons dont la chair est très appréciée.

Au-delà de l'organisation clanique, chaque membre de la communauté exerce un métier. Certains sont mercenaires, d'autres mineurs, d'autres encore mécaniciens, forgerons, chasseurs ou marchands. Bien entendu, tous les mineurs ont tendance à faire partie du clan des Fousseurs mais le Clan des Rouages comptent une petite dizaine de mineurs dont la mission principale consiste à extraire certains minerais particuliers nécessaires à l'entretien de la Machine, laissant aux Fousseurs le soin d'extraire les minerais plus communs comme le charbon, le fer ou le cuivre.

Le clan des Gardiens compte une majorité de mercenaires mais aussi quelques forgerons pour la fabrication et l'entretien des armes et armures.

Le Clan des Rouages abritent également plusieurs forgerons, experts dans la fabrication d'engrenages et de pièces de rechange pour la Machine, ainsi que dans le travail des métaux rares qui composent certaines parties de la Machine.

POLITIQUE ET PARLOTE

La Parlothe désigne l'endroit où se rassemblent les représentants des différents clans pour parler et prendre les grandes décisions concernant l'avenir de la Colonie.

Chaque clan a son représentant. Pour le clan des Rouages, il s'agit du Vénérable Mécanos, nain à la longue barbe blanche, aux yeux chassieux, au corps agité par une toux chronique. Le Vieillard presque sénile ne comprends plus grand chose mais il reste le plus vieux des Mécanos, d'où son titre de Vénérable. La hardiesse des PJ, jeunes nains plein de courage, risque de se briser contre le fatalisme du vieux Mécanos pour qui la fin de la Machine sonne le glas de la Colonie.

9

LE CLAN DES ROUAGES

Les PJ font partie du Clan des Rouages. A ce titre, ils pourront opter pour les métiers suivants : mercenaire, mineur, guide, forgeron, mécanomancien (ou mécanos)

LE MERCENAIRE

Le mercenaire est un homme d'armes, un professionnel de la guerre et du maniement des armes. Dès le premier niveau, le mercenaire possède l'atout **Maîtrise des armes et armures**, en plus des atouts qu'il peut choisir à la création.

La plupart des mercenaires se mettent au service du clan des Gardiens mais d'autres clans font appel aux talents martiaux des mercenaires, comme le clan des Rouages pour assurer la sécurité de la Machine et servir d'escorte lors des explorations hors de la Colonie.

Le clan des Ecorcheurs fait également appel aux mercenaires pour la surveillance des fermes, attaquées depuis quelque temps par des Gobelins des Profondeurs en maraude.

Le mercenaire débutant reçoit une arme de professionnel et deux armes d'amateur au choix, ainsi qu'un sac d'amateur lorsqu'il part en patrouille hors des limites de la Colonie.

LE MINEUR

Le métier de mineur consiste à l'extraction des minerais nécessaires à la vie de la Colonie.

Il existe plusieurs zones d'extraction de charbon, de minerai de fer et de cuivre dans les cavernes proches de la Cité.

Le clan des Fousseurs rassemble la majorité des mineurs mais certains se sont spécialisés et œuvrent pour d'autres clans. C'est le cas du clan des Rouages qui emploie des groupes de mineurs pour l'extraction de certains minerais et cristaux précieux indispensables au bon fonctionnement de la Machine.

Un mineur débute sa carrière avec l'atout **Expertise des minerais**, en plus des atouts qu'il peut choisir à la création.

LE GUIDE

Les nains de la Colonie sont toujours en quête de nouvelles ressources à exploiter ; le monde souterrain de Nidavellir compte nombre de ruines et de vestiges, autant d'endroits renfermant des trésors oubliés.

Les guides ont pour tâche d'explorer ces zones, de les cartographier et d'en rapporter les richesses, déjouant les pièges et la faune souvent hostile.

Les guides sont également employés lors des patrouilles comme éclaireurs.

Un guide débutant entame sa carrière avec l'atout **Guide**.

LE FORGERON

Le forgeron est en charge de la fabrication et de la réparation des armes et armures.

Un forgeron niveau 1 débute sa carrière avec l'atout **Expert en armes et armures** ainsi qu'avec +2 dans la compétence Préparation. En effet, le forgeron a toujours ce qu'il faut dans son sac pour réparer une arme ou une armure endommagée.

10

LE MÉCANOMANCIEN

Les mécanomanciens (ou mécanos) sont les experts de la Machine ; ils prennent soin de la Machine et veillent à ce qu'elle ne manque pas de combustible.

Il assure son entretien et entreprennent les réparations éventuelles.

Hélas la Machine a été construite il y a longtemps et les connaissances concernant son fonctionnement ont été compilées dans des registres auxquels seuls les mécanos ont accès.

Au fil des générations, certaines connaissances se sont perdues, à tel point qu'aujourd'hui, les mécanomanciens ne font plus qu'assurer l'entretien d'une mécanique dont ils ont oublié les principes de fonctionnement, rendant toute réparation compliquée voire impossible.

Cela doit bien entendu rester secret car si le peuple découvrait que la Machine peut tomber en panne à tout moment et qu'aucun mécanos n'est en mesure de la réparer, cela sonnerait le glas du clan des Rouages.

Le Vénérable Mécanos ignore ou feint d'ignorer la situation critique ; les responsables, tous nains âgés, entretiennent le secret, repoussant d'un geste dédaigneux les avertissements des plus jeunes. Au terme d'années de statu quo, est arrivé ce qui devait arriver : la Machine s'est arrêtée, victime d'une panne – la Grande Panne – que personne ne peut diagnostiquer.

Le mécanos possède l'atout particulier **Mécanomancie** qui reflète la connaissance qu'on les mécanomanciens de la Machine. Le Mécanos peut lancer de 1 à 3 dK lorsqu'il fait une action en relation avec la Machine.



Mécanomancien



INSPIRATIONS

La communauté de nains que je décris dans le scénario "La Machine" est directement inspirée des *Guègues* et de leur *Bougonne-Batte* du roman *L'Aile du Dragon* de Margaret Weis et Tracy Hickman, premier tome du cycle des *Portes de la Mort*, à la différence que mes nains ne vivent pas dans le bas-royaume du monde céleste d'*Arianus* mais dans un monde souterrain.

Illustrations John Ariosa pour Summoner Wars
<http://johnariosa.deviantart.com>

LA MACHINE

CHRONIQUES DES ROUAGES

NOM :

MÉTIER :

NIVEAU :

COMPÉTENCES

Arts	_____	Métier	_____
Attaque	_____	Mouvement	_____
Baratin	_____	Perception	_____
Courage	_____	Préparation	_____
Défense	_____	Sauvegarde	_____
Discrétion	_____	Soins	_____
Érudition	_____	Survie	_____

XP :

POINTS DE VIE :

ATOUTS

ÉQUIPEMENT