Chroniques Oubliées™

Fantasy

Règles et aventures

Découvrez le jeu de rôle

Chroniques Oubliées™

Fantasy

Initiation au jeu de rôle

Crédits

Directeur de publication
David Burckle

Règles originales
David Burckle & Damien Coltice

Révision (règles et scénarios)
Laurent « Kegron » Bernasconi

Scénarios
Raphaël Bombayl & Damien Coltice

Scénarios bonus
Romano Garnier

Illustration de la boîte
Stephanie Boehm (version normale) &
Thierry Ségur (version limitée « Ségur »)

Illustrations intérieures
Rolland Barthélémy (Papy Donjon) et Thierry Ségur

Plans
Jems et Romano Garnier

Relectures
Thomas Berjoan, Éric Bernard, Laurent Bernasconi, Damien Coltice, Ghislain Bonnotte & Maxime Favier

Maquette & design
Damien Coltice

Remerciements

David & Damien remercient Laurent et le magazine *Casus Belli* d'avoir permi au projet *Chroniques Oubliées* de se développer et de devenir un jeu populaire et apprécié.

David & Damien remercient Thierry Ségur pour son grande implication dans ce projet et le nouveau souffle qu'il a donné à cette boîte. Thierry, tu fais là un sacré cadeau à tous les vieux rôlistes ! À eux maintenant de s'en servir pour transmettre la flamme du JdR aux plus jeunes !

Une nouvelle fois, Black Book Éditions dédicace ce jeu à tous ceux qui ont rêvé en ouvrant (ou en voulant ouvrir) la fameuse « boite rouge » du premier des jeux de rôle.

Remerciements spéciaux à Isabelle, Brigitte, Fanny, Hervé et tous les nombreux playtesteurs de CO.

Un grand merci à toute la communauté *Casus* et CO qui œuvre à transmettre la flamme du JdR.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

PDF offert. Ne peut être vendu séparément.

BLACKBOOK EDITIONS

black-book-editions.fr

casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle

Avant-propos

Bienvenue dans le jeu de rôle *Chroniques Oubliées Fantasy*. Vous en avez ouvert la boîte, parcouru son contenu et vous êtes maintenant en train de lire le livret des règles du jeu !

Contenu de la boîte

Voici la liste de tout ce que vous devez trouver dans cette boîte :

- ce **livret de jeu**,
- un **set de six dés** aux formes bizarres (4 faces, 6 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces et 20 faces),
- un **bloc de feuilles de personnage vierges** (pour créer vos propres personnages),
- **cinq feuilles de personnage pré-remplies** (pour jouer immédiatement !)
- **deux plans** du village de Clairval (qui serviront lors de la première aventure, les *Disparus de Clairval*)
- **une aide de jeu** pour le MJ résumant les profils des personnages pré-remplis.
- **un surface effaçable à sec** pliable proposant d'un côté une scène d'aventure et de l'autre un décor neutre,
- **2 planches de 53 pions cartonnés** représentant les personnages pré-remplis et les monstres, accompagnées de leurs 18 socles en plastique.
- **un écran de jeu** en quatre volets proposant d'un côté une illustration et de l'autre les tables récapitulatives des règles de jeu pour le meneur de jeu.

Les conseils de

PAPY DONJON

Salut, jeune rôliste ! Je me présente, Papy Donjon. Le jeu de rôle à plus de 40 ans et j'y joue depuis tout ce temps ! Tu verras ma tête et mes encarts tout au long de ce livret, où j'essaierais de te faire profiter de mon expérience. ;)

SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS LE JEU DE RÔLE...

...et n'avez jamais assisté à une partie, nous vous conseillons de lire immédiatement la BD en page ci-contre, qui donne une bonne idée du fonctionnement du jeu, puis la double-page suivante qui explique plus précisément les choses, avec des mots.

Sachez également que de nombreuses parties de jeu de rôle sont visibles sur Internet, qu'il s'agisse de parties filmées autour d'une table réelle ou virtuelle. Nous vous invitons à vous diriger vers la page « *Découvrez le jeu de rôle* » **www.black-book-editions.fr/catalogue.php?id=332** du site Internet de Black Book Éditions et du magazine Casus Belli, où vous trouverez :

- une présentation du jeu de rôle réalisée par l'auteur à succès Maxime Chattam,

- une série de trois vidéos pour *Chroniques Oubliées Fantasy* présentant les règles, la création de personnage et une partie complète jouée en 45 minutes.

SI VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ LE JEU DE RÔLE...

...ou avez déjà assisté à une partie, vous pouvez directement vous diriger vers les explications des règles en page 6.

UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE (EXTRAIT)

LA PARTIE A COMMENCÉ ET LES PERSONNAGES EXPLORENT UNE VIEILLE MINE NAINE ABANDONNÉE IL Y A PLUS DE 500 ANS...

CHRISTOPHE JOUE RODRICK.

SANDRA JOUE FÉLINDRA.

THÉO JOUE KRUSH.

MATHILDE JOUE MAËLA.

VOUS ÊTES DANS UNE GRANDE SALLE SOMBRE ET POUSSIÉREUSE... MIS À PART UN PUIT ET DES GRAVATS, LA PIÈCE EST ÉTRANGEMENT VIDE ET N'A AUCUNE ISSUE...

MARC EST LE MENEUR DE JEU. IL MET EN SCÈNE LE SCÉNARIO.

BON... J'INSPECTE LE PUIT!!... JE CHERCHE UN PASSAGE SECRET...

OK KRUSH!! FAIS UN TEST DE FOUILLE!

AÏE!...

CHBLAMBALAM!

ECHEC CRITIQUE...

LE BOUCAN SE RÉPERCUTE DANS TOUT LE SOUTERRAIN!!... AU BOUT D'UN MOMENT, VOUS ENTENDEZ DES GROGNEMENTS ET DES BRUITS MÉTALLIQUES VENIR DU COULOIR...

QUE FAITES-VOUS ?

J'ENCOCHE UNE FLÈCHE À MON ARC ET JE COURS JETER UN CEIL DANS LE COULOIR!!

BEN... HEU, JE...

JE SORS MA RAPIÈRE, UNE DAGUE ET JE FONCE!

ATTENDEZ MOI!!

J'Y VAIS AUSSI!

... ET... QUAND ON Y EST, QU'EST CE QU'ON VOIT?!

VOILÀ... MAINTENANT, DITES MOI CE QUE VOUS FAITES...

CHRONIQUES OUBLIÉES

SEGAR

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

« Dos à dos avec votre compagnon, sans aucun espoir de fuite, la horde des trolls fond sur vous, hurlant leur rage et leur soif de sang… Que faites-vous ? »

Comme vous le savez peut-être, *Chroniques Oubliées* est un jeu de société d'un genre bien particulier : c'est un **jeu de rôle**.

Ici, les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leur personnage une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête…

Le jeu de rôle se joue à plusieurs, assis autour d'une table. Vous n'avez besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement des amis, des dés, des feuilles et des crayons.

Cette boite a été conçue pour un meneur de jeu et cinq joueurs (ou moins) qui ne connaissent pas forcément les jeux de rôles et qui voudraient se lancer à l'aventure. Tout a été prévu pour vous permettre de faire votre première partie après la lecture de ce livret.

Les ingrédients du jeu

Pour jouer au jeu de rôle, vous aurez besoin au minimum :

- d'un **meneur de jeu** (ou MJ),
- d'un groupe de **joueurs** (un à cinq),
- du **contenu de cette boîte**, principalement les **dés**, les **personnages pré-remplis** et une **aventure** (ou **scénario**), qui décrit les évènements que vont vivre les joueurs au cours de la partie,
- de **crayons à papier,** de **gommes,** d'une **table** et de **chaises**, pour être bien installés.

Définition du jeu de rôle (issue du QUID)

Les joueurs interprètent des personnages en vivant une aventure proposée par un autre joueur, le meneur de jeu, qui prépare la trame de l'histoire (le scénario), puis anime et arbitre la partie. L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure. Joué autour d'une table, c'est un jeu de dialogues : le meneur de jeu décrit une scène (décors, personnages présents autres que ceux des joueurs), chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite. Les règles de jeu fournissent un cadre : des données chiffrées (les caractéristiques) permettent au joueur de choisir les capacités de son personnage, qui servent en cours de jeu à vérifier, par un jet de dés, si chaque action hasardeuse tentée par le personnage réussit ou échoue.

Le meneur de jeu

Comme vous pouvez le remarquer dans la BD en page précédente, le MJ tient un rôle essentiel. Il est le garant du bon déroulement d'une partie de jeu de rôle. Voici les fonctions principales qu'il remplit :

- c'est lui qui **décrit les situations** aux joueurs,
- il tient le rôle de tous les **adversaires** et de tous les **personnages du jeu** hormis celui des joueurs,
- il s'assure du **bon déroulement de l'aventure** (lui seul a lu le scénario avant la partie),
- enfin, il est **l'arbitre**. En cas de litige sur les règles de jeu et sur la façon dont progresse l'histoire, c'est lui qui prend les décisions finales qui s'imposent.

Le rôle du MJ est primordial pour le déroulement de la partie. Cela dit, le MJ n'a pas tous les pouvoirs non plus, puisque l'aventure et les règles sont là pour le guider.

Les personnages

En jeu de rôle, les personnages tiennent à la fois des pions des jeux de plateau et des héros de film.

Le joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage possède des caractéristiques et des capacités précises, indiquées sur sa feuille de personnage. **C'est l'aspect « jeu » du jeu de rôle.**

Selon les moments, le joueur peut parler de son personnage à la 3e personne (*« Krush parle au gobelin »*), à la 1ère personne (*« Je parle au gobelin »*), ou comme s'il était son personnage (*« Eh toi, le gobelin ! Que fais-tu là ? »*). Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre : suivez votre instinct et n'hésitez pas à passer de l'une à l'autre. **C'est l'aspect « rôle » du jeu de rôle.**

Enfin, en jeu de rôle, rien n'est jamais complètement écrit à l'avance. C'est à votre personnage de prendre l'aventure à bras le corps

et de faire, en toute liberté, les choix qui lui semblent les plus appropriés ! Attention toutefois, les joueurs ne peuvent pas se permettre de faire tout et n'importe quoi, et le MJ est là pour préserver une certaine logique (grâce aux règles et à l'aventure). Souvenez-vous : c'est lui qui a le dernier mot en cas de litige !

La feuille de personnage

La feuille de personnage décrit son identité et l'ensemble des spécificités de jeu du personnage. Nous conseillons aux joueurs débutants de choisir un personnage parmi les 5 personnages pré-remplis proposés dans la boite. Sachez cependant que vous pouvez aussi créer de toute pièce votre propre personnage en remplissant une feuille du bloc de feuilles de personnage vierge également proposé dans la boîte.

Les dés

Dans *Chroniques Oubliées Fantasy*, on utilise six types de dés différents : les dés classiques (en forme de cube), numérotés de 1 à 6, mais aussi des dés à 4, 8, 10, 12 et même 20 faces. Vous trouverez un sachet contenant un dé de chaque type dans cette boite de jeu et vous pouvez également en trouver en vente dans votre boutique préférée.

Ces dés aux formes bizarres s'utilisent comme n'importe quel dé classique, c'est-à-dire qu'on lit le résultat sur la face du dessus, à deux exceptions près :

- sur le dé à 4 faces, le résultat du dé se lit à la base du dé,
- les dés à 10 faces sont numérotés de 0 à 9. En fait le 0 vaut 10.

Dans les règles, on utilise des abréviations pour désigner les dés :

Le dé à 4 faces est noté **d4**.

Le dé à 6 faces est **d6**.

Le dé à 8 faces est **d8**.

Le dé à 10 faces est **d10**.

Le dé à 12 faces est **d12**.

Le dé à 20 faces est **d20**.

À savoir

Dans les règles on vous demandera parfois de lancer 3d6+4 : dans ce cas lancer trois fois le dé à 6 faces, faites la somme des résultats obtenus et ajoutez 4. Par exemple, si vous obtenez successivement 3, 5 et 2 aux dés, le résultat final est de 14.

L'écran du MJ

Cet écran cartonné permet au MJ de cacher les pages de l'aventure et de consulter les tables de jeu importantes qui sont regroupées derrière l'illustration.

Les accessoires

Si des feuilles blanches, les gommes et les crayons à papier (non fournis) sont les seuls outils indispensables pour jouer, cette boîte vous propose des accessoires très pratiques, comme par exemple la surface de jeu effaçable à sec ou les pions cartonnés pour représenter les personnages et les monstres du jeu.

Qui est le MJ ? Qui sont les joueurs ?

Maintenant que vous savez ce dont vous avez besoin pour jouer, il faut décider qui, dans votre groupe d'amis, tiendra le rôle important du MJ. Si vous avez acheté cette boîte de jeu et que vous lisez ces lignes, il y a de fortes chances pour que cela soit vous qui teniez ce rôle. Mais ce n'est pas obligatoire.

Il n'y a qu'une règle simple à retenir : **le MJ est celui qui a lu l'aventure.**

- **Si vous êtes le MJ**, vous devez lire l'intégralité de ce livret, notamment les chapitres sur les règles du jeu et l'aventure que vous allez faire jouer.
- **Si vous êtes joueur**, vous pouvez lire les règles de la page 6 à 19. Mais attention : pour ne pas vous gâcher le plaisir de la partie, **NE LISEZ PAS les aventures si vous souhaitez les jouer !**

Petit lexique rôliste

Background : un terme anglais désignant le passé d'un personnage ou le contexte général de l'univers de jeu ou d'un lieu.

Campagne : une suite d'aventure formant une même grande histoire.

JdR : jeu de rôle

MJ : Meneur de jeu

PJ : Personnage-Joueur

PNJ : Personnage Non-Joueur (tous les personnages joués par le MJ).

Roleplay (ou RP) : terme anglais signifiant « interprétation » Le *roleplay* est la manière d'incarner son personnage à la table de jeu.

Rôliste : nom désignant un joueur de jeu de rôle.

Création de personnage

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un personnage parmi les **5 personnages pré-remplis** proposés dans la boîte (*si vous avez perdus ou abîmés les feuilles de ces personnages, nous vous conseillons de les télécharger sur le site de Black Book Éditions/Casus Belli et de les imprimer ; voir marge pas suivante*).

Les personnages de *Chroniques Oubliées Fantasy* sont définis par des chiffres (les caractéristiques et les valeurs de combat) et des mots (le nom, la race, le profil, les capacités, l'historique, etc.).

Les conseils de

PAPY DONJON

Si le MJ n'est pas débutant et l'autorise, tu peux **créer ton personnage** de toute pièce en suivant les indications dans mes encadrés blancs à chaque étape. Dans ce cas, il te faudra une feuille de personnage vierge.

Note : la boîte contient un bloc de feuilles de personnage vierges et tu trouveras également cette feuille en téléchargement sur le site de Black Book Éditions/*Casus Belli*, voir la marge en page suivante.

1 Caractéristiques

Les caractéristiques sont les bases de votre personnage. Il y en a 6 (3 caractéristiques physiques et 3 mentales) dont la **valeur** est comprise entre 1 et 20 (parfois plus), sachant que la moyenne « humaine » se situe autour de 10 (Conan le Barbare a une Force de 20 et un enfant de 6 mois une Constitution de 2).

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire du personnage.
- La **Dextérité (DEX)** mesure l'agilité, les réflexes et l'adresse du personnage.
- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance du personnage.
- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement du personnage.
- La **Sagesse (SAG)** regroupe la volonté, l'intuition et la perception du personnage.
- Le **Charisme (CHA)** représente la force de persuasion, le charme et la capacité à diriger les autres du personnage.

Lors d'un test (voir p.10), on n'utilise jamais la valeur de la caractéristique, mais le **modificateur** (**Mod.**) correspondant, comme indiqué dans la table en marge ci-contre.

Pour déterminer les valeurs des caractéristiques de ton personnage, lance 4d6 et fait la somme des trois meilleurs résultats obtenus (si tu obtiens 4, 1, 6 et 3, la valeur sera de 4+6+3 = **13**).

Tire les dés six fois et répartis comme bon te semble les six valeurs obtenues entre les six caractéristiques. Reporte les Mod. qui correspondent aux caractéristiques obtenues (pour la caractéristique de 13 obtenue ci-dessus, le Mod. est de **+1**).

Optionnel : si la somme des Mod. des six caractéristiques obtenues n'atteint pas au moins +3, tu es autorisé à tout effacer et à recommencer cette étape. Le but du jeu est tout de même que tu incarnes un héros !

Valeurs et modificateurs de caractéristique

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

2 Races

Votre personnage appartient à l'une des races suivantes. Elle définit en partie son caractère et ses rapports avec les autres personnages.

- **Le demi-elfe** a hérité des qualités de ses deux parents (humain et elfe). Il est généralement traité avec condescendance parmi les elfes et est considéré comme un elfe chez les humains.
- **L'elfe** est un être féerique qui vit éternellement. Il est généralement méprisant envers les nains et arrogant envers les autres races. Il est proche de la nature et maîtrise aussi bien les arts de la magie que ceux de la guerre.
- **L'humain** se distingue par sa capacité d'adaptation et son envie de coloniser tous les territoires qui l'entourent. La race humaine est la plus représentée et la plus répandue dans le monde de *Chroniques Oubliées Fantasy*.
- **Le nain** est petit, robuste, barbu et vit dans les profondeurs de la terre, dont il extrait des métaux et des pierres précieuses. Il est généralement ouvert et chaleureux mais la société naine peut paraître sévère car le travail et l'entraînement militaire y sont des obligations.
- **Le demi-orque** est de grande taille, a la peau verte ou sombre et possède une force physique hors du commun. Il est généralement méprisé par les autres races, en particulier par les nains et les elfes.

Une fois que tu as choisi la race de ton personnage, modifie les **valeurs** de tes caractéristiques comme indiqué ci-dessous, puis note les modificateurs finaux correspondants (voir étape 2).

- **Demi-elfe ou humain :** aucune modification
- **Elfe :** +2 à la valeur de DEX, -2 à la valeur de FOR
- **Nain :** +2 à la valeur de CON, -2 à la valeur de DEX
- **Demi-orque :** +2 à la valeur de FOR, -2 à la valeur d'INT et de CHA

3 Profils

Le profil de votre personnage définit son rôle dans le groupe et ses capacités. Voici la liste des profils proposés :

- Le **guerrier** est un combattant aguerri qui n'a pas peur du danger. Il affronte ses ennemis de front.
- Le **magicien** étudie la magie et fait appel à ses sorts pour se débarrasser de ses ennemis ou pour aider ses compagnons.
- Le **prêtre** utilise l'énergie transmise par son dieu pour mener à bien ses missions.
- Le **rôdeur** est à l'aise dans les forêts ténébreuses, où il traque les animaux dangereux et les créatures monstrueuses.
- Le **voleur** crochète les portes, détecte les pièges et préfère profiter de la surprise pour aider ses compagnons au combat.

Tous les personnages débutent au **niveau 1** de leur profil et doivent choisir **2 capacités de rang 1** parmi les trois voies que leur propose le profil. Chaque joueur doit cocher les cases correspondant aux capacités choisies.

Pour plus d'informations sur les voies et les capacités de chaque profil, voir pages 14-19).

Tu es libre de choisir ton profil, puis de sélectionner les **deux capacités de rang 1** de ton choix parmi les trois voies proposées pour ce profil.

4 Points de vie

Tous les personnages possèdent des points de vie dont l'abréviation est « **PV** » et le symbole ♥. Ce chiffre représente leur capacité à encaisser les **dommages** (**DM**), parfois aussi appelés dégâts.

Un personnage dont les PV ♥ tombent à zéro est gravement blessé : il est inconscient et aux portes de la mort. *Note :* on ne compte pas les PV en-dessous de zéro.

Au niveau 1, le nombre de PV ♥ de ton personnage est égal au **résultat maximum** du **dé de vie** (**DV**) associé à ton profil (voir liste page suivante), auquel il te faut ajouter le **mod. de CON** de ton personnage.

Feuilles de personnage à imprimer

Vous avez perdu une ou plusieurs feuilles de personnage pré-remplies ? Vous avez utilisé toutes les feuilles de personnages vierges du bloc de feuilles fourni dans le *Jeu d'initiation* ? Sachez que vous pouvez télécharger gratuitement sur le site Internet de Black Book Éditions/ *Casus Belli* le PDF de la feuille de personnage vierge et des cinq feuilles de personnage pré-remplies, puis imprimer celle(s) dont vous avez besoin !
Une seule adresse : **black-book-editions.fr**

Voici la liste des dés de vie pour chaque profil : Guerrier (d10, soit 10 PV), Magicien (d4, 4 PV), Prêtre (d8, 8 PV), Rôdeur (d8, 8 PV), Voleur (d6, 6 PV).

5 Équipement

Quelle différence y a-t-il entre un bon et un mauvais aventurier ? La qualité de son équipement bien sûr ! Chaque pièce d'équipement est présentée en détail page 13.

Ton personnage a droit à un sac d'aventurier qui contient : une couverture, une torche, un briquet en silex, une outre, une gamelle et une bourse de 5 pièces d'argent.

De plus, chaque profil de personnage offre les objets suivants :

Guerrier : épée bâtarde, grand bouclier et cotte de mailles.

Magicien : grimoire, bâton ferré et potion de soins.

Prêtre : marteau de guerre, petit bouclier, trousse de soins et chemise de mailles.

Rôdeur : arc court, flèches, épée longue, dague et armure de cuir renforcée.

Voleur : rapière, 5 dagues, outils de crochetage et armure de cuir.

6 Défense

La Défense d'un personnage, dont l'abréviation est « **DEF** » et le symbole, représente la capacité à esquiver ou à dévier les coups qui lui sont portés. Plus ce chiffre est élevé et moins il y a de risque qu'un adversaire réussisse à le toucher (et le blesser !).

La DEF de votre personnage est égale à : **10 + Mod. de DEX + Mod. d'armure + Mod. de bouclier** (le Mod. d'armure et de bouclier sont indiqués dans la partie **Équipement**, page 13).

7 Attaques

Quand un personnage combat un adversaire, il existe trois types d'attaque possibles : l'**attaque au contact** (épée, bâton, marteau de guerre), l'**attaque à distance** (arc, dague de lancer) ou l'**attaque magique** (sorts de magiciens ou de prêtres). Là aussi, plus le score final est élevé, plus le personnage a des chances de réussir son attaque.

Le modificateur d'**attaque au contact** de ton personnage est égal à son **Mod. de FOR** auquel tu dois ajouter un bonus de +1.

Le modificateur d'**attaque à distance** de ton personnage est égal à son **Mod. de DEX** auquel tu dois ajouter un bonus de +1.

Si ton personnage est un magicien, son modificateur d'**attaque magique** est égal à son **Mod. d'INT** auquel tu dois ajouter un bonus de +1.

Si ton personnage est un prêtre, son modificateur d'**attaque magique** est égal à son **Mod. de SAG** auquel tu dois ajouter un bonus de +1.

8 La touche finale !

Voilà, il ne vous reste plus qu'à prendre connaissance du **nom** et de la **description** de votre personnage pour partir à l'aventure !

C'est la fin ! Donne un nom à ton personnage (un nom qui entrera dans la légende !), imagine sa description physique en t'inspirant de personnages connus de BD, films ou romans, et aide-toi des questions suivantes :

Ton personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ?

De quelle couleur sont ses cheveux, ses yeux et sa peau ?

Porte-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ?

Enfin, demande-toi quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ? Solitaire ? Timide ? Curieux ? Quel est son but (devenir riche, puissant, rendre la justice) ?

Et après le niveau 1 ?

Les personnages de *Chroniques Oubliées Fantasy* progressent à mesure qu'ils jouent des aventures et développent de nouvelles capacités à mesure qu'ils montent de niveau. Pour en savoir plus, dirigez-vous vers les règles dans ***Progression de niveau*** en page 21.

Exemple de création de personnage : Krush

1 ***Caractéristiques :*** *après avoir lancé ses d6, le joueur a réparti les six valeurs comme suit : 14 en Force, 11 en Dextérité, 16 en Constitution, 10 en Intelligence, 12 en Sagesse et 10 en Charisme. On déduit grâce à la table en marge page 6 les modificateurs des caractéristiques, ce qui donne FOR +2, DEX +0, CON +3, INT +0, SAG +0 et CHA +0.*

2 ***Race :*** *Krush est un demi-orque. Sa valeur de Force bénéficie d'un bonus de +2 (elle passe à 16, pour un modificateur de +3) mais ses valeurs d'Intelligence et de Charisme subisse un malus de -2 (INT -1 et CHA -1).*

3 ***Profil :*** *Krush est un guerrier. Le joueur choisit librement 2 capacités de rang 1 parmi les 3 voies proposées et les coche sur la feuille de personnage de Krush.*

4 ***Points de vie ♥ :*** *au niveau 1, Krush commence le jeu avec* ***10*** *(le résultat maximum sur 1d10)* ***+3*** *(son Mod. de CON) =* ***13*** *PV ♥.*

5 ***Équipement :*** *en tant un guerrier, Krush dispose de l'équipement suivant : une épée bâtarde, une cotte de mailles, un grand bouclier, 5 pièces d'argent, 1 sac d'aventurier, 1 couverture, 1 torche, 1 briquet à silex, 1 gamelle et 1 outre d'eau.*

6 ***Défense ⛨ :*** *en additionnant 10 + le Mod. de DEX (+0) + son Mod. d'armure (cotte de mailles +5) + son Mod. de bouclier (grand bouclier +2), Krush dispose d'une DEF ⛨ de 17. S'il utilise son épée bâtarde à 2 mains, Krush ne peut pas se servir de son bouclier et dans ce cas précis, sa DEF ⛨ passe à 15.*

7 ***Attaques ⚔ ⛨ ✨ :*** *avec son Mod. de FOR de +3 auquel il faut ajouter +1, l'attaque au contact ⚔ de Krush est de +4, tandis qu'avec son Mod. de DEX de +0, son attaque à distance ⛨ est de +1. Krush n'étant pas un lanceur de sort, il ne dispose pas de Mod. d'attaque magique ✨.*

8 ***La touche finale :*** *le nom du personnage étant déjà choisi, il ne reste plus qu'à prendre connaissance de la description physique de ce « charmant » Krush !*

Krush est prêt à partir à l'aventure !

Règles du jeu

Les règles de jeu permettent de déterminer si les actions entreprises par les personnages au cours de la partie réussissent ou non. Elles ont une importance capitale mais ne doivent absolument pas être un frein à votre plaisir.

Note pour le MJ : *si certaines règles de jeu vous paraissent trop complexes ou injustes, changez-les !*

Les actions

Lorsqu'un joueur décrit une action entreprise par son personnage, le MJ a plusieurs possibilités :

- il peut décider **lui-même** du résultat (généralement parce qu'il est sûr que l'action va réussir ou échouer). Dans ce cas, il décrit immédiatement la suite des évènements.
- ou il peut avoir recours à un **test**.

Quand faire un Test ?

À chaque fois qu'un personnage entreprend une **action** un peu délicate et dont la réussite n'est pas automatique, le MJ fait ou demande aux joueurs de faire un **test** basé sur la caractéristique qui lui semble la plus appropriée à la situation.

Exemple 1 : *Un personnage souhaitant ouvrir une porte qui n'est pas fermée à clef ne fait pas de test. En revanche, un personnage qui se retrouve devant une porte fermée dont il n'a pas la clef peut envisager de la défoncer ou de crocheter sa serrure (s'il dispose des outils nécessaires). Dans ce cas le MJ demandera un* ***test de FOR*** *(pour défoncer la porte) ou un* ***test de DEX*** *(pour la crocheter).*

Exemple 2 : *Un personnage qui descend un escalier ne fait pas de test. En revanche, un personnage poursuivi par une bande de brigands qui court dans un escalier pourra, si le MJ le souhaite, être soumis à un* ***test de DEX*** *pour éviter de chuter malencontreusement.*

Résolution d'un test

Pour résoudre un test, le joueur ou le MJ jette un **d20** et ajoute au résultat obtenu le **modificateur de la caractéristique** concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être **supérieur ou égal** à la **difficulté du test**.

Si le résultat est inférieur à cette difficulté, le test échoue.

Exemple 1 : *Krush, le personnage demi-orque joué par David, veut défoncer une porte à coups d'épaule. Damien, le MJ, demande à David d'effectuer un* ***test de FOR difficulté 15****. David lance le d20 et obtient un « 12 ». Krush a un Mod. de +3 en FOR, donc le résultat final est égal à 12+3=****15****. La porte cède de justesse sous les coups d'épaule de l'orque !*

Exemple 2 : *Krush tente de se réfugier dans le cellier souterrain de l'auberge car plusieurs villageois furieux essaient de l'attraper. Damien, le MJ, demande à David de faire un* ***test de DEX difficulté 10,*** *car Krush dévale les escaliers du cellier à toute vitesse. Thomas lance le d20 et obtient « 9 ». Krush, qui est fort mais peu habile, a un modificateur de +0 en DEX. Le résultat du test est donc de 9+0=****9****. Il chute lamentablement dans l'escalier et les villageois le rattrapent.*

Table des difficultés

Type de difficulté	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Presque impossible	25

Si la difficulté d'un test n'est pas précisée dans l'aventure (parce qu'un joueur entreprend quelque chose qui n'est pas prévu par l'histoire), c'est au MJ d'estimer la difficulté de l'action en fonction du tableau ci-dessous :

Le MJ peut aussi appliquer toutes sortes de modificateurs au test, en fonction de la situation.

Exemple 3 : *Krush, toujours lui, veut escalader un promontoire rocheux pour atteindre le repaire d'un brigand. En temps normal, Damien, le MJ, aurait demandé à David un* ***test de FOR difficulté 15*** *(une difficulté moyenne), mais comme il pleut à verse, il lui demande d'effectuer le test en appliquant un* ***malus de -2*** *au résultat.*

Certaines actions sont **vouées à l'échec** avant même que le joueur ait lancé un dé. Un personnage qui voudrait traverser un mur ou soulever un éléphant à mains nues n'a aucune chance d'y arriver. Dans ce cas le MJ peut mettre en garde le joueur ou laisser son personnage se ridiculiser devant ses compagnons !

Cas particuliers

- **La réussite critique : « 20 naturel ».** Si vous obtenez un résultat de « 20 » sur le d20, votre action *réussit automatiquement*, quelle que soit la difficulté du test (sauf pour les actions **vouées à l'échec**, voir plus haut).
  IMPORTANT : quand un personnage obtient une réussite critique sur une **attaque**, **il multiplie les dommages (DM) par 2**.

- **L'échec critique : « 1 naturel ».** Si vous obtenez un résultat de « 1 » sur le d20, votre action *échoue automatiquement*, même si le résultat final indique une réussite.

Le test en opposition

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. Celui qui obtient **le plus grand résultat** l'emporte.

Quand demander un test en opposition ? Lors d'un bras de fer (test de FOR contre test de FOR), pour passer inaperçu (test de DEX contre test de SAG, qui, rappelons-le, mesure la perception et l'intuition d'un personnage), pour mentir à quelqu'un (test de CHA contre test de SAG), etc.

- Si l'un des participants obtient une réussite critique et pas l'autre, il remporte le test en opposition, quel que soit le résultat final de son adversaire.

- Si les deux adversaires obtiennent le même résultat final, le MJ peut décider qu'il y a égalité, ou demander de faire un nouveau test pour les départager.

Le combat

Au cours de leurs aventures, les personnages de *Chroniques Oubliées Fantasy* seront amenés à combattre des ennemis. Voici les règles qui vous permettront de simuler ces moments forts en action et en émotion.

Le tour de combat

Le tour de combat est une unité de temps de **10 secondes**. Cette unité est très utile pour gérer et visualiser le déroulement du combat.

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre vont jouer les combattants. Celui qui a **la plus haute valeur de DEX** (pour les personnages) ou d'**Initiative** (pour les monstres) joue en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs de DEX et d'Initiative.

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **1 action Limitée (L)** ;

- OU **1 action de mouvement** et **1 action d'attaque** ;

- OU **2 actions de mouvement**.

Adversaire au contact ?

Grâce à la surface effaçable à sec et aux pions cartonnés fournis dans la boîte, il est facile de voir si un adversaire est situé au contact d'un personnage ou pas. Respecter l'échelle indiquée sur la surface effaçable, respectez les règles de déplacement (20 mètres par action de mouvement) et considérez qu'un adversaire situé à moins de 2 mètres d'un personnage se trouve au contact.

L'effet de surprise

Un personnage qui échoue à un test de SAG opposé au test de DEX d'adversaires en embuscade est *Surpris*.

Un personnage *Surpris* ne peut pas effectuer d'action et il subit un malus de- 5 à sa DEF lors du premier tour de combat.

Les actions

On distingue quatre types d'actions :

- **L'action de mouvement :** se déplacer de 20 m environ, se relever, ramasser une arme, boire une potion, dégainer une arme.
- **L'action d'attaque :** effectuer une attaque normale de son choix (au contact ou à distance).
- **L'action limitée (L) :** utiliser une capacité limitée (lancer un sort par exemple).
- **L' action gratuite :** cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage, certaines capacités permettent de réaliser une attaque ou un déplacement en action gratuite. Toute action rapide à exécuter et qui ne ralentit pas le personnage peut aussi être considérée comme une action gratuite, par exemple, crier quelque chose ou lâcher un objet.

Exemple : *Krush (**valeur de DEX :** 10) est attaqué par un ours (**Initiative :** 13). C'est l'ours qui jouera en premier.*

En cas d'égalité, un personnage agit toujours en premier. Si l'égalité concerne deux personnages, c'est au MJ de décider qui joue le premier !

Quand tous les personnages ont agi, un nouveau tour de combat commence, et ainsi de suite.

Résoudre une attaque

Quand un personnage essaie d'attaquer un adversaire, il doit faire un **test d'attaque** en fonction de l'arme qu'il utilise (**attaque au contact** pour les personnages maniant une épée, un marteau de guerre... **attaque à distance** pour les personnages tirant à l'arc, lançant des dagues... et **attaque magique** pour les magiciens ou les prêtres qui lancent un sort).

La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la **Défense** (**DEF** ou) de l'adversaire. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la DEF de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des **dommages** (**DM**). Si le résultat est inférieur à la DEF , l'attaque échoue.

Exemple : *Krush attaque un adversaire avec son épée bâtarde. Il lance un d20, obtient un résultat de 8 et ajoute son Mod. d'attaque au contact de +4 pour un résultat final de 12. La DEF de son adversaire est égale à 12, l'attaque réussit de justesse !*

Renversé : un personnage renversé (tombé au sol) se retrouve dans une très mauvaise position pour attaquer. Il subit un **malus de -5** à sa DEF et à toutes ses attaques ( ) et doit utiliser une action de mouvement pour se relever.

Résolution des dommages

Quand l'attaque réussit, il faut déterminer les **dommages (DM)** qu'elle inflige. Pour cela, il faut lancer le dé de DM de l'arme (ou du sort) employé et y ajouter le **Mod. de FOR** lorsqu'il s'agit d'une **attaque au contact** (le dé et le Mod. de DM des armes sont indiqués page suivante). Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de PV du personnage touché (**rappel :** sur une réussite critique, les DM sont doublés). Le MJ compte les PV perdus par les adversaires et les joueurs les PV perdus par leurs personnages.

Exemple : *Krush possède un Mod. de FOR de +3. Comme il a réussi son attaque et qu'il utilise son épée bâtarde à 2 mains (dé de DM = 1d12), le demi-orque inflige 1d12+3 de DM à l'adversaire. Le joueur qui joue Krush obtient un 4 sur le d12, pour un total de 7 points de dommages. Le MJ retranche 7 aux 10 PV de l'adversaire, qui ne dispose donc plus que de 3 PV . Si Krush avait obtenu une réussite critique sur son attaque (un 20 naturel sur le d20), les DM auraient été doublés, pour un total de 7 × 2 = 14 points de dommages. L'avdersaire serait alors tombé à 0 PV (voir ci-dessous).*

Inconscience et mort

Quand un personnage ou une créature tombe à 0 PV (on ne compte pas les PV perdus en dessous de 0), il **tombe au sol**, **inconscient**, et **ne peut plus agir**. S'il n'est pas soigné à l'aide d'un sort de soins, d'une potion de soins ou d'une trousse de soins dans l'heure qui suit, il meurt définitivement et, pour le joueur, c'est la fin de la partie. Snif...

Un personnage ne peut pas descendre en dessous de 0 PV . S'il **récupère au moins 1 PV** grâce à des soins, le personnage reprend conscience et peut de nouveau agir normalement (souvenez-vous toutefois qu'un personnage **renversé** doit se relever pour ne pas subir le malus de -5 à sa DEF et ses attaques , voir ci-contre).

Équipement

Vous trouverez ci-dessous tout le nécessaire pour équiper vos personnages. Lorsque le nom d'un objet est indiqué *en italique*, c'est que le marchand de Clairval possède l'article en vente dans son magasin (voir ***Le marchand***, page 24). Pour acheter un tel objet, il suffit que le personnage l'achète avec les pièces d'argent dont il dispose. En revanche, certains objets ne font ni partie de la liste de départ des personnages, ni de celle qu'ils peuvent acquérir auprès du marchand de Clairval. Cet équipement supplémentaire pourra toutefois vous servir pour de futures aventures.

Note pour le MJ : *« pa » signifie « pièce d'argent ».*

Armes de contact	dé de DM	Mod. de DM	Prix
Bâton	1d4	+ FOR	1 pa
Bâton ferré [1]	1d6	+ FOR	2 pa
Dague (au contact)	1d4	+ FOR	3 pa
Épée bâtarde (utilisée à 1 main)	1d8	+ FOR	9 pa
Épée bâtarde (utilisée à 2 mains) [1]	1d12	+ FOR	9 pa
Épée longue	1d8	+ FOR	6 pa
Épée ou hache à 2 mains [1]	2d6	+ FOR	10 pa
Marteau de guerre ou masse	1d6	+ FOR	4 pa
Rapière (critique sur 19 et 20)	1d6	+ FOR	6 pa

Armes à distance	dé de DM	Mod. de DM	Prix
Arbalète (portée : 30 mètres) [2]	2d4	aucun	10 pa
Arc court (portée : 30 mètres)	1d6	aucun	4 pa
Dague (portée : 5 mètres)	1d4	aucun	3 pa
Hachette (portée : 5 mètres)	1d6	aucun	2 pa

Note : *arc et arbalètes sont vendus avec flèches et carreaux. On ne comptabilise pas les projectiles.*

Armures & boucliers	Mod. d'armure (ou de bouclier)	Prix
Armure de cuir	+ 2	4 pa
Armure de cuir renforcée	+ 3	8 pa
Chemise de mailles	+ 4	15 pa
Cotte de mailles	+ 5	20 pa
Petit bouclier	+ 1	2 pa
Grand bouclier	+2	4 pa

Objets usuels	Prix
Briquet en silex	1 pa
Corde de 15 mètres	2 pa
Couverture	1 pa
Craie (à l'unité)	1 pa
Gamelle	1 pa
Grappin	2 pa
Outils de crochetage [3]	5 pa
Outre (2 litres)	1 pa

Objets usuels	Prix
Potion de soins [4]	10 pa
Sac d'aventurier	1 pa
Torche	1 pa
Trousse de soins [5]	3 pa
Lanterne et huile	1 pa
Menottes en acier	2 pa
Papier et matériel d'écriture	5 pa
Rations de nourriture (pour 1 semaine)	4 pa

Règles spéciales

[1] **Armes à 2 mains.** Ce type d'arme empêche l'utilisation d'un bouclier ou de tenir une torche.

[2] **Arbalète.** L'arbalète nécessite une action de mouvement pour être rechargée et à nouveau prête à tirer.

[3] **Outil de crochetage.** N'oubliez pas que sans ces outils, il est *impossible* de crocheter une serrure fermée à clef.

[4] **Potion de soins.** Un personnage qui boit une potion sent une puissante énergie parcourir son corps blessé. Il récupère immédiatement 1d8 PV ♥ perdus. Le marchand possède 10 potions à la vente.

[5] **Trousse de soins.** Un personnage soigné avec une trousse de soins récupère immédiatement 1 PV ♥ perdu. Le marchand possède 10 trousses à la vente.

Profils des personnages

Dans *Chroniques Oubliées Fantasy*, chaque profil donne accès à des capacités spéciales, réparties dans **3 voies**, elles-mêmes divisées en **4 rangs** de puissance.

Certaines capacités sont puissantes et longues à utiliser, elles nécessitent une action limitée (L). Un personnage ne peut utiliser qu'une action limitée par tour (comme indiqué dans ***Le tour de combat***, page 11).

Important : un personnage ne peut pas choisir une capacité s'il n'a pas déjà choisi *toutes* les capacités de rang inférieur dans la voie concernée. Autrement dit, il lui faut disposer des capacités de rang 1 et 2 d'une voie pour pouvoir sélectionner la capacité de rang 3 de cette voie.

Les conseils de

PAPY DONJON

Pour aller plus loin

Tu trouvereas dans les pages suivantes **5 profils** (guerrier, magicien, prêtre, rôdeur et voleur), chacun comportant 3 voies composées de 4 capacités. Sache cependant que les règles complètes de *Chroniques Oubliées Fantasy* comportent pas moins de 14 profils différents, proposant chacun 5 voies dotées de 5 rangs. L'ouvrage contient également des voies de prestige, des variantes de règles et de magie, des conseils pour les MJ, des règles de combat de masse, un bestiaire complet, des scénarios, etc.

Guerrier

Dé de vie : d10

Voie du bouclier

Pour utiliser les capacités suivantes, le guerrier doit obligatoirement utiliser son bouclier (ce qui l'empêche alors d'utiliser une arme à 2 mains par exemple).

Rang 1. Protéger un allié : le guerrier accorde le Mod. de DEF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve également ce bonus pour lui-même). Il peut changer de compagnon à chaque tour, lors de son tour de jeu (il s'agit d'une action gratuite).

Rang 2. Absorber un coup (L) : à son tour de jeu, le guerrier effectue seulement une action d'attaque ou de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance qui le visait. En cas de réussite, l'attaque adverse est bloquée par le bouclier.

Rang 3. Absorber un sort (L) : à son tour, le guerrier effectue seulement une action d'attaque ou de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque magique (égal à son Mod. de SAG) en opposition à un test d'attaque magique qui le visait. En cas de réussite, le sort est absorbé par le bouclier et n'a aucun effet sur le guerrier.

Rang 4. Armure lourde : le guerrier peut porter une *Armure de plaque*. Celle-ci lui confère un bonus de DEF de +8 et le protège des attaques critiques (vous subissez des DM normaux au lieu des DM doublés).

Voie du combat

Rang 1. Vivacité : le guerrier bénéficie d'un bonus +3 à sa valeur de DEX pour déterminer sa place dans le tour de combat (son initiative).

Rang 2. Désarmer (L) : le guerrier effectue une attaque au contact en opposition à un test d'attaque de son adversaire. Si le guerrier obtient le plus haut résultat, l'arme de son adversaire tombe au sol (une action de mouvement doit être employée pour la ramasser). Si le guerrier réussit son test et que son résultat est supérieur de 10 points à celui de son adversaire, il empêche celui-ci de récupérer son arme (en posant le pied dessus, en l'envoyant hors de portée, etc.). Cette capacité est évidemment sans effet sur les armes naturelles (griffes, crocs, épine dorsale, etc.).

Note : Les adversaires qui utilisent des armes à 2 mains sont plus difficiles à désarmer, infligeant un malus de -5 au test de Désarmer.

Rang 3. Double attaque (L) : le guerrier peut tenter deux attaques au contact avec un malus de -2 durant ce tour.

Rang 4. Attaque circulaire (L) : le guerrier peut tenter une attaque au contact contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.

Voie de la résistance

Rang 1. Robustesse : en prenant cette capacité, le guerrier bénéficie de 3 PV supplémentaires au rang 1, puis de 3 PV de plus au rang 3 de cette voie.

Rang 2. Armure naturelle : le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF. Ce bonus passe à +4 lorsqu'il atteint le rang 4 de cette voie.

Rang 3. Second souffle (L) : le guerrier peut décider de ne pas attaquer lors du tour de combat pour reprendre son souffle. Il récupère alors [1d10 + niveau + Mod. de CON] PV perdus.

Attention : cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par combat.

Rang 4. Dur à cuire : le guerrier bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests de CON. De plus, lorsqu'il tombe à 0 PV, il peut agir normalement lors de son tour de jeu siuvant, avant de tomber inconscient.

Magicien

Dé de vie : d4

Voie de la magie destructrice

Rang 1. Projectile magique (L) : le magicien choisit une cible visible située à moins de 50 mètres. Elle encaisse automatiquement 1d4 de DM (pas de test d'attaque nécessaire). Ces DM passent à 1d6 lorsqu'il atteint le rang 4 dans cette voie.

Rang 2. Rayon affaiblissant (L) : le magicien choisit une cible située à moins de 10 mètres. Si son attaque magique réussit, le rayon affecte la cible qui subit un malus de -2 à ses tests de FOR, d'attaque au contact et de DM pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.

Rang 3. Flèche enflammée (L) : le magicien choisit une cible située à moins de 30 mètres. Si son attaque magique réussit, la cible encaisse [1d6 + Mod. d'INT] de DM et la flèche enflamme ses vêtements. Chaque tour de combat suivant, le feu inflige 1d6 de DM, mais sur un résultat de 1 ou 2, les flammes s'éteignent, n'infligent plus de DM supplémentaires et le sort prend fin.

Rang 4. Boule de feu (L) : le magicien choisit une cible située à moins de 30 mètres. Il fait un test d'attaque magique et le compare à la DEF de tous les personnages (y compris le magicien et ses compagnons) se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de la cible. Chaque victime pour laquelle le test est un succès encaisse [4d6 + Mod. d'INT] de DM et doit effectuer un test de DEX difficulté 10 + Mod. d'INT du magicien pour ne subir que la moitié des DM. Quand le test d'attaque est un échec, la cible subit automatiquement la moitié des DM (inutile de demander le test de DEX).

Voie de la magie protectrice

Rang 1. Armure du mage (L) : le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat (5 minutes maximum).

Rang 2. Chute ralentie (L) : le magicien choisie une cible située à moins de 10 mètres. Celle-ci peut alors chuter de 6 mètres par rang dans cette voie sans subir de DM. Si la chute est supérieure à cette hauteur, la distance de chute est réduite d'autant. *Note :* les règles de chute se trouvent en marge page 26.

Rang 3. Flou (L) : pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours, le corps du magicien devient flou et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il encaisse sont réduits de moitié.

Rang 4. Cercle de protection (L) : le magicien peut tracer un cercle sur le sol pouvant contenir 3 personnes. Une fois par tour, lorsqu'un sort (nécessitant un test d'attaque magique) prend pour cible un personnage situé dans le cercle, le magicien effectue un test d'attaque magique en opposition à cette attaque magique. Si le test est réussi, le sort adverse est annulé et n'a aucun effet.

Voie de la magie universelle

Rang 1. Lumière (L) : le magicien désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide.

Rang 2. Détection de la magie (L) : le magicien se concentre et détecte la présence de toute inscription et de tout objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Ce sort permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet magique au prix de 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent.

Rang 3. Invisibilité (L) : le magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

Rang 4. Vol (L) : le magicien peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Sa vitesse de déplacement est la même qu'au sol.

Prêtre

Dé de vie : d8

Voie de la guerre sainte

Rang 1. Arme bénie : le prêtre bénit son arme sacrée, dongt les DM sont désormais considérés comme magiques. S'il obtient un résultat de « 1 » sur le dé de DM, il peut le relancer et garder le second résultat obtenu.

Rang 2. Bouclier de la foi : le prêtre porte le symbole de sa foi sur son bouclier, ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de cette voie.

Rang 3. Marteau spirituel (L) : le prêtre effectue une attaque magique avec une portée de 30 mètres. Un projectile d'énergie prenant la forme de l'arme du prêtre va percuter la cible, lui infligeant [1d8 + Mod. de SAG] de DM.

Rang 4. Châtiment divin (L) : le prêtre bénéficie d'un bonus à son attaque de contact et aux DM égal à son Mod. de SAG.

Voie de la prière

Rang 1. Bénédiction (L) : le prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Lui et ses alliés bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours.

Rang 2. Destruction des morts-vivants (L) : le prêtre peut effectuer un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de cette voie.

Rang 3. Sanctuaire (L) : quand le prêtre lance ce sort, tous les adversaires qui veulent l'attaquer doivent d'abord réussir un test de SAG difficulté 15. S'ils échouent, ils ne peuvent pas l'attaquer. Les effets de ce sort durent [5 + Mod de SAG] tours, mais si le prêtre tente la moindre attaque, le sort prend fin immédiatement.

Rang 4. Intervention divine : le prêtre fait appel à son dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, il peut décider qu'un test du MJ ou d'un autre joueur est une réussite ou un échec, même après que les dés aient révélé leur résultat.

Voie des soins

Les capacités de Soins légers et de Soins modérés peuvent être utilisés un nombre de fois par jour égal au rang que le prêtre a atteint dans cette voie.

> ***Exemple :*** *Karoom possède la voie des soins au rang 2. Il peut donc utiliser chacune des deux capacités de cette voie deux fois par jour (c'est-à-dire Soins légers 2 fois par jour et Soins modérés 2 fois par jour).*

Rang 1. Soins légers (L) : le prêtre touche une cible qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV ♥ perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.

Rang 2. Soins modérés (L) : le prêtre touche une cible qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV ♥ perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.

Rang 3. Soins de groupe (L) : une fois par combat, le prêtre libère une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue ainsi que lui-même récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV ♥ perdus.

Rang 4. Guérison (L) : une fois par jour, le prêtre touche une cible qui récupère alors tous ses PV ♥ perdus et se trouve guérie des poisons, maladies et affaiblissements de caractéristiques.

Rôdeur

Dé de vie : d8

Voie de l'archer

Rang 1. Sens affutés : pour chaque rang dans cette voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux DM qu'il inflige à l'arc.

Rang 2. Tir aveugle (L) : le rôdeur peut attaquer à distance ⊠ un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un personnage invisible ou plongé dans le noir total), mais dont il connaît la direction approximative, comme s'il le voyait, donc sans le malus causé par le fait qu'il ne la voit pas.

Rang 3. Tir rapide (L) : le rôdeur peut tenter deux attaques à distance ⊠ pendant ce tour.

Rang 4. Flèche de mort (L) : le rôdeur lance deux d20 pour son attaque à distance ⊠ et conserve le meilleur résultat. Les DM de cette attaque sont doublés.

Voie du compagnon animal

Le rôdeur obtient un loup pour compagnon animal dès qu'il prend au moins un rang dans cette voie.

Rang 1. Odorat : le loup du rôdeur détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces.

Rang 2. Surveillance : le loup est constamment sur ses gardes. et le rôdeur a donc un temps d'avance quand des ennemis essaient de l'attaquer par surprise. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour ne pas être pris par Surprise et à sa valeur de DEX pour déterminer sa place dans le tour de combat (son initiative). Lorsqu'il est Surpris, il peut faire une attaque simple à distance AVANT que ne débute le premier tour de combat.

Rang 3. Combat : le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il effectue ses actions lors du tour de jeu du rôdeur.

Loup : **Initiative** 13, **DEF** 14, **PV** [niveau du rôdeur × 4], **attaque au contact** [niveau du rôdeur], **DM** 1d6+1, **FOR** +1, **DEX** +1, **CON** +1, **INT** -3, **SAG** +2, **CHA** -2

Rang 4. Empathie animale (L) : le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (chaque PV dépensé par le rôdeur soigne 1 PV perdu par le loup).

Voie du traqueur

Rang 1. Pas de loup : quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par rang à tous ses test de DEX.

Rang 2. Ennemi juré : après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont devenus des « ennemis jurés ». Il ajoute désormais un bonus égal à son Mod. de SAG à toutes ses attaques et 1d6 à tous ses DM contre ces créatures. Le rôdeur peut changer d'ennemi juré une fois par niveau.

Rang 3. Embuscade : en quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, le rôdeur et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont automatiquement *Surpris* lors du premier tour du combat.

Rang 4. Second ennemi juré : le rôdeur choisit un ennemi juré supplémentaire. Les règles et avantages de la capacité Ennemi juré s'appliquent à l'identique pour ces créatures.

Voleur

Dé de vie : d6

Voie de l'assassin

Rang 1. Discrétion : quand il essaie de passer inaperçu, le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de DEX par rang dans cette voie.

Rang 2. Attaque sournoise (L) : quand il attaque un adversaire dans le dos (voir encart ci-dessous) ou par surprise, le voleur ajoute 1d6 de DM supplémentaire par rang dans cette voie (notez que les dés de DM de l'Attaque sournoise *ne sont pas* multipliés en cas de réussite critique).

Rang 3. Ombre mouvante (L) : en réussissant un test de DEX difficulté 10, le voleur peut disparaître dans les ombres à son tour et ne réapparaître que lors de son tour de jeu suivant. Aucun adversaire ne peut l'attaquer pendant qu'il a disparu dans les ombres,

Les conseils de

PAPY DONJON

Voleur : Attaquer un adversaire dans le dos. Lorsque le voleur attaque la même créature qu'un allié, on considère qu'il peut l'attaquer dans le dos si les deux conditions suivantes sont remplies :

1. *Le voleur et l'allié peuvent se placer de part et d'autre de la cible.*
2. *La cible n'a pas attaqué le voleur à son dernier tour de jeu (dans le cas contraire, on considère qu'elle lui fait face).*

mais il peut néanmoins subir des DM infligés la zone dans laquelle il se trouve. Le voleur réapparait à une distance maximum de 10 m de sa position initiale (si le voleur a l'initiative, il peut effectuer une Attaque sournoise).

Rang 4. Surprise : le voleur n'est jamais *Surpris* et il peut désormais réaliser une Attaque sournoise en utilisant une action d'attaque plutôt qu'une action limitée contre un adversaire *Surpris*.

Voie du déplacement

Rang 1. Esquive : le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver (par exemple contre la capacité de magicien *Boule de feu*).

Rang 2. Chute : le voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang dans cette voie sans subir de DM. Si la chute est supérieure à cette hauteur, la distance de chute est réduite d'autant. *Note :* les règles de chute se trouvent en marge page 26.

Rang 3. Acrobaties : si le voleur réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre son adversaire par une cabriole, ce qui lui permet de l'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'Attaque sournoise).

Rang 4. Esquive de la magie : à chaque fois qu'un sort le prend pour cible (y compris un sort de zone ou l'affectant en plus de la personne visée), le voleur peut effectuer un test de DEX en opposition au test d'attaque magique du sort. S'il réussit, il échappe au sort. S'il échoue, tous les effets du sort (puissance, durée, etc.) sont divisés par deux. Attention, au cas où un autre effet diviserait déjà les DM par deux, ils seraient alors divisés par quatre.

Voie du roublard

Rang 1. Doigts agiles : le voleur bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de DEX liés à la précision par rang dans cette voie : crocheter une serrure, désamorcer un piège, faire du pickpocket…

Rang 2. Détecter les pièges : en réussissant un test d'INT difficulté 10, le voleur peut détecter (et ensuite contourner sans danger) les pièges avant qu'ils ne se déclenchent. La difficulté des pièges lors du test d'INT passe à 15 si le piège est magique.

Rang 3. Croc-en-jambe : lorsqu'il obtient un résultat de 17 à 20 sur le d20 lors d'une attaque au contact, le voleur parvient à faire tomber au sol son adversaire en plus de lui infliger les DM normaux de son attaque. *Note* : Un résultat de 19 à 20 sur le d20 est nécessaire pour faire tomber au sol une créature quadrupède.

Rang 4. Attaque paralysante (L) : une fois par combat, le voleur peut, en réussissant une attaque de contact, paralyser un adversaire de douleur. Ce dernier n'encaisse pas de DM, mais il ne peut plus effectuer d'action d'attaque ou de mouvement pendant 1d4 tours.

Conseils au MJ

Les conseils de

PAPY DONJON

Quelle aventure de ce livret choisir ?

Les Disparus de Clairval (page 22) est une suite de quatre aventures formant une grande histoire que l'on appelle une « campagne ». Testée sur des enfants de 8 à 15 ans et des adultes, elle déploie en 4 séances de jeu de 2 à 3 heures les situations les plus communes (et agréables !) du jeu de rôle médiéval-fantastique. C'est le meilleur choix pour faire découvrir le jeu de rôle, avec la possibilité, si la première aventure a plu, de continuer sur le reste de la campagne.

La jeune fille et la licorne (page 58) est une mini-aventure qui se joue en une unique séance de 2 heures maximum. Si tu es sûr de ne pas revoir les joueurs pour une éventuelle suite (par exemple si tu fais une démonstration en convention ou en club de jeu), c'est un excellent choix.

Le travail du MJ n'est pas le plus facile, mais c'est certainement le plus intéressant. Vous seul connaissez les ressorts de l'histoire et c'est grâce à vous que tout le monde va passer un bon moment ! Voici quelques conseils pour préparer votre première partie de *Chroniques Oubliées Fantasy*.

1. Lire l'aventure

La première chose à faire pour le MJ est de bien **lire l'aventure** qu'il veut faire jouer. De bout en bout. C'est la base.

Présentation des aventures

Comme vous allez le voir, chaque aventure propose des encadrés et des conseils pour vous guider. Suivez les instructions et vous verrez : tout se passera bien !

> Les passages présentés comme ce paragraphe sont des **descriptions** que vous devez lire aux joueurs. Elles sont là pour vous faciliter le travail et pour vous aider à mettre de l'ambiance. Vous n'êtes pas obligé de lire ces passages au mot près, mais n'oubliez jamais de donner les informations importantes qu'ils contiennent.

Une fois que vous avez lu le scénario (n'hésitez pas à le lire une deuxième fois si vous avez le temps), préparez l'**étape 2**.

2. Choisir (ou créer) les personnages

Une fois installé derrière votre **écran de jeu**, rassemblez vos joueurs autour de la table et demandez-leur de choisir l'un des **5 personnages pré-remplis** fournis dans la boite. Il ne leur restera plus qu'à choisir **deux capacités de rang 1** (voir page 7).

Si vous avez déjà fait plusieurs parties de *Chroniques Oubliées Fantasy* et que certains joueurs le souhaitent, vous pouvez les autoriser à créer **leur propre personnage**. Dans ce cas, suivez les instructions en encadré de Papy Donjon, en page 6.

3. Faire les descriptions, puis commencer l'aventure

Voilà, vous êtes prêt ! Pour commencer, **demandez à chaque joueur de lire la description physique de son personnage**, puis commencez l'aventure choisie.

Impliquer les joueurs

Vous devez bien faire comprendre à vos joueurs que **c'est à eux de décider de ce que font leur personnage**, et **pas à vous**. Plus ils seront impliqués dans l'aventure, plus ils passeront un bon moment et seront fiers de ce qu'ils ont accompli !

Pour impliquer vos joueurs, voici un petit truc essentiel : à chaque fois que vous avez fini de lire la description d'une situation, posez-leur toujours la même question : **« Que faites-vous ? »**. Laissez-les ensuite décider de la suite des évènements et réagissez en fonction de ce qu'ils vous diront...

L'imprévu

C'est inévitable, un jour ou l'autre, les joueurs vont vouloir faire quelque chose **qui n'est pas prévu dans l'aventure**. Dans ce cas-là, ne paniquez pas ! Faites toujours ce qui vous paraît le plus réaliste ou logique. Dans un premier temps, essayez de ne pas les empêcher systématiquement de faire ce qu'ils veulent. Cela dit, il ne faut pas non plus que les joueurs passent leur temps à évoluer en dehors de l'aventure. S'il le faut, rappelez-leur qu'ils sont des héros et qu'ils ont une mission à accomplir !

La gestion du combat

Pour vous faciliter la tâche, les aventures décrite dans ce livret proposent des tableaux de décompte des PV ♥ perdus pour chaque adversaire. Chaque fois que l'un d'entre eux perd des PV ♥, cochez le nombre de case correspondant, comme dans l'exemple ci-dessous.

Exemple : G1 et **G2** sont deux gobelins affrontant les PJ. Ils possèdent tous les deux 4 PV ♥.
Dans le tableau de décompte des PV ♥ ci-dessous, **G1** a perdu 1 PV ♥ et **G2** gît sur le sol, inconscient (il a perdu ses 4 PV ♥ !).

G1

PV ♥ 4 ☑☐☐☐

G2

PV ♥ 4 ☑☑☑☑

Utiliser les pions et la surface effaçable à sec

La boîte contient une grande surface effaçable à sec proposant :

- d'un côté un visuel « neutre » sur lequel le MJ et les joueurs peuvent dessiner au feutre effaçable (type Velleda) les indications ou plans en lien avec l'aventure,
- de l'autre le plan du château dans lequel se passe le grand final de la campagne *Les Disparus de Clairval*, l'aventure intitulée *Le Château du baron*.

La boîte contient également des pions cartonnés que vous pouvez disposer sur la surface effaçable pour visualiser l'emplacement des personnages et des adversaires pendant les combats généralement.

C'est à vous de décider si vous avez envie d'utiliser ces accessoires, car ils ne sont pas obligatoires, mais offre un certain plaisir et confort de jeu.

Progression de niveau

À la fin de chaque aventure, les personnages gagnent de l'expérience et deviennent un peu plus puissants. En termes de règles, on dit que les personnages **progressent d'un niveau**. Chaque niveau offre les avantages suivants :

- Le personnage gagne un nombre de PV ♥ supplémentaires égal au résultat obtenu sur le **dé de vie** de son profil **+ son Mod. de CON**.
- Le joueur choisit **2 nouvelles capacités** dont le rang est égal ou inférieur au niveau du personnage. Attention, s'il choisit une capacité de rang 3 ou de rang 4, il ne choisit qu'**une seule capacité** au lieu de deux.
  Rappel : un personnage ne peut pas prendre une capacité s'il ne possède pas toutes les capacités de rang inférieur dans cette voie !
- Toutes les attaques (au contact ⚔, à distance 🏹 et éventuellement magique ✨) bénéficient d'**un bonus de +1**.

Exemple : *Krush passe niveau 2. Il lance le dé de vie de son profil (1d10) et obtient « 9 » ! Il gagne donc 9 + 3 (son Mod. de CON) soit 12 PV ♥ supplémentaires, pour un total de 27 PV ♥. Il choisit deux capacités de rang 1 ou 2 maximum et ses attaques augmentent de +1 (son **attaque au contact** ⚔ passe à +5 par exemple).*
En passant niveau 3, le joueur de Krush aura la possibilité entre choisir deux capacités de rang 1 ou 2 à nouveau, ou sélectionner une capacité de rang 3 (si tant est qu'il possède déjà les capacités de rang 1 et 2 dans cette voie).

D'autres aventures ?

Le jeu de rôle est un jeu totalement ouvert. Au-delà des 4 aventures des *Disparus de Clairval* et de la mini-aventure *La jeune fille et la licorne* proposées dans ce livret, vous trouverez d'autres aventures et campagnes officielles *Chroniques Oubliées Fantasy* dans le commerce et sur la boutique en ligne *Casus Belli* :
• la formidable campagne *Anathazerïn*,
• le *Recueil de mini-aventure* (16 mini-aventures indépendantes de tout niveau)
• la campagne *Invincible*,
Vous trouverez également sur Internet des scénarios gratuits écrits par des fans (certains sont très sympathiques).
Et si cela vous tente, vous pouvez vous-même écrire vos propres histoires, en vous inspirant par exemple des créatures proposées dans le ***Bestiaire & adversaires*** en page 52 !

1 • Les disparus de Clairval

En quelques mots...
Les personnages arrivent au village de Clairval et enquêtent dans le village pour découvrir le mystère à l'origine de la disparition de tous les enfants du village.

Fiche technique

ACTION ★☆☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★★
INVESTIGATION ★★★

ATTENTION !

Si vous comptez être JOUEUR, ne lisez pas cette aventure (ni celles qui suivent) : Les informations qui concernent les aventures sont strictement réservées au MENEUR DE JEU.

La première aventure de ce livret est destinée à des personnages de **niveau 1**. Elle commence dans le village de Clairval, où ont eu lieu de mystérieuses disparitions...

L'arrivée au village

Meneur de Jeu, lisez ceci aux joueurs :

Depuis deux jours, le petit village de Clairval vit dans la peur. En effet, des villageois ont mystérieusement disparu et nul ne sait ce qu'ils sont devenus. Désespérés, les gens du village sont prêts à récompenser de plusieurs centaines de pièces d'argent ceux qui seraient capables de trouver une solution à leur problème.

Puisque vous êtes des héros, vous avez bien entendu répondu présents ! Équipés de votre matériel, vous vous êtes mis en route, guidés par un messager. Celui-ci vous a emmené à travers un bois sombre et épais, pour rejoindre le village. Vous avez marché une bonne partie de la journée, en prenant bien garde à ne pas vous éloigner de la route… car on dit la forêt dangereuse !

Sur le chemin, vous n'avez croisé qu'un vieil homme, se déplaçant à bord d'une petite carriole tirée par deux ânes. Le voyageur, qui venait justement de quitter Clairval, vous a déconseillé de poursuivre votre route. « *Ce village est maudit !* », vous a-t-il lancé d'un air triste. Ces mots, censés vous décourager, ont au contraire renforcé votre volonté de résoudre le problème.

Enfin, dans l'après-midi, vous avez atteint le village de Clairval. Vous avez rendez-vous avec le bourgmestre (le chef du village), Monsieur Carillon, qui doit vous en dire plus sur les disparitions.

Montrez à vos joueurs **le plan du village de Clairval** fourni dans la boîte de jeu. Laissez-les examiner la carte et prendre connaissance des informations qu'elle contient. Il sera alors plus facile pour eux d'imaginer ce qui va se passer au village.

L'aventure commence dans la maison du bourgmestre (**1**).

Les enfants ont disparu !

1. La maison du bourgmestre

Le bourgmestre du village, **Monsieur Carillon**, vous accueille avec chaleur à l'entrée de sa grande maison. « *Avez-vous fait bon voyage ?* », vous demande-t-il d'un air amical.

Note pour le MJ : *vous pouvez laisser vos joueurs répondre à cette question. Dans les jeux de rôle, il est en effet très fréquent que les joueurs s'expriment comme le ferait leur personnage. Cela renforce l'ambiance ! Reprenez ensuite la description.*

Le bourgmestre vous fait signe d'entrer dans sa demeure. Vous découvrez une maison bien décorée, avec un beau parquet ciré, des tapis brodés sur le sol, des meubles magnifiques et même une grande bibliothèque chargée de livres anciens, reliés de cuir. Avec une voix inquiète, Monsieur Carillon vous explique pourquoi le village a fait appel à vous :

« *Il y a maintenant deux jours, les enfants du village ont tous été enlevés ! Comme chaque soir, tout le monde est allé se coucher, mais au petit matin, les portes des maisons ont été retrouvées fracturées, et tous les enfants avaient disparus.*

Personne n'a rien entendu, c'est à n'y rien comprendre !

LA VERSION « JOUEURS » DE CE PLAN EST À FOURNIR AUX JOUEURS À LEUR ARRIVÉE AU VILLAGE !

LA VERSION « MJ » DE CE PLAN AFFICHE ÉGALEMENT LE NOM DES ENFANTS DISPARUS.

Les conseils de

PAPY DONJON

Et si les personnages se séparent ?

Cher MJ, tes joueurs pourraient avoir l'idée de se répartir les tâches, envoyant leurs personnages dans des lieux différents. Ce n'est pas très grave ! Occupe-toi simplement des groupes les uns après les autres. Ce n'est pas un obligation, mais tu peux même demander aux joueurs dont les personnages ne sont pas présents de s'éloigner de la table de jeu, pour éviter qu'ils n'entendent ce que tu vas dire aux autres. Le groupe sera ensuite obligé de se réunir pour mettre les informations en commun. Un conseil cependant, évite de t'éparpiller et incite tes joueurs à ne pas constituer plus de deux groupes à la fois.

Nous avons essayé de demander de l'aide au baron, qui vit dans le château proche, mais cela n'a rien donné. S'il vous plaît, pourriez-vous mener l'enquête dans le village, en interrogeant les habitants ? Peut-être trouverez-vous des indices permettant d'expliquer ces mystérieuses disparitions ? »

Les joueurs doivent donc mener l'enquête. Pour cela, ils pourront envoyer leurs personnages examiner chacun des lieux indiqués par un numéro sur la carte du village, et interroger les gens qui s'y trouvent. Reportez-vous à chaque paragraphe correspondant. L'ordre de visite n'a pas grande importance : rappelez à vos joueurs qu'ils sont libres d'explorer le village comme bon leur semble !

2. Le forgeron

Quand vous approchez de cette maison, vous entendez tout de suite le bruit sonore d'un marteau frappant une enclume. Ici travaille le forgeron du village, un homme musclé appelé **Tom Bras-de-fer**. Installé devant le grand feu de sa forge, l'artisan répare ses outils.

Tom est sans doute l'homme le plus fort du village, mais il vous semble pourtant curieusement fatigué : il transpire et paraît avoir de la peine à lever son marteau… « *J'espère que vous ne venez pas me donner du travail en plus* », vous dit-il lentement, « *car je ne me sens pas très bien. Je crois que je souffre d'une mauvaise fièvre, comme beaucoup des habitants du village.* »

Si on l'interroge sur les disparitions d'enfants, le forgeron répondra qu'il ne sait malheureusement rien sur cette affaire. En revanche, si on lui en demande plus sur cette curieuse maladie, il dira que depuis quelques jours, certains villageois se sentent très fatigués, comme si une épidémie avait frappé la petite bourgade.

3. Le boulanger

En approchant de cette maison, vous sentez tout de suite la bonne odeur du pain frais et des brioches chaudes. Voici la boutique du boulanger du village, **Perret le Joufflu**, un gros bonhomme qui porte bien son nom !

Si les personnages lui posent des questions, il répond ceci :

« *Malheureusement, je n'ai ni vu, ni entendu quoi que ce soit. La nuit de la disparition, je suis tombé malade. Je me suis senti terriblement fatigué, et j'ai dormi toute la nuit d'un sommeil de plomb ! Ça a d'ailleurs été une catastrophe, car je suis censé me lever très tôt pour cuire mon pain. Je ne sais rien d'autre…* »

4. Le marchand

Vous approchez de ce qui semble être la seule boutique du village. À l'extérieur, sur les étals, des fruits et légumes multicolores sont disposés en petites pyramides bien organisées. Quand vous entrez à l'intérieur de la boutique, vous remarquez une multitude d'objets de toutes sortes, sagement rangés sur les étagères. Tout est étiqueté, classé, numéroté. De toute évidence, le marchand qui tient cette échoppe aime l'ordre et la précision !

Le marchand, **Garrick Doigts-d'argent**, se tient justement derrière son comptoir. Portant de grosses lunettes rondes, et armé d'une loupe, il semble avoir du mal à déchiffrer ses livres de comptes ! Dès que vous pénétrez à l'intérieur de sa boutique, il

vous accueille avec un grand sourire. Sans doute espère-t-il vous vendre quelque chose…

À ce moment-là, et avant d'avoir pu faire quoi que ce soit, les personnages vont créer un petit incident... Regardez quel est celui d'entre eux qui possède la **valeur de DEX** la plus basse. À peine entré dans la boutique, ce personnage bouscule une pile de caisses, qui se renversent au sol en répandant leur contenu : des dizaines de craies multicolores (celles qu'on utilise pour écrire sur les tableaux noirs) ! Lisez ceci d'une **voix forte** :

Devant l'étendue du désastre, le marchand s'écrit : « *MAIS REGARDEZ DONC OÙ VOUS METTEZ LES PIEDS ! Vous croyez que c'est facile, de garder cette boutique propre et bien rangée ?* » Se baissant, il commence alors à ramasser les craies éparpillées, en se calmant peu à peu. « *Pardon* », vous dit-il, « *je ne voulais pas être aussi brusque. J'ai reçu cette cargaison de craies par erreur, et je ne sais plus où la mettre… Hum… bon, de quoi aviez-vous besoin ?* »

Si on l'interroge sur les disparitions, Garrick dira ceci :

« *C'est un grand malheur qui frappe notre village ! Tous les enfants ! Disparus ! J'en suis certain, une malédiction pèse sur nous ! Et comme si cela ne suffisait pas, il y a cette curieuse maladie qui touche les villageois. Avez-vous remarqué comme certains semblaient faibles et fatigués ? Et comme par hasard, cette fièvre nous a atteint juste au moment où les enfants ont été enlevés… Oui ! Je suis sûr qu'ils ont été enlevés ! Savez-vous qu'on a défoncé les portes de leur maison ? C'est bien le signe qu'on les a enlevés, non ? J'aimerais pouvoir vous aider dans votre enquête, mais je ne sais pas grand-chose d'autre.* »

Note pour le MJ : *Les personnages qui se rendent chez le marchand aux heures d´ouverture de la boutique (du lever au coucher du soleil) peuvent acheter tous les objets qui s'y trouvent (voir le chapitre* ***Équipement****, page 13)... du moins tant qu´ils ont de quoi payer ! Rodrick ou un personnage voleur ayant pris la capacité Pickpocket peut voler des objets dans la boutique du marchand (qui a* ***+1*** *en* ***SAG****), mais attention s'il s'en aperçoit ce personnage ne sera plus jamais autorisé à revenir chez le marchand ! Si cela était arrivé dans une grande ville, cela aurait pu lui coûter la prison...*

5. Le charpentier

Dans cet atelier travaille le charpentier et menuisier du village, **Aras Feuille-de-chêne**. Quand vous vous approchez de lui, il travaille au milieu des copeaux de bois, assemblant les différentes parties d'une grande armoire.

Aras n'est pas très sympathique et a des préjugés. Il n'accorde aucune confiance aux races non humaines. Si un personnage nain, elfe ou demi-orque lui pose des questions sur les disparitions, il doit d'abord réussir un **test de CHA difficulté 10** (sinon, Aras prétextera ne rien savoir mais semblera cacher quelque chose) :

« *Moi, j'ai remarqué des choses bizarres. Je ne l'ai pas encore dit aux familles des enfants, pour éviter de créer la panique, mais voilà ce que j'ai vu. Comme vous le savez, les enfants ont disparu pendant la nuit. Les portes de leurs maisons ont été fracturées, je ne sais pas si on vous l'a dit. Curieusement, seules les portes des maisons qui abritaient des enfants ont été cassées…*

Une soirée à l'auberge

Chaque soir, quelques habitants de Clairval viennent boire un verre et jouer à des jeux d'argent. Pour participer, il faut miser 2 à 5 pièces d'argent et faire un test en opposition à un villageois (d'**INT** pour un **jeu de cartes** et de **FOR** pour un **bras-de-fer**, les participants ayant un Mod. de +2). Le gagnant du test remporte le double de la mise (de 4 à 10 pa). Attention, si un personnage amasse plus de 25 pa, un villageois l'accusera (à tort ?) de tricherie, ce qui pourra donner lieu à une petite dispute. Dans ce cas, l'aubergiste interviendra et interdira les jeux pour le reste de la soirée.

Attention la chute

Un personnage qui fait une chute subit 1d6 de DM tous les 3 mètres de chute (1 à 3 m = 1d6 de DM ; 4 à 6 m = 2d6 de DM, et ainsi de suite.).

Comme si les monstres (ou les gens) qui ont fait ça savaient exactement où chercher. Et j'ai une explication pour ça. J'ai dû remplacer les portes cassées, et j'ai remarqué un détail très bizarre : toutes ces portes étaient marquées d'une petite croix, dessinée à la craie… comme si quelqu'un avait volontairement indiqué qu'il y avait des enfants ici. Je ne sais pas si cela peut vous aider… »

Si les personnages sont déjà allés chez le marchand, ils savent que celui-ci a récemment reçu toute une cargaison de craies... Les joueurs penseront donc qu'interroger le marchand à ce sujet sera sûrement instructif : rendez-vous alors dans la partie ***Les craies du marchand*** (page 29).

6. L'auberge

Voici l'auberge de la ville. On peut y dormir… mais aussi y boire, car cet établissement sert aussi de taverne ! À l'intérieur, l'ambiance n'est pas très joyeuse. Derrière le comptoir, **l'aubergiste Anselme** prépare silencieusement la soupe du soir. Quelques villageois sont assis et discutent autour des tables de la grande salle de la taverne. Vous ne pouvez pas manquer d'entendre leurs paroles :

« Ce sont les monstres de la forêt qui ont enlevé nos enfants !

- Mais non ! Ce sont les fantômes du vieux cimetière ! Hier soir, j'ai vu quelque chose bouger entre les tombes !

- Hier soir, tu étais saoul comme une barrique, imbécile !

- Imbécile toi-même ! Je sais ce que j'ai vu !

- Et le baron, dans tout ça ? Pourquoi ne nous aide-t-il pas ?

- On dit qu'il veut plus voir personne ! Et qu'il est devenu fou !

- Mais non, il n'est pas fou ! Moi j'ai entendu dire qu'il était malade, comme nous autres !

- C'est vrai que je ne me sens toujours pas très bien…

Les villageois qui discutent ne savent rien d'intéressant sur les enlèvements. L'aubergiste, en revanche, possède une information intéressante (encore faut-il l'interroger) :

« La nuit qui a précédé celle où les enfants ont disparu, j'ai vu quelqu'un s'approcher du puits et y jeter un objet. J'ai entendu « plouf ! », et le type est reparti rapidement, comme s'il avait fait une bêtise. Il commençait à faire sombre dehors, alors je n'ai pas reconnu la personne en question. En tout cas, il y a un truc de pas net dans le puits, c'est moi qui vous le dis… »

Les personnages peuvent inspecter le puits, s'ils le souhaitent : voir ***La place du village***.

7 à 12. Maisons de villageois

C'est dans ces petites maisons que les enfants ont été enlevés dans leur sommeil. Les familles que vous trouvez ici sont tristes et apeurées, et beaucoup de villageois pleurent leurs enfants disparus.

Les villageois qui habitent ces maisons ne savent pas grand-chose : pendant la nuit, leurs portes ont été fracturées (le charpentier les a réparées depuis), et leurs enfants ont été enlevés alors que tout le monde dormait. Personne ne s'est réveillé, comme si on leur avait jeté un mauvais sort.

Des joueurs malins pourraient vouloir envoyer leur personnage **fouiller les maisons** (rappelez-leur qu'il est souvent utile de fouiller en détail le lieu d'un crime !). Il faut pour cela réussir un **test d'INT difficulté 15**. Ils ont droit à un test par maison. Si Félindra ou un personnage rôdeur a pris la capacité Odorat, la réussite de ce test est automatique et vous pouvez lire ceci :

Si à l'intérieur des maisons elles-mêmes, il n'y a rien d'intéressant, vous remarquez de curieuses empreintes de pas autour des bâtiments : des traces laissées par des pieds de petite taille, aux orteils griffus. Des monstres ? Peut-être bien…

Pour l'instant, les personnages n'en sauront pas plus sur ces mystérieuses traces : tout cela sera élucidé dans la seconde aventure de ce livret, intitulée ***Un tour en forêt***.

13. Les portes Nord et Sud

Ces lourdes portes protègent le village contre les intrusions. Cinq villageois robustes, armés de gourdins et de fourches, sont chargés de monter la garde. Sur ordre du bourgmestre, les portes ont été fermées : la nuit va bientôt tomber, et la forêt est trop dangereuse. Pour l'instant, vous ne pouvez donc pas sortir du village.

14. La palissade

Composée de poteaux de bois solides, cette palissade est destinée à protéger le village des monstres de la forêt. Les villageois ont sans doute raison de vouloir se protéger : on dit que les créatures qui hantent les bois sont dangereuses la nuit. Il vaut donc mieux ne pas sortir dehors après le coucher du soleil.

15. La place du village

Au centre de cette place se trouve le puits du village. Si les personnages ont discuté avec **Anselme l'aubergiste**, ils pourraient vouloir inspecter le puits. Se pencher au dessus ne sert à rien : pour espérer trouver quelque chose, il faut descendre à l'intérieur, avec une corde, et équipé d'une lanterne, deux objets en vente chez le marchand (**4**) de Clairval.

Descendre dans le puits

Pour descendre dans le puits avec une corde, un personnage doit réussir un **test de DEX difficulté 5**.

- Si le personnage descend sans corde le long de la paroi glissante, la difficulté du test passe à **15** !
- Si le personnage descend en portant une armure, le bonus à la DEF de celle-ci s'ajoute à la difficulté du test. Avec une armure de cuir (+2 à la DEF), elle passe donc à **7**.

En cas d'échec, le personnage se cogne, glisse et chute au fond du puits, perdant **1d6 PV** (voir marge page précédente). Mouillé, sans lumière, il sera à la merci du résident des lieux...

Quand le premier personnage arrive au fond du puits, lisez le paragraphe qui suit :

Arrivé au fond du puits, vous réalisez que vous vous trouvez en fait dans une grande caverne souterraine où s'écoule une petite source. Votre regard est attiré par un objet brillant, dans l'eau. Mais alors que vous vous apprêtez à ramasser l'objet, vous apercevez une forme noire qui vous épie. Une araignée géante ! Il faut vite appeler de l'aide, avant que la créature ne vous dévore tout cru !

L'araignée géante qui vit ici ne tolère pas la présence d'autres êtres vivants dans son royaume. Après avoir observé ses ennemis, elle les attaque ! Le combat commence de préférence quand tous les personnages sont arrivés (ou tombés !) au fond du puits. L'arai-

Les conseils de

PAPY DONJON

Le premier combat

Le combat contre l'araignée géante est le premier que tu vas diriger. Voici quelques conseils à suivre :

• **Prend le temps** d'expliquer aux joueurs ce que leur personnage peut faire lors de leur tour de jeu (actions d'attaque, de mouvement, etc.)

• Demande aux joueurs de donner à voix haute la **valeur de DEX** de leur personnage, afin de déterminer l'ordre d'**Initiative** (*l'araignée est très vive et a 19 !*).

• Quand un personnage ou un monstre porte un coup infligeant de gros DM, n'hésite pas à **décrire la scène** pour la rendre plus vivante : « *L'épée de Krush tranche l'air et s'enfonce profondément dans l'œil rouge de l'araignée qui pousse une cri strident !* »

Astuce : Si les personnages ne veulent pas descendre dans le puits, tu risques de passer à côté du seul combat de cette aventure. Pour éviter cela, faits surgir l'araignée du puits, au beau milieu du village ! Les personnages devront alors défendre des villageois pris de panique.

L'araignée géante

La grosse forme sombre qui vous observe est en réalité une araignée. Une araignée de la taille d'un gros chien ! Elle se déplace à une vitesse surprenante et, dans l'obscurité de la caverne, on ne perçoit réellement que ses deux petits yeux rouges...

FOR +1 **DEX** +4* **CON** +1*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

Initiative 19 **DEF** 16

PV 18 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

Morsure +6 **DM** 1d4+1

Toile solide (L) (3 m) +5 **DM** (voir ci-dessous)

Toile solide (L) : sur un test d'attaque à distance réussi, l'araignée emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. La victime est paralysée (aucun action possible) et pour se libérer elle doit réussir un test de FOR difficulté 15 (il s'agit d'une action limitée).

Déroulement du combat

Tactiques : elle utilise son pouvoir de toile d'araignée sur la plus grosse proie (Krush s'il est présent) avant de mordre

Moral : quand il ne lui reste plus que 5 PV ou moins, l'araignée s'avoue vaincue et tente de fuir (dans une galerie inaccessible pour les personnages) au tour de combat suivant.

gnée ayant une valeur d'**Initiative** très élevée, c'est probablement elle qui attaquera en premier. Référez-vous aux règles sur ***Le combat***, page 11. Les caractéristiques de l'araignée géante apparaissent ci-contre.

Une fois que l'araignée est morte ou qu'elle a fui, lisez ceci :

L'objet brillant qui gît au fond du cours d'eau souterrain est une petite bouteille de verre. Aidé par les villageois, vous remontez à la surface avec votre découverte.

Si les personnages veulent inspecter cette curieuse bouteille, rendez-vous dans la partie ci-dessous, ***Les indices***, au paragraphe ***La bouteille au fond du puits***.

Les indices

Au cours de leur enquête, les personnages ont pu récolter des indices qui leur permettront de comprendre ce qui s'est passé dans le village.

La bouteille au fond du puits

Les personnages ont peut-être mis la main sur l'objet qu'un homme mystérieux a jeté un soir dans le puits. Ils peuvent examiner l'objet en détail : la bouteille ne comporte pas de bouchon et elle est remplie d'eau. Visiblement, son contenu s'est répandu dans l'eau du puits. Si on vide la bouteille, on peut se rendre compte qu'il reste encore un peu de poudre humide, collée au fond, dont émane une odeur bizarre.

Un personnage prêtre ou magicien peut faire un **test d'INT difficulté 5.** En cas de réussite, le personnage pense savoir ce qu'est cette poudre. Lisez ceci :

Cette poudre mystérieuse est sans doute un puissant somnifère, un pro-

duit qui fait dormir. Si la bouteille en était remplie lorsqu'elle a été jetée dans le puits, il y en avait assez pour rendre malade et endormir tout le village ! Reste à savoir qui a bien pu commettre un tel acte…

Les craies du marchand

S'ils ont discuté avec le charpentier, les personnages ont pu apprendre l'existence des marques dessinées à la craie sur les portes des maisons. Et justement, le marchand du village vend ce genre d'objet. Les personnages peuvent donc retourner chez lui pour l'interroger. Celui-ci leur dira ceci :

« Des craies ? Oui, j'en ai plein ! Des caisses complètes, à cause d'une erreur de livraison. Mais ici, dans le village, ça ne sert à rien ! Personne ne veut me les acheter ! Ah si, suis-je bête, j'en ai vendu une, oui, une seule, à un homme de passage, il y a quelques jours. Je lui ai fait un bon prix ! »

Évidemment, les joueurs vont sans doute vouloir en savoir plus sur cet inconnu mystérieux ! Le marchand dira alors ceci :

*« Bien sûr que je le connais ! Il s'appelle **Cardo**, c'est un jongleur itinérant qui passe souvent au village. Il était ici aujourd'hui encore, avant de partir ce matin. Il avait l'air très pressé. C'est un vieil homme qui se déplace dans une carriole tirée par deux ânes ! »*

Bien sûr, les personnages se souviendront du vieux Cardo, le jongleur, puisqu'ils l'ont croisé au tout début de cette aventure ! Visiblement, cet homme cache quelque chose…

Conclusions

Il est temps maintenant pour les personnages de faire leur rapport auprès du bourgmestre. Laissez vos joueurs raconter leurs découvertes, comme le feraient leurs personnages. Le bourgmestre les écoute d'une oreille attentive, puis déclare ceci :

« Et bien ! Voilà une enquête qui avance ! Merci à vous, vous êtes vraiment à la hauteur de votre réputation de héros ! Malheureusement, nous ne savons toujours pas où se trouvent nos enfants ! Peut-être que Cardo est impliqué dans cette affaire. Dès demain matin, vous partirez à sa recherche ! Pour l'instant, la forêt est trop dangereuse la nuit : qui sait quels monstres y rôdent ! Prenez du repos, car demain, une nouvelle aventure vous attend, mes amis ! »

En effet, il reste encore des choses à découvrir… Qui a jeté la bouteille au fond du puits ? Quel a été le rôle du vieux jongleur dans cette affaire ? Pourquoi le baron ne répond-il pas aux appels à l'aide de ses villageois ? À qui appartiennent ces curieuses traces de pas monstrueuses près des maisons ? Et où sont les enfants ? Tout cela, vous le saurez en lisant les aventures suivantes !

La nuit tombe…

Après la découverte des indices (la bouteille, les craies), et l'identification d'un éventuel coupable (Cardo, le vieux jongleur), la nuit tombe sur le village et l'auberge s'anime. Si vous enchaînez l'**aventure 1** et **2**, vous pouvez improviser une petite « soirée jeux » à l'auberge (voir marge page 26).

Expérience

Les personnages progresse d'un niveau à la fin de chaque aventure de ce livret, c'est donc le moment pour les joueurs d'effectuer le passage de niveau (voir ***Progression de niveau*** page 21).

Soins et repos

Si les **soins** (sort de soins, potion de soins ou trousse de soins) sont les plus efficaces pour récupérer des PV ♥ perdus, le **repos** suffit parfois.

Après chaque nuit de repos passée à l'auberge, les personnages lancent le **dé de vie** de leur profil et récupèrent un nombre de PV ♥ perdus égal au résultat obtenu sur le dé auquel il faut ajouter le niveau du personnage et le Mod. de CON (dé de vie + Niveau + Mod. de CON).

Exemple : *Krush récupère 1d10 (dé de vie) + 1 (niveau) +3 (Mod. de CON) soit, s'il obtient un résultat de 6 au dé de vie, un total de 10 PV (=6+1+3).*

Attention toutefois : un personnage ne peut jamais récupérer plus de PV ♥ qu'il n'en a perdu ni se retrouver avec un nombre de PV ♥ supérieur à son total de départ.

Si jamais le groupe de joueur ne comporte pas de prêtre possédant de capacités dans la voie des soins, considérez que Monsieur Carillon, le bourgmestre, est un prêtre de niveau 3 disposant des capacités Soins légers (3/j) et Soins modérés (3/j). Le vieil homme soignera les personnages chez lui, après un combat.

2 • Un tour en forêt

En quelques mots...

Les personnages partent en forêt, à la recherche du jongleur impliqué dans la disparition des enfants. Mais le retrouver ne sera pas une mince affaire...

Fiche technique

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Plus d'action ?

Si vos joueurs ont particulièrement aimé le combat contre l'araignée et que vous avez envie de rendre plus périlleux le voyage des personnages jusqu'à l'auberge du Vieux-pont, vous pouvez leur faire croiser la route d'un ours enragé et affamé, qui se jette sur eux pour les dévorer. Les caractéristiques de l'ours enragé se trouvent dans le ***Bestiaire & adversaires***, page 52.

Voici la deuxième aventure de *Chroniques Oubliées Fantasy*. Les personnages sont passés **niveau 2**. Ils doivent retrouver Cardo le jongleur, mais leur sortie en forêt ne sera pas de tout repos...

Une nouvelle mission

Après votre enquête, vous avez passé la nuit dans les chambres confortables de l'auberge du village. Au petit matin, vous êtes convoqué par le bourgmestre, qui vous dit ceci :

*« Il faut retrouver Cardo, le vieux jongleur ! Peut-être en sait-il plus sur ce qui est arrivé aux enfants du village. Je sais que vous l'avez croisé hier sur la Grande route, avant d'arriver ici. Sans doute a-t-il continué son chemin. Je vous suggère de prendre cette route pour tenter de retrouver le vieil homme : sa carriole est ancienne, et ses deux ânes sont connus pour leur lenteur. Vous devriez pouvoir le rattraper facilement. À quelques lieues se trouve une auberge pour les voyageurs : **l'Auberge du Vieux pont**. Essayez de vous renseigner là-bas, pour voir si Cardo y est passé et connaître sa destination… Restez sur vos gardes et méfiez-vous de la forêt proche : on dit qu'elle abrite des monstres ! Tout le village vous souhaite bonne chance ! »*

Laissez les personnages se préparer pour la route (peut-être veulent-ils acheter des vivres chez le marchand ?). Vous pouvez leur tracer rapidement la carte ci-contre sur la surface effaçable à sec (du côté « neutre ») et leur donner le nom des sentiers du bois. Puis lisez le texte qui suit.

Après avoir récupéré votre équipement, vous sortez du village et vous vous engagez sur la Grande route. Le mieux à faire pour l'instant est de rejoindre l'Auberge du Vieux-pont, à l'autre bout de la route. Le chemin étant bien dégagé, vous n'avez aucun problème pour avancer. De part et d'autre de la route, la forêt semble menaçante et impénétrable. Pourtant, ici et là, vous remarquez plusieurs sentiers qui s'enfoncent dans les bois.

Enfin, après quelques heures de marche, vous arrivez en vue d'un petit pont de pierre, qui enjambe une rivière. À côté du pont se trouve une grande maison : c'est l'Auberge du Vieux-pont, un endroit bien connu des voyageurs.

1. L'auberge du Vieux-pont

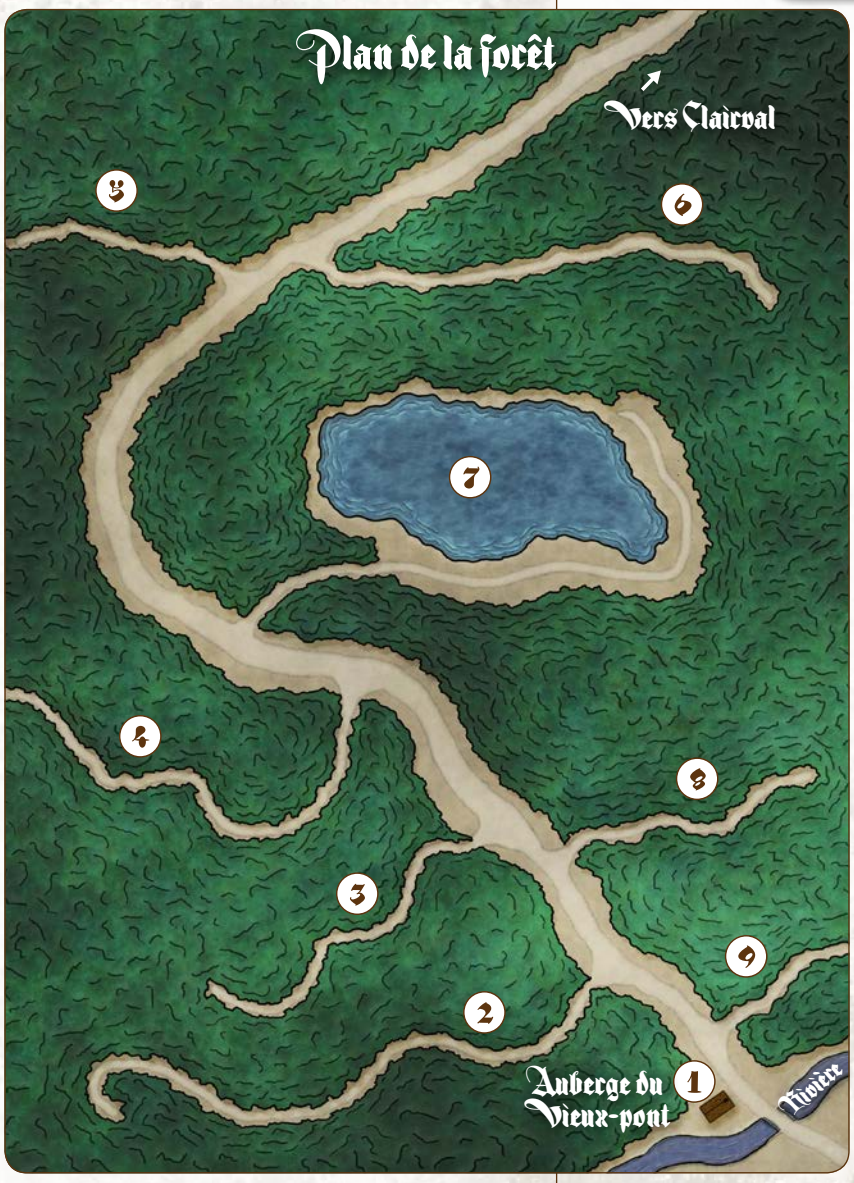
Cette auberge accueillante est l'endroit idéal pour se reposer après une longue journée de marche. Lorsque vous entrez dans la grande salle commune, vous découvrez une dizaine de voyageurs et de marchands, qui viennent d'arriver ici ou qui s'apprêtent à repartir sur les routes. Au fond, l'aubergiste prépare déjà le repas du soir, près d'une marmite fumante au dessus du feu de la cheminée. Peut-être que l'un d'entre eux a vu passer Cardo, le vieux jongleur et ses deux ânes ?

Laissez les joueurs interroger les gens présents ici, ou l'aubergiste. Poussez-les à parler comme le feraient leurs personnages, et à poser de vraies questions. Bien entendu, s'ils ne décrivent pas assez précisément Cardo, en mentionnant son nom, son âge ou ses deux ânes, les gens ne sauront pas vraiment qui ils cherchent ! Il faut donc poser des questions suffisamment précises.

Normalement, Cardo aurait dû passer à cette auberge hier, dans l'après-midi ou dans la soirée. Curieusement, personne ne l'a vu ici. L'aubergiste est formel : le vieux Cardo n'est jamais passé par son auberge. Alors que les personnages se posent des questions, l'aubergiste leur dira ceci :

« Peut-être a-t-il voulu passer par la forêt ? Il y a plein de sentiers que l'on peut emprunter. Peut-être même a-t-il été attaqué par les monstres qui rôdent dans les bois ? Vous devriez explorer la forêt… Veillez toutefois à bien rester sur les sentiers : les bois sont épais et traîtres, et vous pourriez facilement vous casser une jambe entre les racines ou vous rompre le cou en chutant dans un ravin caché par des broussailles ! »

Les personnages peuvent désormais explorer la forêt et emprunter n'importe quel sentier, comme bon leur semble. À partir de l'auberge et de la Grande route, suivez leur chemin sur la carte : on ne peut se déplacer que sur les sentiers (ou la route), car les bois sont trop denses. Si les personnages veulent suivre un sentier en particulier, reportez-vous au texte correspondant. Si Félindra ou un personnage rôdeur souhaite utiliser sa capacité Odorat, dites-lui que la pluie a effacé toute trace de Cardo. Pas de chance !



2. Le sentier fleuri

Vous vous engagez sur ce sentier bordé de hauts talus, sur lesquels poussent de très nombreuses fleurs multicolores. Le sentier grimpe un peu, puis, après un peu de marche, il débouche sur une petite falaise qui donne sur la rivière. Visiblement, il n'y a rien ici : personne n'est passé par ce chemin depuis longtemps.

3. Le sentier aux orties

Vous marchez sur un sentier rempli de broussailles et d'orties, et votre progression devient rapidement difficile. Alors que vous étiez prêts à rebrousser chemin, vous entendez soudain une sorte de gémissement, semblant provenir d'un endroit situé plus loin, sur le chemin…

Demandez à vos joueurs ce qu'ils comptent faire. Ils peuvent bien sûr s'enfuir (bouh les peureux !). Ils peuvent également s'approcher du lieu d'où vient le bruit. Des joueurs malins pourraient même vouloir que leur personnage tente de s'approcher en passant inaperçu...

- Si les personnages s'approchent sans prendre de précaution particulière, lisez ceci :

> Vous traversez avec difficulté les broussailles. Soudain, vous entendez le son caractéristique de la corde d'un arc, et une flèche vient se ficher dans un tronc d'arbre, à moins d'un mètre de vous ! Et oui, il vaut mieux être prudent en forêt ! Devant vous, assis par terre contre un vieux chêne, vous découvrez un homme qui a tout l'air d'être un chasseur. Il tient un arc à la main et vous regarde avec des yeux ronds et méfiants.

- Si les personnages veulent s'approcher discrètement, demander-leur un **test de DEX** opposé à un **test de SAG** du chasseur (qui a **+2** en **SAG**). Si le chasseur l'emporte, lisez le paragraphe précédent, sinon, lisez ce qui suit :

> Vous traversez avec difficulté les broussailles, en faisant le moins de bruit possible. Vous avez bien fait d'être prudent : devant vous, assis par terre contre un vieux chêne, vous découvrez un homme qui a tout l'air d'être un chasseur. Un arc et un carquois de flèches sont posés à côté de lui. Il sursaute à votre arrivée.

Une fois que le chasseur découvert, celui-ci prend la parole :

> *« Vous m'avez fait peur ! Je pensais que vous étiez des monstres ! Oui, il y a plein de gobelins dans cette forêt, de vrais gnomes maléfiques à la peau verte pleine de pustules ! C'est en voulant leur échapper que je me suis réfugié ici : ils détestent les orties ! Malheureusement, je me suis tordu la cheville en courant à travers les bois. Il vaut mieux rester sur les sentiers, je vous le dis ! S'il vous plaît, pourriez-vous m'aider à rentrer à l'Auberge du Vieux-pont ? »*

Si on l'interroge sur Cardo le jongleur, le chasseur répondra qu'il ne sait rien : il n'a vu personne, ni sur la route, ni dans la forêt. Il faudra l'aider à marcher jusqu'à l'auberge. Si les personnages l'emmènent jusqu'à l'auberge, le chasseur leur dira ceci :

> *« Les gobelins détestent les orties, mais ils adorent les champignons ! Si vous voulez trouvez ces monstres, cherchez un endroit où il y a des champignons ! »*

4. Le sentier du grand chêne

> Pour vous engager sur ce chemin, vous devez passer sous les branches d'un énorme chêne, qui doit sans doute être âgé de plusieurs siècles ! Rapidement, vous vous rendez compte qu'un chariot est récemment passé par là : les traces de roues dans la terre du sentier sont toutes fraîches. En poursuivant votre route, vous découvrez un petit campement : un grand chariot, des bœufs et deux hommes qui ont tout l'air d'être des marchands se tiennent près d'un petit feu… De toute évidence, ces marchands ont eu un problème : l'une des roues de leur chariot est cassée.

Piège du sentier n°3

Quand les personnages empruntent ce sentier, demandez-leur lequel d'entre eux ouvre la marche et dites-lui de faire un **test de DEX difficulté 10**. S'il réussit, demandez au personnage suivant de faire ce test, et ainsi de suite. Le premier qui échoue déclenche le piège : les mâchoires métalliques d'un piège à loup se referment sur sa jambe. Le personnage touché encaisse **1d4 de DM**. Il faut ensuite réussir un **test de FOR difficulté 10** pour ouvrir le piège et se libérer.

« *Bonjour* », vous dit l'un des marchands, « *nous avons tenté de trouver un raccourci en coupant à travers les bois, mais la roue de notre chariot s'est brisée. Nous avons été obligés de passer la nuit dans la forêt, en craignant d'être attaqués par les gobelins qui pullulent ici. Pourriez-vous nous donner un coup de main ?* »

Interrogés au sujet de Cardo, les marchands diront ceci :

« *Cardo le vieux jongleur ? Oui, on l'a croisé hier ! Lui aussi cherchait un moyen de couper à travers la forêt. Il avait l'air effrayé, comme s'il tentait de fuir quelque chose ! Il s'est enfoncé dans les bois, et a disparu. Il s'est peut-être fait attaquer par les gobelins !* »

Bien entendu, les personnages peuvent aider les marchands à réparer leur chariot s'ils le souhaitent. Pour cela, il faut réussir un **test de DEX difficulté 15**. En échange de leur aide, les marchands leur offriront une potion de soins (les effets de cette potion sont décrits dans le chapitre ***Équipement***, page 13).

5. Le sentier des pièges à loups

Les sentiers (**5**) et (**6**) sont un peu spéciaux. En effet, des braconniers et des chasseurs y ont installé des pièges pour capturer des animaux nuisibles. Chaque sentier porte un type particulier de piège. Si les personnages empruntent l'un de ces chemins, ils courent le risque d'être victimes des pièges.

Mis à part le piège (voir marge page ci-contre), il n'y a rien d'intéressant sur ce chemin.

6. Le sentier des pièges à renards

Mis à part les pièges (voir marge ci-contre), il n'y a rien d'intéressant sur ce chemin.

7. Le sentier aux grenouilles

Ce sentier longe une petite mare dans laquelle coassent des grenouilles. Soudain, sur le chemin, vous apercevez quelque chose : une petite carriole renversée ! Non loin de là, deux ânes broutent tranquillement. Aucun doute, c'est la carriole de Cardo le jongleur ! Aucune trace du vieil homme cependant…

Si les personnages s'approchent pour inspecter la carriole, ils découvriront qu'il n'y a plus rien à l'intérieur : tout a été emporté. Certains peuvent vouloir fouiller les alentours (rappelez-leur : on fouille toujours le lieu du crime !). Demandez-leur de faire un **test d'INT difficulté 10**.

Ceux qui réussissent remarqueront de curieuses traces de pas, des petits pieds monstrueux aux orteils griffus se perdant dans les fourrés (peut-être ont-ils déjà remarqué ces traces lors de leur enquête dans le village, ce sont les mêmes…). Il semblerait que Cardo a eu affaire à ces fameux gobelins ! Mais il n'y a aucun indice permettant de savoir où ces créatures sont passées.

8. Le sentier aux rubans

Après avoir emprunté ce sentier, vous remarquez tout de suite que quelqu'un s'est amusé à attacher des rubans de couleur rouge (ou plutôt, des morceaux de tissu déchirés) aux branches des arbres. Lorsque vous arrivez au bout du sentier, vous découvrez un homme immense à l'air stupide, torse nu ! L'homme, un véritable colosse, prend la parole :

« *Moi être grand guerrier ! Moi vouloir trouver gobelins dans la forêt, pour casser leur sale petite tête verte. Mais gobelins plus intelligents que moi : eux bien cachés dans la forêt !*

Piège du sentier n°6

Quand les personnages empruntent ce sentier, demandez-leur de faire un **test de SAG difficulté 10**. Les personnages qui échouent déclenchent le piège : une corde se resserre brusquement autour de leur cheville, une branche d'arbre se détend, et les victimes se retrouvent suspendues en l'air ! Il faut ensuite réussir un **test d'INT difficulté 10** pour se dégager de la corde et sauter au sol. On peut aussi couper la corde d'un coup d'épée ou de couteau (**test d'attaque au contact** **difficulté 15**, uniquement avec une arme tranchante, comme une épée ou une dague).

Moi perdu dans les bois, alors moi déchiré ma chemise pour retrouver mon chemin. Mais après avoir déchiré toute la chemise, moi toujours perdu... et fatigué ! Vous aidez moi à trouver la Grande route ? »

Les personnages peuvent l'aider à retrouver son chemin vers la Grande route. Pour les remercier, le grand guerrier leur dira :

« *Vous avoir aidé moi ! Vous gentils et sympas ! Moi révéler un secret ! Moi savoir où est l'entrée du camp des gobelins : vous devoir chercher trois grosses pierres blanches sur un sentier. Là, il y a chemin caché derrière les buissons. Repaire des gobelins juste derrière. Malheureusement, moi avoir oublié quel sentier prendre pour trouver les trois pierres…* »

Les personnages savent maintenant comment trouver l'entrée du camp des gobelins. Reste à trouver le sentier précis. S'ils ont parlé avec le chasseur, sur le sentier aux orties, ils savent une chose importante : les gobelins aiment les champignons ! Le « sentier aux champignons » semble donc tout indiqué...

9. Le sentier aux champignons

Ce sentier serpente à travers les bois. Sur les bords du chemin, vous pouvez voir de très nombreux champignons, de toutes les formes et de toutes les couleurs. Vous seriez prêts à parier que plus de la moitié de ces champignons sont toxiques… Autant ne pas y toucher ! Après avoir marché un bon moment, le sentier se perd dans un marécage impraticable : il n'y a rien d'intéressant ici.

Si les personnages savent que le camp des gobelins se trouve quelque part par ici, ils peuvent chercher les trois pierres blanches. Dirigez-vous vers le paragraphe ci-dessous.

Le camp des gobelins

Trouver l'entrée du repaire

Pour trouver le repaire des gobelins, il faut chercher trois petites pierres blanches (comme l'a dit le guerrier), situées sur le bord du sentier aux champignons (comme l'a dit le chasseur). Si les personnages fouillent le sentier, demandez-leur un **test d'INT ou de SAG** (au choix) **difficulté 10**. En cas de réussite, ils découvrent les trois pierres.

Note pour le MJ : Si aucun joueur ne réussit le test, les personnages finissent par trouver l'entrée, mais au prix d'une longue recherche éreintante. Tous les personnages doivent réussir un **test de CON difficulté 10** ou perdre 1 PV ♥.

Une fois les trois petites pierres découvertes, il suffit d'écarter un buisson pour découvrir un sentier secret. Lisez ceci :

Vous découvrez un chemin jusque là invisible, caché par les broussailles. En vous engageant sur ce chemin vous entendez bien vite les cris perçants des gobelins qui se chamaillent. Au loin, vous découvrez une sorte de campement, fait de tentes aux toiles déchirées. Les gobelins sont là, autour du feu, occupés à faire cuire des pommes de terre piquées sur des bâtons. Au fond du camp, il y a une grande cage : on dirait qu'il y a quelqu'un à l'intérieur…

Le combat !

Le combat s'engage dès que les gobelins voient les personnages.

Les gobelins

Les gobelins mesurent à peine un mètre de haut et en voyant leurs corps maigres, on pourrait croire, à tort, que ce sont de faibles créatures. Leur visage haineux, leur puanteur et leurs petites dents acérées, cependant, ne laissent planer aucun doute sur leur nature violente.

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

Initiative 15 **DEF** 14

PV ♥ 3 *(compteurs en marge ci-contre)*

Masse +2 **DM** 1d6-1

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible lors d'un tour de jeu, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque au contact.

Déroulement du combat

Nombre : les gobelins sont deux fois plus nombreux que les personnages (s'il y a 4 personnages, il y a 8 gobelins et s'il y a 3 personnages, il y a 6 gobelins, etc.).

Tactiques : au moins 4 gobelins se dirigent sur le plus puissant combattant du groupe (si vous jouez avec les personnages pré-remplis, il s'agit, dans l'ordre, de Krush puis de Félindra).

Moral : quand il n'y a plus que 2 gobelins en vie, ils essaient de s'enfuir dans la forêt...

Victoire !

Une fois les gobelins battus, les personnages peuvent inspecter le camp. Il n'y a rien d'intéressant dans les tentes des gobelins, si ce n'est la paie des gobelins, soit 30 pièces d'argent. En revanche, la cage au fond du camp contient des prisonniers. Lisez ceci quand les personnages s'en approchent :

En approchant de la cage de bois, vous trouvez deux personnes emprisonnées. Vous reconnaissez l'une d'elles : c'est Cardo, le vieux jongleur ! L'autre personne est une petite vieille toute ridée, peut-être la femme du jongleur. Cardo prend tout de suite la parole :

« *Aidez-moi ! S'il vous plaît ! Je sais où sont les enfants ! Oh, tout est de ma faute… Les gobelins avaient capturé* ***Elda****, ma femme, et ils avaient menacé de la tuer si je ne faisais pas ce qu'ils me demandaient ! Ils m'ont obligé à verser du poison dans le puits du village, et à leur indiquer dans quelles maisons on pouvait trouver des enfants ! Quand tout le monde s'est endormi sous l'effet du poison, ces monstres sont entrés dans le village, ils ont défoncé les portes et ont enlevé tous les enfants ! Mais je sais où ils sont : ils ont été emmenés au château du baron… Il faut les délivrer !* »

Vous délivrez Cardo et sa femme, qui vous remercient en pleurant à chaudes larmes. Pour vous remercier, et se faire pardonner, ils vous offrent un objet de valeur : un **médaillon de bonne santé** *(voir ci-contre)*. Les deux vieillards vont ensuite retrouver leur carriole et leurs ânes.

Voilà, les personnages savent maintenant où sont passés les enfants : dans le château du baron. Pour les délivrer, il va d'abord falloir y entrer. C'est l'objectif de la prochaine aventure !

Le médaillon de bonne santé

Ce médaillon magique en argent est gravé de symboles anciens.

Pouvoir : ce médaillon soigne 1d4+4 PV ♥ perdus, une fois par jour.

Compteur de pv ♥ des gobelins

G1 : ☐☐☐
G2 : ☐☐☐
G3 : ☐☐☐
G4 : ☐☐☐
G5 : ☐☐☐
G6 : ☐☐☐
G7 : ☐☐☐
G8 : ☐☐☐
G9 : ☐☐☐
G10 : ☐☐☐

Les conseils de

PAPY DONJON

Si jamais tes joueurs veulent essayer de faire parler les gobelins pour connaître leurs motivations, sache que les gobelins ne parlent absolument pas la langue commune aux personnage...

3 • Le cimetière hanté

En quelques mots...

Pour se rendre dans le château du baron et sauver les enfants, les personnages doivent retrouver Luis, le gardien du simetière de Clairval...

Fiche technique

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆

Se soigner plutôt que mourir !

Les personnages vont avoir à se battre à plusieurs reprises dans ce cimetière ! Il se pourrait donc qu'ils soient blessés, plus ou moins gravement. S'ils se retrouvent mal en point, rappelez-vous qu'ils peuvent retourner au village à tout moment (voir marge page 29). Faites bien comprendre à vos joueurs que parfois, il vaut mieux savoir fuir et revenir affronter le danger en pleine forme. La vie de leur personnage en dépend !

Voici la troisième aventure. Les personnages sont passés **niveau 3** (voir marge page suivante) et doivent trouver un moyen d'entrer dans le château du baron. Le seul petit problème, c'est que la porte principale est fermée : il va donc falloir trouver un autre chemin...

Comment entrer dans le château ?

Meneur de jeu, lisez ceci aux joueurs :

Vous savez maintenant où les enfants sont retenus prisonniers : dans le château du baron. Mais par qui, et pourquoi ? C'est encore un mystère. En tout cas, il faut demander des comptes au seigneur du château, le **Baron Arnis de Hautepierre**. Vous avez entendu dire qu'il refusait de répondre aux appels des villageois, qu'il était tombé malade ou même devenu fou !

Quoi qu'il en soit, vous avez tout raconté au bourgmestre de Clairval et vous voilà désormais devant les hautes murailles de ce château ancien. Le bourgmestre et quelques villageois en colère vous accompagnent. Le pont-levis du château est relevé, comme si ses habitants craignaient l'attaque d'une armée ennemie. Il est impossible d'atteindre les portes, à cause de profondes douves, ce fossé rempli d'eau verdâtre qui entoure le château. C'est sûr, si des ennemis arrivaient, ils ne passeraient pas ! Malheureusement, vous non plus. Peut-être que si vous vous présentez, on voudra bien vous ouvrir les portes de l'intérieur ?

Laissez les joueurs appeler la garde du château, pour demander à ce qu'on leur ouvre les portes. Après quelques instants, il faut se rendre à l'évidence : le lieu reste parfaitement silencieux, comme si ses habitants l'avaient abandonné. Lisez ceci :

Autour de vous, les villageois sont désespérés. « *Si nous ne pouvons entrer* », se lamentent-ils, « *comment délivrer nos enfants ? Le baron n'a jamais été quelqu'un d'agréable mais il n'a jamais refusé une entrevue avec la population. Pourquoi ne nous répond-il pas ?* » D'un air grave, le bourgmestre prend alors la parole :

« *Il existe un autre accès pour entrer dans le château. Quand nous étions beaucoup plus jeunes,* **Luhis**, *un garçon du village, se vantait d'avoir trouvé un passage secret menant à l'intérieur du château. Nous ne l'avions jamais cru, jusqu'au jour où le baron le retrouva dans la cour de son château. Luhis devint serviteur au château et le baron lui fit jurer de ne jamais parler du passage secret qu'il avait découvert. Mais* **Matéo**, *le frère de Luhis et le gardien du cimetière, m'a avoué un jour que son frère lui avait révélé où se trouvait l'entrée du mystérieux souterrain.*

Étant données les circonstances, je suis sûr que Matéo acceptera de vous révéler son secret… Peut-être devriez-vous lui rendre une petite visite : il vit dans une petite maison, à l'intérieur du cimetière dont il a la charge. »

Dessinez maintenant sur la surface effaçable le plan sommaire du cimetière, laissez-les l'examiner, puis lisez ceci :

Après être revenus du château, vous avez contourné le village pour atteindre le cimetière. Vous voyez déjà ces hauts murs de pierre, et la grille de métal rouillée qui ferme l'entrée. À travers la grille, vous apercevez les tombes, de toutes tailles et de toutes formes. En approchant des grilles,

vous remarquez un vieillard assis sous un arbre. Il s'adresse à vous :
« *Il y a des choses dans le cimetière ! Je les ai vus, des monstres horribles, avec de grandes dents et des yeux rouges ! Matéo, le gardien, est toujours à l'intérieur ! Vous feriez bien d'aller l'aider !* »

Le cimetière

1. L'entrée

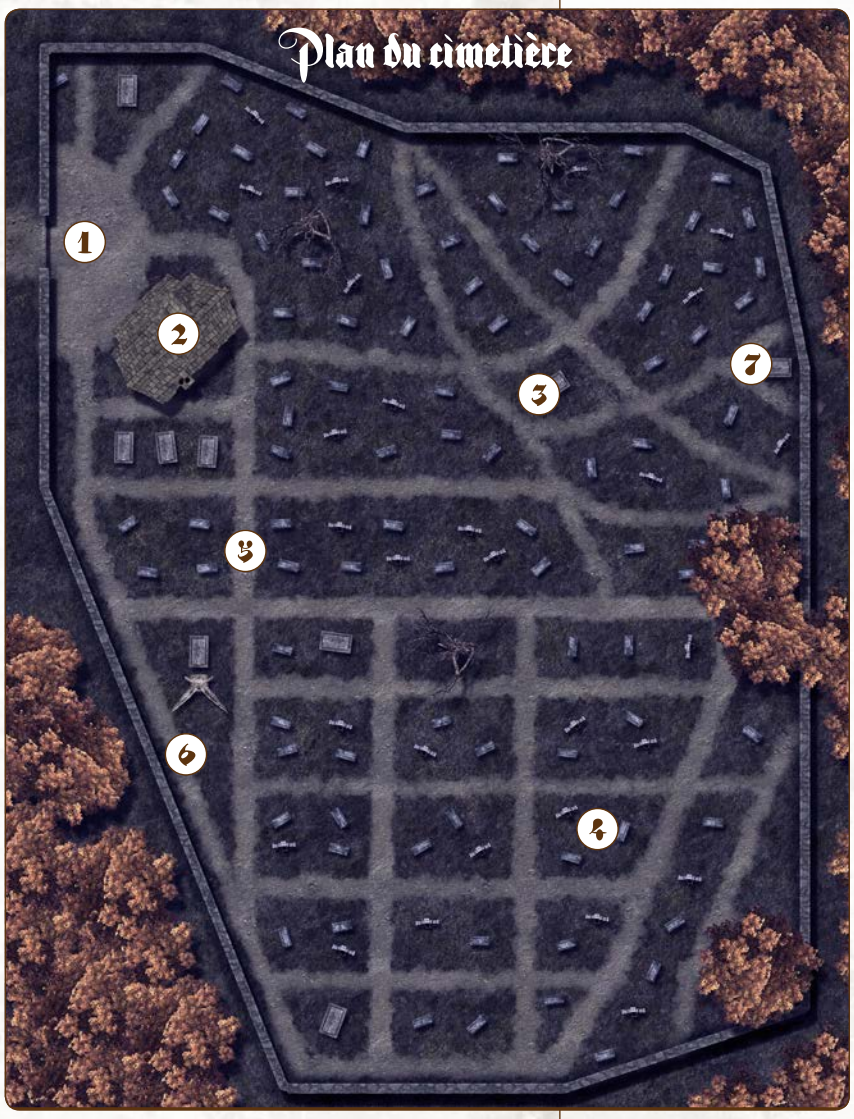
Lisez ceci :

Les grilles rouillées du cimetière grincent horriblement quand vous les poussez. Derrière, vous découvrez le cimetière, lugubre et totalement silencieux. Vous vous demandez quel genre de monstres vous allez trouver ici ! Des fantômes peut-être ? Il y a là une multitude de sépultures, séparées par des allées envahies d'herbes folles. Soudain, un bruit retentit dans le cimetière, comme un vase que l'on renverse. Les « habitants » du lieu sont supposés être tranquilles, non ? Tout cela n'est pas très rassurant, mais il va bien falloir explorer le cimetière.

Les personnages peuvent emprunter n'importe quelle allée dans le cimetière. À partir de l'entrée, suivez leur chemin sur la carte. S'ils veulent examiner une allée en particulier, reportez-vous au texte correspondant.

2. La maison du gardien

Cette petite maison est sans doute celle du gardien du cimetière, Matéo. La première chose que vous remarquez, c'est que la porte d'entrée est grande ouverte. Pire, elle semble avoir été défoncée…



Note pour le MJ : Laissez les joueurs prendre toutes les précautions qu'ils souhaitent, s'ils veulent s'approcher discrètement par exemple. Ils ne craignent rien ici, mais ils n'en savent rien pour le moment !

À l'intérieur de la maison, tout est sans dessus dessous : les meubles et les chaises ont été renversés, les ustensiles de cuisine éparpillés par terre… C'est un véritable saccage. Il n'y a en revanche aucune trace de Matéo.

Capacités de rang 3

Les personnage peuvent désormais accéder aux capacités de rang 3. Chaque joueur peut choisir entre deux capacités de rang 1 ou 2 ou une seule capacité de rang 3. Cette procédure s'appliquera également aux niveaux suivants (voir ***Progression de niveau*** page 21).

Les personnages peuvent fouiller les lieux s'ils le souhaitent. Il faut pour cela faire un **test d'INT difficulté 15**. Le premier qui réussit son test découvre une petite clé de métal, qui avait glissé sous une armoire. Mis à part cet objet, il n'y a rien d'intéressant ici.

Note pour le MJ : Si les personnages savent qu'ils cherchent une clé (voir plus loin), il bénéficie d'un bonus de +5 à ce test.

3. L'allée des pots cassés

En vous engageant dans cette allée, vous entendez un bruit suspect, le même bruit que ferait un vase de verre se brisant au sol. Entre deux tombes, vous apercevez une ombre qui bouge… Que faites-vous ?

Laissez les personnages s'organiser pour essayer de voir ce qui se cache derrière les tombes. Ils peuvent tenter de faire le tour, de s'approcher discrètement, etc. Quand vous estimez qu'ils sont assez proches, lisez ceci d'une voix forte :

« *MIAOU !* » Un chat bondit d'entre les tombes, renversant au passage un vase de fleur qui s'écrase par terre… L'animal s'enfuit entre vos jambes, et disparaît dans les allées du cimetière. Mis à part une petite frayeur, il n'y a rien d'autre d'intéressant ici.

N'hésitez pas à crier pour imiter le chat : si vous arrivez vraiment à surprendre vos joueurs, c'est tant mieux !

4. L'allée des vieilles tombes

Cette allée est bordée de pierres tombales extrêmement anciennes, couvertes de mousse. Après avoir parcouru quelques mètres, vous apercevez soudain un homme bedonnant qui tente tant bien que mal de se cacher entre deux tombes. Dès qu'il vous voit, il pousse un cri de frayeur, et se met à courir pour tenter de vous échapper !

Les personnages peuvent courir pour rattraper le fuyard. Il faut pour cela effectuer un **test de DEX en opposition à un test de DEX** de l'homme (Mod. de **-2**), qui ne semble pas très rapide. S'il est rattrapé, lisez ceci :

« *Lâchez-moi ! Mais lâchez-moi ! Je suis* ***Matéo****, le gardien du cimetière ! J'essayais juste d'échapper aux squelettes ! Je ne sais pas ce qu'il se passe… Une puissante magie les a attirés ici, mais j'ignore qui a lancé ce sortilège !* »

Au moment où Matéo finit sa phrase, lisez ceci :

Vous entendez soudain des pas derrière vous… En vous retournant, vous sursautez : des créatures aux os cliquetants s'approchent de vous d'un air menaçant, équipées d'épées rouillées. Des squelettes ! Il va falloir se battre !

En plus de vaincre les squelettes (voir page suivante), les personnages vont devoir **protéger Matéo**, qui est une proie facile pour les créatures morts-vivantes. Les squelettes vont essayer d'attaquer le gardien du cimetière : si les personnages ne s'interposent pas, Matéo sera grièvement blessé par un squelette et tombera inconscient !

Une fois le combat terminé, les personnages peuvent discuter librement avec Matéo. Ils voudront sans doute qu'il révèle ce qu'il sait

4. Compteur de pv des squelettes

S1 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

S2 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

S3 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

S4 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

S5 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

à propos du passage secret, mais pour ça, il faudra se montrer persuasif et lui expliquer ce qui se passe au village.

Si Matéo a été grièvement blessé, il faudra utiliser des soins pour qu'il reprenne conscience et révèle ses informations :

« Oui, il existe bien un passage souterrain, et son entrée est située dans le cimetière. Pour l'ouvrir, il faut une clef, mais je l'ai perdu dans ma maison. Si vous retrouvez la clef, je vous montrerai l'entrée du souterrain secret. Je vous attendrai ici ! »

Si Rodrick ou le voleur du groupe insiste pour crocheter la serrure ou si le groupe a déjà trouvé la clef, passez à la suite de l'aventure, page suivante, ***Le passage secret***. Mais, avant cela, si les personnages ne sont pas encore passés dans l'allée du fantôme (6), Matéo leur conseille d'aller y jeter un œil.

« Il n'y a pas que les squelettes qui hantent le cimetière, j'ai constaté d'autres phénomènes inquiétants comme des gémissements lugubres par là-bas. » Il montre une direction. *« Si vous pouviez y jeter un œil, je vous en serais très reconnaissant ! »*

5. L'allée des tombes brisées

Vous avez un mauvais pressentiment en pénétrant dans cette allée où toutes les tombes sont brisées et renversées. Après avoir marché sur quelques dizaines de mètres dans cet environnement inquiétant, vous découvrez les invités indésirables qui ont investi les lieux... Un groupe de squelettes se rue sur vous !

Les personnages peuvent se battre, mais ils peuvent également tenter de s'enfuir. Attention cependant, les squelettes vont tenter de les poursuivre ! Il faut alors réussir un **test de DEX difficulté 5** pour leur échapper en courant entre les tombes.

6. L'allée du fantôme

Vous pénétrez dans cette allée lugubre et sombre. Des arbres menaçants ont poussé ici et leurs branches surplombent le chemin. Bientôt vous entendez une sorte de gémissement qui vient de l'allée. On dirait la plainte d'un fantôme !

Les squelettes

Des squelettes bardés de protections et d'armes métalliques avancent vers vous. Une lueur rouge et effrayante brûle au fond de leurs orbites vides.

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

Initiative 12 **DEF** 16

PV 19 (RD 5) *(compteurs en marges ci-contre)*

Arme rouillée +6 **DM** 1d8+2

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM (RD) : le squelette réduit de 5 points tous les DM qu'il reçoit (RD 5 = réduction des dommages de 5 points). Seuls les armes contondantes* lui infligent des DM normaux.

Déroulement du combat (4.)

Nombre : il y a autant de squelettes que de personnages.

Tactiques : chaque squelette attaque un personnage, sauf un, qui essaie d'attaquer Matéo. Si un joueur ne s'interpose pas, le squelette parvient à frapper Matéo (voir explications page précédente). Si un personnage tombe inconscient, le squelette « libre » attaque un autre adversaire (Matéo, ou le personnage le plus près de lui).

Moral : ils combattent jusqu'à la destruction.

Déroulement du combat (5.)

Comme ci-dessus, sauf qu'il n'y a pas Matéo.

5. Compteur de pv des squelettes

S1 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

S2 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

S3 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

S4 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

S5 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

** Une arme contondante est une arme qui utilise la force de l'impact pour blesser comme une masse ou un marteau à l'inverse d'une épée (tranchante) ou d'une flèche (perçante).*

IMPORTANT : un des squelettes porte une *ceinture magique de force de géant* (voir marge page suivante) qui lui appartenait de son vivant et qu'un personnage peut donc récupérer...

La ceinture de force de géant

Cette large ceinture de cuir décorée d'une énorme tête de taureau en bronze confère une grande force. Les yeux du taureau luisent d'une lueur rouge.

Note : cette lueur pourra attirer l'attention du personnage qui combat le squelette qui la porte.

Pouvoir : cette ceinture accorde un bonus de +1 aux attaques au contact et au DM.

Que font les personnages ? Peut-être vont-ils se cacher ? Les gémissements se poursuivent et il faut réussir un test de **SAG difficulté 10** pour déterminer leur provenance et se faufiler entre les tombes afin de trouver leur source.

Les gémissements proviennent d'une crypte cachée entre des chênes centenaires. Le petit bâtiment possède une unique pièce fermée par une robuste grille d'acier. Un sarcophage de pierre occupe l'intérieur du sanctuaire et à l'intérieur, devant la tombe, un homme agenouillé est en proie à un violent désespoir. Il tend ses bras vers le ciel et c'est lui qui pousse ces cris lugubres. Il semble que ce soit un guerrier à en juger par le bouclier qui est sanglé dans son dos et l'arc posé à ses cotés.

Malgré la pénombre des grands arbres, un **test de SAG difficulté 10** permet de remarquer qu'on distingue la tombe *à travers* la silhouette agenouillée.

L'homme semble avoir perçu votre présence et il se tourne dans votre direction. Vous remarquer ses étranges yeux vides tandis qu'il fait un pas vers vous en passant à travers la grille qui ferme le tombeau, comme si elle n'existait pas !

Il s'agit du fantôme de Gardamus de Haute-pierre et son nom est inscrit sur le frontispice de la crypte. C'est lui qui a enfermé le nécromant responsable de tous les problèmes de Clairval (voir l'aventure suivante). Le retour de son vieille ennemi l'a tiré du sommeil éternel et il est désespéré de voir la sombre créature triompher par-delà la mort. Il est incapable de communiquer avec les personnages et ne peut pas affecter le monde des mortels sauf en utilisant les flèches de feu de son arc magique.

Demander aux joueurs ce que font leurs personnages, mais de toute façon les armes des PJ ne peuvent pas affecter le fantôme qui est totalement immatériel. Reprenez ensuite :

Le fantôme ne semble pas agressif, il pose la main sur son cœur puis vous tend sa main ouverte.

Si les personnages se montrent agressifs, il disparait simplement en prenant un air désespéré. En revanche si un personnage essaye de communiquer avec lui et réussit un **test de CHA difficulté 5** (plusieurs personnages peuvent essayer), lisez le texte suivant :

Le fantôme se saisit de son arc et lorsqu'il le bande une flèche de feu apparaît. Il décoche le trait enflammé

au dessus du cimetière, puis il devient transparent et disparait dans un petit salut. Son arc, en revanche, reste matériel et tombe au sol dans un bruit sec.

La direction dans laquelle le fantôme a tiré sa flèche indique l'entrée du passage secret (7).

La grille du sanctuaire est très solide et il faut un **test de FOR difficulté 20** pour réussir à l'ouvrir. Sous la pierre tombal (**test de FOR difficulté 15** pour la déplacer), il n'y a que quelques très vieux ossements : le corps de Gardamus. Toutefois, un PJ qui profane ainsi la tombe du héros subit un malus de -2 à tous ses tests jusqu'à son prochain passage de niveau.

Le passage secret

7. L'entrée du passage

Une fois les personnages en possession de la clef, ils peuvent retourner voir le gardien du cimetière. Celui-ci les guidera alors vers l'entrée du passage secret. Lisez ceci :

Matéo vous emmène vers une petite construction, à moitié enfouie sous les ronces, dont l'entrée est fermée par une vieille grille en fer. La clef permet de déverrouiller la serrure de cette grille, qui s'ouvre alors dans un grincement horrible. Derrière la grille, vous découvrez une volée de marches en pierre, qui s'enfonce sous terre…

Note pour le MJ : Si les personnages n'ont pas trouvé la clef dans la maison de Matéo, Rodrick ou le voleur du groupe peut crocheter la serrure de la grille en réussissant un **test de DEX difficulté 15**.

Les personnages peuvent emprunter les escaliers, mais ils se rendront vite compte qu'il fait totalement noir là-dessous. Ils vont devoir trouver une source de lumière. Il est toujours possible de rentrer au village, pour emprunter des lanternes ou des torches aux habitants, ou en acheter chez le marchand.

Le labyrinthe

Le passage secret mène en réalité à un antique labyrinthe construit sous le château par un très vieil ancêtre du baron pour empêcher quiconque d'atteindre une prison où était retenue une terrible créature (*son identité sera révélée dans l'aventure 4*).

Le plan du labyrinthe se trouve en page suivante, mais **ne le dessinez pas aux joueurs !** Au contraire, décrivez-leur les couloirs et les embranchements. S'ils veulent se repérer, encouragez-les à dessiner eux-mêmes un plan ! Entretenez la pression en leur demandant à plusieurs reprises de faire un **test de SAG difficulté 20**. En cas de réussite, ils ont l'impression d'être observés… Mais avant tout, lisez ce texte d'ambiance :

À la lumière de votre lanterne (ou torche ?), vous découvrez un couloir de pierre sinistre, couvert de mousses humides. Le sol est boueux par endroit et n'a manifestement pas été emprunté depuis bien longtemps.

Les personnages vont certainement se perdre un peu dans un labyrinthe. Demandez leur un ordre de marche (voir marge). Puis, une fois qu'ils auront trouvé le couloir menant au château, les personnages vont devoir réussir deux épreuves…

A. 1ère épreuve

Devant vous, le sol se dérobe et une fosse sans fond, longue de plusieurs dizaines de mètres vous empêche d'aller plus avant. Sur le mur, une inscription a été incrustée dans la pierre : « *Chaque homme dans sa nuit s'en va vers sa lumière* ».

L'arc de feu de Gardamus

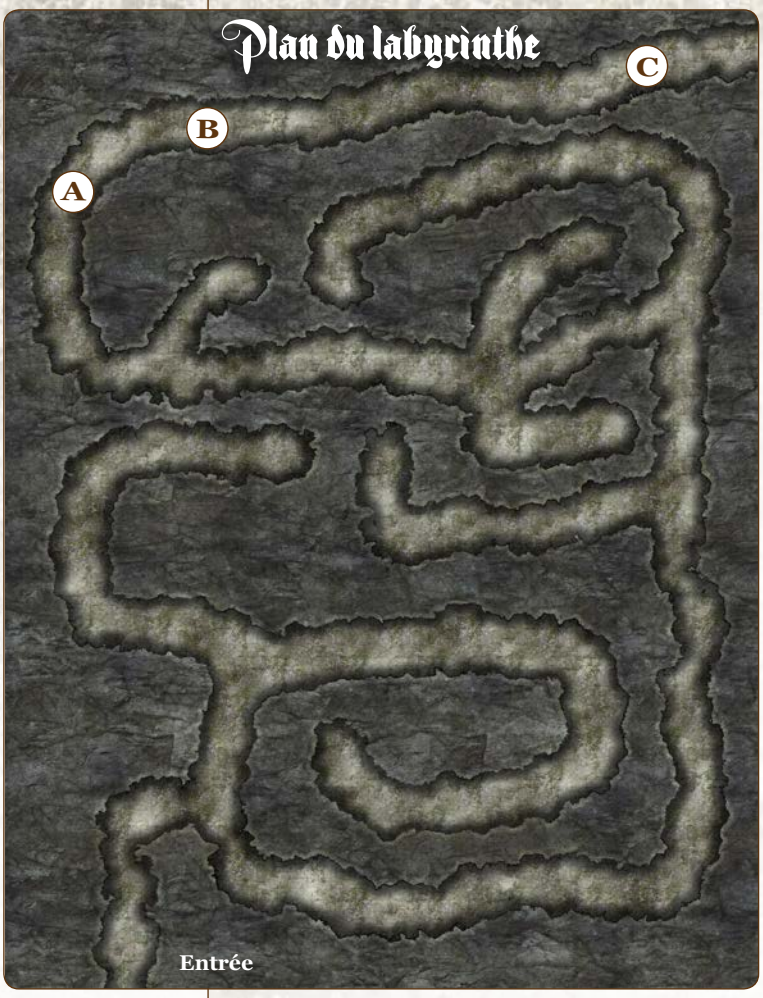
Cet arc ancien a été taillé dans un bois sombre et dur. Sa corde est argentée.

Pouvoir : cet arc accorde un bonus de +1 aux attaques à distance et les flèches tirées s'enflamment automatiquement, ajoutant1d6 de DL (de feu) supplémentaire.

Les conseils de **PAPY DONJON**

L'ordre de marche

Dans les lieux où il y a peu de place pour circuler (comme les souterrains, mais aussi dans les forêts particulièrement denses), on avance le plus souvent en file indienne. Explique ceci à tes joueurs et demande-leur dans quel ordre de marche ils progressent dans le labyrinthe. Plus loin dans leur exploration, les personnages vont être attaqués à revers par un monstre : **c'est donc le dernier personnage de la file indienne qui sera attaqué !**



Si les personnages pensent à éteindre les lumières qui leur permettent de voir dans l'obscurité du couloir, lisez ceci :

> Vous voilà plongés dans le noir total. Mais... attendez ! Incroyable ! Vous distinguez un chemin étroit qui était encore invisible quelques secondes plus tôt. Dans le noir, ce petit chemin tortueux s'est mis à briller d'une lueur magique et vous pouvez maintenant traverser la fosse sans encombre.

En utilisant le sort de magicien de Détection de la magie ou en réussissant **test d'INT difficulté 10**, un personnage comprend qu'il y a un chemin invisible devant eux et que la lumière l'empêche de le voir.

B. 2ème épreuve

> Après plusieurs minutes de marche dans l'interminable couloir, vous remarquez une nouvelle inscription sur le mur : « *La joie est un escargot rampant, le malheur un coursier sauvage* ». Devant vous, le plafond de pierre laisse la place à un vieux plafond de bois.

Si les personnages avancent dans cette partie du couloir, le plafond de bois s'ouvre au-dessus d'eux et des haches rouillées et actionnées par des poulies viennent se planter dans leurs corps. Chaque tour de combat passé dans cette partie du couloir, effectuez un **test d'attaque au contact** **+10** contre chaque personnage. Les haches infligent 1d8 de DM. Il faut au minimum **2 tours de combat** pour franchir le couloir piégé en courant. Toutefois si Rodrick ou un personnage voleur possède la capacité Acrobatie, il peut l'utiliser chaque tour pour éviter de subir des DM.

Si les personnages s'engagent dans le couloir en rampant, ils entendent le grincement mécanique effrayant des haches qui virevoltent au plafond et fendent les airs, juste au-dessus d'eux... sans les atteindre ! Ils peuvent continuer à ramper en toute sécurité et franchir le couloir piégé.

C. La prison maudite

> Alors que vous vous faufilez entre des gravats et des éboulements de pierre, vous remarquez, à votre gauche, une paroi effondrée qui donne sur une pièce obscure.

Si les personnages sont curieux et vont voir ce qui se trouve derrière la paroi effondrée, lisez ce qui suit. Sinon, ils atteignent la porte qui mène à la cour du château (voir ***Vers le château***).

Vous approchez votre source de lumière à proximité du trou dans la paroi et vous découvrez une étrange pièce ressemblant à une geôle. Alors que vous entrez dans la prison, une plainte aigüe résonne derrière vous. Une créature cachée dans le couloir vous saute dessus !

Une goule (le cadavre ressuscité de Luhis, voir les explications page 47) attaque les personnages.

Le combat achevé, lisez le texte qui suit.

La goule

L'hideuse créature qui se rue sur vous possède de longues griffes et sa peau morte est molle et froide.

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** -4
Initiative 12 **DEF** 15
PV ♥ 19 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

⚔ **Morsure ou griffes** +3 **DM** 1d6+2

Paralysie : une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être paralysée pendant 1d6 tours. Les elfes sont immunisés à cette capacité.

Fièvre des goules : à la fin du combat, si un personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une goule, il doit réussir un **test de CON difficulté 15** ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1d4 de DM réduisant directement son nombre de PV maximum (il ne peut plus dépasser ce nouveau score !) et doit faire un nouveau test de CON difficulté 15 pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV ♥, il meurt et se transforme en goule. S'il guérit, les PV ♥ perdus peuvent être récupérés normalement. Un sort de prêtre de *Guérison* (rang 4 de la voie des soins) met immédiatement fin à la maladie.

Déroulement du combat

Tactiques : la goule attaque le personnage qui ferme la file indienne (voir **L'ordre de marche**, page 41).

Moral : la goule combat jusqu'à la destruction.

Le prisonnier qui devait se trouver ici a réussi à briser ses chaînes, qui reposent désormais sur le sol noir et humide. Les murs sont gravés d'étranges inscriptions magiques que vous ne parvenez pas à déchiffrer. Mais il ne fait aucun doute que ce lieu est très ancien et... vraisemblablement maudit !

Vers le château

Une porte bloque l'accès de ce qui semble être la sortie. Mais il y a un problème : la porte ne s'ouvre pas ! Il y a plusieurs moyens de franchir cette porte : tenter de la fracturer en l'enfonçant à coups d'épées (en réussissant **trois tests d'attaque au contact ⚔ difficulté 15**) ou en la crochetant avec des outils appropriés (en réussissant un **test de DEX difficulté 10**).

Fin de l'aventure

Les personnages sont sur le point de pénétrer dans le château. Mais avant de passer à l'exploration de la demeure du baron, il est temps de faire une pause et de faire progresser tous les personnages d'un niveau !

4 • Le château du Baron

En quelques mots...

Les personnages sont parvenus à entrer dans le château et la survie des enfants de Clairval dépendra de la vitesse avec laquelle ils arrêteront le rituel d'un terrible nécromant.

Fiche technique

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Se cacher, observer, plutôt que mourir !

Dans le château du baron, les ogres constituent une adversaires redoutables. Dans un contexte clos comme celui-ci, n'hésitez pas à inciter les joueurs à prendre le temps d'observer la situation, de réfléchir, quitte à se cacher, avant de lancer un assaut réfléchi qui leur donne un avantage.

Les personnages viennent de passer **niveau 4** (consultez ***Progression de niveau*** page 21) et s'apprêtent à découvrir le fin mot de cette histoire. Toutes les questions que vous vous posez trouveront leur réponse dans la dernière aventure de ce livret !

Le château

Les personnages se trouvent maintenant au cœur du château, lieu où se joue l'avenir du village de Clairval et de sa région. Cette aventure se découpe en deux parties.

La **première** consiste à sauver le baron de deux ogres qui gardent le château. Reste à savoir comment les joueurs vont s'y prendre pour se débarrasser des ogres... Vont-ils attaquer de front ou explorer le château et trouver un endroit idéal pour leur tendre un piège ?

La **seconde** partie se focalise sur la confrontation finale entre les personnages et la sinistre créature qui est derrière toute cette histoire. Mais pour sauver les enfants du village, le temps sera compté !

1. La cour du château

Passée la porte du souterrain, vous montez les marches d'un long escalier et débouchez bientôt sur la cour intérieure du château. Cet endroit d'habitude très animé est étrangement calme. Vous apercevez deux chevaliers, mais curieusement, ceux-ci ne bougent pas lorsque vous vous approchez d'eux… Vous constatez alors que leurs corps et leurs armures ont été changé en pierre !

Une curieuse et inquiétante magie semble régner sur les lieux, car tous les êtres vivants de la cour ont été transformés en statues ! Vous reconnaissez quelques nobles habitants vêtus de leurs beaux habits, des serviteurs aux vêtements plus simples, un chien rongeant un os, des pigeons qui traînaient dans la cour… Tous sont désormais immobiles et pétrifiés. Même les soldats montant la garde sur les remparts ont été changés en pierre : voilà pourquoi personne ne répondait aux appels venant de l'extérieur !

Tout ne semble pas figé dans la pierre toutefois : venant des bâtiments du château, vous entendez résonner les rires gras de deux ogres, ainsi que les cris d'angoisse d'un être humain. Un innocent n'a pas encore été pétrifié ici, et il a besoin d'aide...

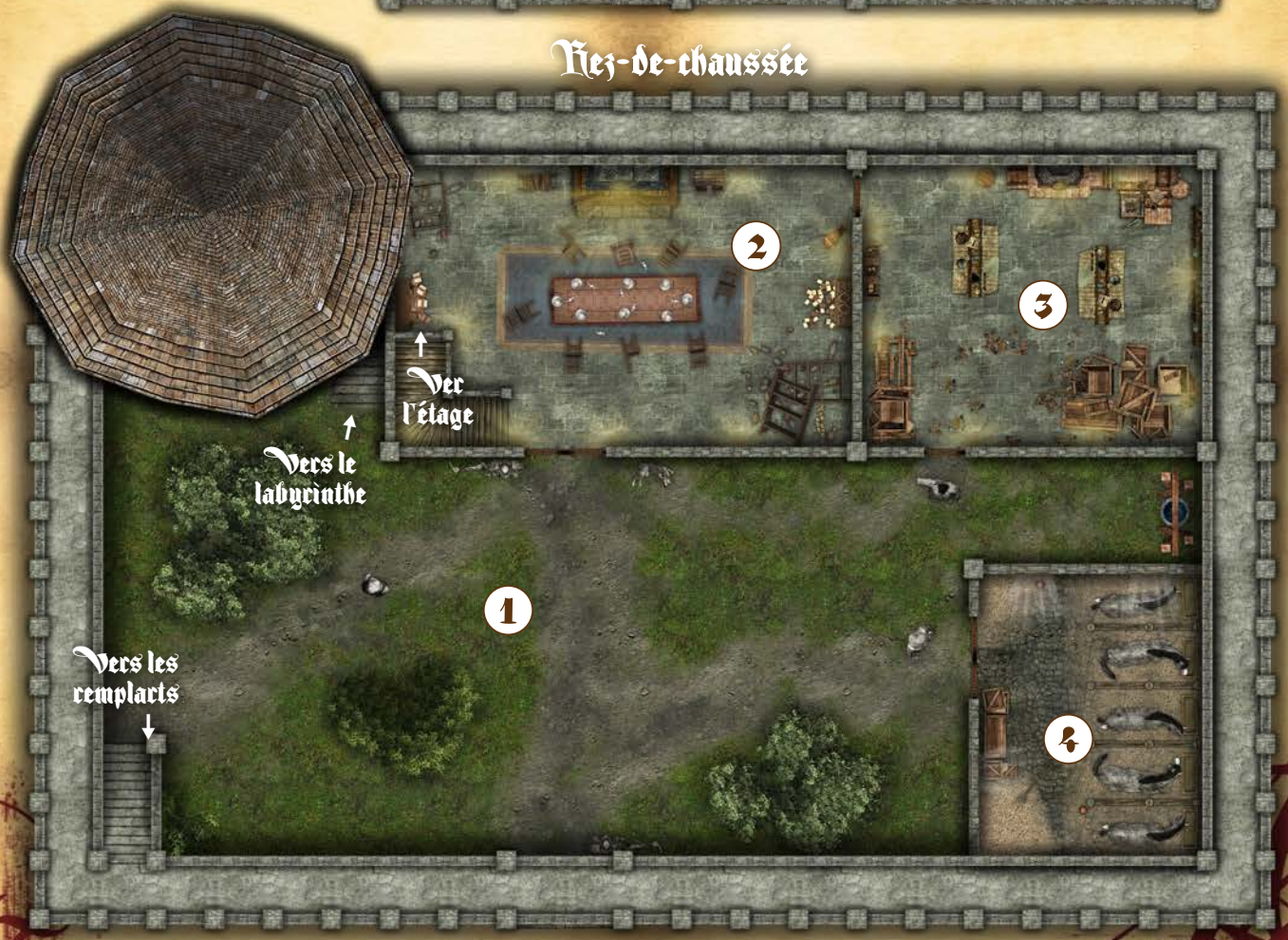
C'est le moment de retourner la surface effaçable pour dévoiler le plan du château du baron (reproduit ci-contre pour le MJ). Si vous le souhaitez utiliser une feuille blanche pour masquer les parties que les personnages n'ont pas encore explorer.

Demandez ensuite aux joueurs de faire un **test de SAG difficulté 10**. S'il l'un d'entre eux réussit, dites-lui qu'il pense que les ricanements et les cris proviennent du premier étage du château.

2. La grande salle à manger

Derrière une grande porte en chêne vous découvrez la grande salle à manger du château, celle où les chanteurs et les poètes venaient divertir le baron et ses chevaliers à la nuit tombée. La grande table est encore intacte, mais les nombreux objets décoratifs de la pièce (chaises, tableaux, vases, vaisselle, etc.) ont été renversés, déchirés ou brisés à même le sol. Il n'est pas facile de circuler dans cette pièce. Une porte entre-ouverte grince sur votre droite et un escalier monte à l'étage sur votre gauche.

Plan du chateau du baron



Cette grande pièce est très encombrée : tous les personnages qui combattent dans cette pièce subissent un **malus de -2** à leurs **tests d'attaque** et à leur **DEF**.

3. La cuisine

Cette grande cuisine a été dévalisée par les nouveaux habitants du château. Des restes de repas gargantuesques gisent sur les tables, les étagères ou à même le sol. Ce lieu semble idéal pour organiser votre défense en cas d'attaque des ogres...

Lors d'un tour de combat, un personnage blessé ou en danger peut décider de **ne pas attaquer** et de **se protéger** sous les tables et les étagères de bois de la cuisine. Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF.

4. Les écuries

Les écuries sont remplies de bottes de foin et accueillent cinq puissants chevaux... pétrifiés !

Il suffit de casser une lanterne allumée ou de jeter une petite flamme sur une botte de foin pour mettre le feu aux écuries ! Les créatures qui se trouvent prises dans un tel incendie (une idée machiavélique des joueurs ?) subissent 1d6 de DM par tour de combat passé dans le bâtiment. Il est possible de bloquer les portes des écuries de l'extérieur. Dans ce cas, il faut réussir un total de **4 tests de FOR difficulté 20** pour les défoncer et sortir des écuries (une créature ne peut effectuer qu'un **test de FOR** par tour de combat, à la place d'une attaque).

5 à 10. Les chambres à l'étage

Les chambres (**5**) à (**8**) sont vides et voici leur description :

Cette chambre contient un lit à baldaquin, une table de chevet et une grande armoire remplie de vêtements et d'affaires personnelles des habitants pétrifiés du château.

Les chambres (**9**) et (**10**) sont identiques, mais (**9**) contient une vieille femme pétrifiée dans son lit (la baronne) et (**10**) contient le baron, en chair et en os, ligoté à son lit :

Un vieil homme ridé aux cheveux blancs et vêtu d'une robe blanche est attaché au lit à baldaquin avec des chaînes et des menottes en acier. Le pauvre homme est dans un piteux état et s'exclame à votre venue :
« *Aidez-moi ! Je suis le baron du château, aidez-moi, s'il vous plait ! Les ogres vont finir par me dévorer vivant !* »

Pour libérer le baron du lit, il faut récupérer la clef qui ouvre les menottes en acier (et que possède un des ogres) ou les crocheter en réussissant un **test de DEX difficulté 20**. Une fois le baron libéré, lisez ceci :

« *Par les dieux, merci ! Je vous dois la vie. Malheureusement, je ne suis pas la seule personne en danger de mort dans le château ! Les enfants du village ont été capturés par des gobelins et amenés au terrible nécromant qui a pris possession de la tour.* »

Si les personnages lui demandent ce qui est arrivé aux habitants du château et d'où vient ce nécromant, voici ce qu'il répond :

*« C'est une longue histoire... Il y a bien longtemps, un nécromant du nom de **Sigméus le Noir** a invoqué une armée de morts-vivants pour envahir la région. Heureusement, le baron qui vivait à l'époque dans le château était un puissant héros et il parvint à vaincre le nécromant et à l'enfermer dans une prison secrète, dissimulée derrière un mur de pierre, dans les sous-sols du château.*

Mais il y a de cela quelques années, un jeune villageois du nom de Luhis a découvert le passage secret menant à la prison du nécromant. Par chance, je le surpris alors qu'il explorait les souterrains et lui fit jurer de ne jamais révéler l'existence de ce passage à quiconque. Je le pris comme serviteur afin de garder un œil sur lui et quelques années passèrent, sans incident. Il y a une bonne dizaine de jours, Luhis a de nouveau succombé à sa curiosité et est retourné explorer le passage secret, à mon insu. Il a découvert la prison du nécromant et l'a libéré de ses chaînes !

Ensuite, tout est allé très vite, Sigméus a lancé un sort de pétrification sur tous les habitants du château. Il m'a capturé et attaché ici... Il voulait que moi, le descendant du magicien qui l'avait emprisonné, je voie sa victoire. Après cela, il s'est allié aux ogres et aux gobelins de la forêt. Il a organisé l'enlèvement des enfants du village de Clairval et a relevé des morts du cimetière pour tenir éloignés les villageois. Il faut maintenant vous dépêcher, car il prépare un odieux rituel de magie noire au sommet de la tour du château. Si vous ne l'arrêtez pas au plus vite, il va sacrifier la vie des enfants pour retrouver sa jeunesse perdue et la totalité de ses terrifiants pouvoirs... Le sort de Clairval est entre vos mains ! »

La porte permettant d'entrer dans la tour se trouve au bout du couloir, au premier étage. Elle n'est pas fermée à clef.

Les ogres et le baron

Quand les personnages pénètrent dans le château, les **deux ogres** chargés de surveiller le château se trouvent au premier étage du bâtiment. C'est l'occasion de proposer à vos joueurs une situation « ouverte », dont le dénouement dépendra de ce que feront les personnages.

Tout d'abord, faites comprendre à vos joueurs qu'un combat frontal contre deux ogres aussi puissants est une mauvaise idée. Expliquez-leur qu'ils ont tout intérêt à explorer les lieux et à imaginer un plan pour tendre une embuscade aux deux monstres. L'imagination des joueurs fait qu'il est impossible de prévoir ce qu'ils vont faire, mais voilà quelques idées qui pourraient leur permettre de prendre l'avantage sur les ogres :

- **Enfermer les ogres dans l'écurie et mettre le feu** (par exemple avec une flèche enflammée de l'arc de Gardamus)**.** L'incendie réduira les PV des ogres (voir marge ci-contre) avant de les affronter dans la cour. *Note :* si la porte est fermée, ils défonceront la porte pendant 3 tours avant de fuir les flammes au tour suivant.

- **Séparer les ogres grâce à une diversion.** Il sera plus facile de les combattre l'un après l'autre que les deux en même temps !

- **Faire venir les ogres dans la cour.** Idéal pour profiter des attaques à distance de personnages postés sur les remparts (*prévoir une retraite dans la cuisine, qui donne des bonusà la DEF*).

- **Être mobile.** La capacité Imparable des ogres est une action limitée, donc tant qu'un personnage se déplace et attire l'ogre, ce dernier ne peut pas l'utiliser.

Récompensez les idées dont font preuve vos joueurs pour préparer ce combat. Et n'oubliez pas, les ogres sont des créatures dotées d'une faible intelligence. Ils ne sont guères attentifs (ils disposent d'une **SAG** de **-2**) et tombent facilement dans tous les pièges qu'on leur tend !

Les conseils de

PAPY DONJON

Dommages dans un incendie

Un personnage ou un adversaire se trouvant dans un incendie déclenché au milieu de l'écurie ne subit aucun DM le premier tour de l'incendie, puis 1d6 de DM de feu par tour de jeu passé dans la fournaise.

Compteur de pv des ogres

O1 : ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐

O2 : ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐

Le trésor de guerre des ogres

Tout au long de leur vie, les ogres amassent les objets de valeur trouvés sur leurs victimes. Les sacs qu'ils transportent sur le dos sont donc remplis d'objets intéressants pour les personnages :

- **Sac de l'ogre 1 :** un *vieux grimoire* (magique, voir marge page ci-contre), de très beaux colliers tribaux (d'une valeur de 30 pièces d'argent) et une clef (celle permettant de libérer le baron).
- **Sac de l'ogre 2 :** un *bouclier de protection* (magique, voir marge page ci-contre), des crânes humains et une armure de plaques (bonus de +8 à la DEF, nécessite la capacité de guerrier *Armure lourde*) de taille humaine, elfe ou demi-orque.

La tour des ombres

Un escalier de pierre en colimaçon monte vers le sommet de la tour. Alors que vous gravissez ses marches, il vous semble entendre les sanglots de dizaines d'enfants et le chant froid et macabre d'une sinistre créature... Les enfants sont encore vivants, mais le rituel du nécromant à déjà commencé.

Les ogres

La brute épaisse qui vous contemple d'un air ahuri mesure plus de 2,50 mètres. Doté d'un simple pagne, il a néanmoins décoré son corps couvert de cicatrices avec quelques crânes ficelés à sa taille. Ses bras puissants se terminent par des mains démesurément grandes maniant un hachoir... démesurément grand !

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** -2 **CHA** -2
Initiative 12 **DEF** 16
PV 30 *(compteurs en marge ci-contre)*
Hachoir +8 **DM** 2d6+6

Imparable (L) : l'ogre effectue une attaque en lançant deux d20 et en gardant le meilleur résultat. Lorsqu'il obtient un résultat de 15 à 20 sur le d20 lors d'une attaque de contact, l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire) et il ajoute 1d6 de DM supplémentaire.

Déroulement du combat

Tactiques : les ogres n'ont aucune tactique particulière. Ils frappent les ennemis les plus proches, au hasard, sans autre logique que celle de frapper ce qui les menace.

Moral : les ogres n'acceptent pas la défaite et combattent jusqu'à la mort.

Une porte de bois bloque l'accès à la plus haute salle de la tour. S'ils en ont l'idée, les personnages peuvent jeter un œil par le trou de la serrure et observer ce qu'il s'y passe avant d'essayer d'interrompre le rituel et de déclencher le combat final. Qu'ils observent ou qu'ils entrent hâtivement dans la salle du rituel, lisez ceci :

> Au milieu d'une grande pièce poussiéreuse, dont les fenêtres ont été recouvertes par des tapisseries épaisses bloquant les rayons du soleil, se trouve une grande créature décrépie tenant dans sa main droite un bâton maléfique et dans sa main gauche un vieux grimoire en fer rouillé. Elle récite des textes impies devant une vingtaine d'enfants en larmes et ligotés au milieu d'un cercle magique fait de bougies posées au sol. Face à vous, bloquant la route vers l'affreux nécromant, des zombies au regard vide veillent sur l'entrée de la pièce, attendant que leur sinistre maître ait achevé son rituel démoniaque.

Sauvons les enfants !

Le nécromant est au beau milieu du rituel qui va lui permettre de retrouver sa puissante jeunesse. Dès qu'il remarque les intrus, il se met à réciter son texte impie plus rapidement pour achever son rituel (*note pour le MJ :* cela ne l'empêche pas de combattre normalement). Une **course contre la montre** commence pour les personnages : non seulement ils doivent vaincre leurs ennemis pour libérer les enfants, mais en plus, ils doivent tuer le nécromant **AVANT** qu'il n'ait prononcé la fin de son rituel !

Combat en temps limité

À partir du moment où les personnages entrent dans la pièce pour affronter les zombies et le nécromant, vous allez devoir compter le nombre de tours de combat qui s'écoulent. Tant que le nécromant n'est pas mort et au début de chaque tour, cochez une case et expliquez l'évolution de la situation aux joueurs :

- ☐ **Tour 1.**
- ☐ **Tour 2 :** De la fumée noire apparaît autour du cercle magique et des enfants, qui se mettent à hurler.
- ☐ **Tour 3 :** Un vent violent se lève dans la pièce, soufflant les bougies et faisant tomber les tentures (et entrer la lumière du jour). Les enfants perdent connaissance.
- ☐ **Tour 4 :** Les âmes fantomatiques des enfants semblent s'élever doucement au-dessus de leurs corps immobiles.
- ☐ **Tour 5 :** Le ciel s'assombrit et un orage éclate soudainement au dessus de la tour du château.
- ☐ **Tour 6 :** Des éclairs traversent le ciel et frappent le château, faisant littéralement exploser le toit de la tour !
- ☐ **Tour 7.**
- ☐ **Tour 8 :** La fin du rituel est marquée par la mort des enfants. Leurs âmes sont aspirées dans le corps du nécromant, qui émet une puissante aura magique. Vous ne faites plus face à un vieillard décharné, mais à un humain dans la force de l'âge, au regard noir et à l'air satisfait. « *Ma résurrection est complète. Enfin !* » Le nécromant s'envole ensuite dans le ciel orageux et disparait... Les personnages ont échoué dans leur mission.

Il serait dommage que les personnages échouent leur mission si près du but. Si vous le souhaitez, vous pouvez leur laisser quelques **tours de combat supplémentaires** pour leur donner une chance d'arrêter le nécromant avant la fin du rituel.

Si vraiment vos **personnages n'y arrivent pas**, ce n'est pas grave ! Vous n'aurez plus qu'à inventer une suite à cette histoire, en espérant que cette fois, les personnages parviennent à se débarrasser une bonne fois pour toutes du nécromant !

Et si, au contraire, le combat semble se dérouler **plus vite que prévu**, n'hésitez pas à accélérer le rythme du rituel !

Le vieux grimoire

Ce vieux recueil de pages parcheminées et noircies contient d'innombrables écrits magiques.

Pouvoir : ce grimoire accorde la capacité Cécité (L) une fois par jour.
Le magicien peut effectuer une attaque magique contre un adversaire. Si elle réussit, ce dernier perd la vue pendant 2 tours. Un adversaire aveuglé subit un malus de -5 à la DEF et à tous ses tests d'attaque et de DM.

Le bouclier de protection

Ce grand bouclier d'acier offre une magnifique gravure de dragon et de symboles guerriers provenant d'une antique civilisation.

Pouvoir : ce bouclier accorde un bonus total de +3 à la DEF.

Compteur de pv ♥ des zombies

Z1 : ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐

Z2 : ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐

Z3 : ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐

Z4 : ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐

Z5 : ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐
☐☐☐

Conclusion

Si les personnages réduisent le nécromant à **0 PV** ♥, lisez ceci :

Votre attaque porte un coup fatal au nécromant qui pousse un hurlement sinistre. Son corps se décompose sous vos yeux et se transforme en un nuage noir qui se dissipe dans les airs...

Les zombies encore debout s'effondrent lourdement sur le sol, sans vie, et les âmes des enfants rejoignent leurs corps dans le cercle magique. Le rituel a été interrompu et ils sont en vie ! Vous avez réussi votre mission !

Dans le château, tous les habitants pétrifiés reprennent vie peu à peu et comprennent ce qui est arrivé au cours des derniers jours. Le pont-levis est abaissé et c'est tout le village de Clairval qui se rue dans la cour intérieure du château pour retrouver leurs enfants et fêter votre magnifique victoire.

Le bourgmestre vient vous féliciter à son tour et vous offre 200 pièces d'argent de récompense. Cette grande aventure se termine, mais l'histoire, elle, ne s'achève peut-être pas là... Car votre légende est en marche, et les dangers qui pèsent sur le monde sont légions !

Les zombis coriaces

Les hideuses créatures qui se ruent sur vous possèdent de longues griffes ou des armes de métal et leur peau morte est molle et froide.

FOR +1 **DEX** -1 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

Initiative 8 **DEF** 14

PV ♥ 28 *(compteurs en marge ci-contre)*

Griffes ou épée courte +6 **DM** 1d6+3

Réduction des DM (RD) : le zombi réduit de 5 points tous les DM qu'il reçoit (RD 5 = réduction des dommages de 5 points). Seuls les armes tranchantes lui infligent des DM normaux (comme les épées ou les haches).

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, le zombi est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Lenteur : le zombie voit sa DEX réduite à 8 et il ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Déroulement du combat

Nombre : il y a autant de zombies que de personnages.

Tactiques : les zombies forment un rideau pour empêcher les personnages d'atteindre le nécromant. Chaque zombie se charge d'un personnage, et *le seul moyen d'atteindre le nécromant* est de tuer le zombie qui s'est mis sur la route du personnage.

Moral : le zombie combat jusqu'à la destruction.

Et après ?

Si vous avez un peu d'imagination, n'hésitez pas à inventer vous-même vos propres aventures ! Inspirez-vous des aventures présentées dans ce livret, des romans, BD et films que vous avez aimés, et laissez-vous guider par votre instinct.

Vous pouvez imaginer une suite à cette histoire (le nécromant n'est pas définitivement mort et prépare sa vengeance !). Peut-être le village n'a-t-il pas encore dévoilé tous ses secrets ? On dit par exemple que sous l'auberge se trouve un passage secret menant à un royaume souterrain d'où sortent parfois des créatures elfiques à la peau noire... On dit aussi qu'une tribu de trolls menace le village voisin et les marchands qui font le voyage jusqu'à Clairval...

Si le jeu vous a plu, vous pouvez évidemment vous tourner vers le jeu de rôle complet *Chroniques Oubliées Fantasy* et sa gamme qui comporte de nombreuses aventures et campagnes de qualité (voir en fin du livret).

Souvenez-vous qu'avec ce livret, vous pouvez jouer jusqu'au niveau 9 maximum. Si vous voulez jouer jusqu'au niveau 20, le *Livre de base* de *Chroniques Oubliées Fantasy* de vous sera indispensable !

Sigméus, le nécromant

Sous une robe sombre d'un autre âge, une créature squelettique vous contemple de toute sa hauteur.

FOR +3 **DEX** +3 **CON** +5
INT +3 **SAG** +0 **CHA** -4
Initiative 16 **DEF** 22
PV 32 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐

Main spectrale +10 **DM** 1d6+5

Effroi : lors du premier tour de combat, tous les adversaires du nécromant doivent effectuer un test de SAG difficulté 10. Ceux qui échouent ne peuvent pas l'attaquer pendant 1d4 tours.

Main spectrale (L) **:** une main spectrale attaque à distance.

Baiser du vampire (L) **:** le nécromant effectue une attaque de Main spectrale contre un adversaire au contact. S'il réussit, il lui inflige 2d6 de DM et se soigne 2d6 PV perdus !

Déroulement du combat

Tactiques : Sigméus évite le combat au contact le plus longtemps possible et utilise Baiser du vampire quand il tombe à 15 PV ou moins.

Moral : le nécromant combat jusqu'à la mort...

Bestiaire & adversaires

Ce petit bestiaire est composé d'une vingtaine d'opposants que vous pouvez utiliser comme bon vous semble. Nous vous proposons de vous servir de l'ours enragé au début de l'**aventure 2**, mais vous pouvez aussi bien les utiliser pour une aventure de votre invention ! Attention toutefois, la puissance des créatures est très variable, par exemple le troll de la forêt est une créature puissante destinée à affronter des personnages de niveau 4. Le niveau indiqué est une indication qui doit vous permettre de ne pas risquer de tuer tous les personnages : le niveau des héros doit être supérieur ou égal à celui de la créature rencontrée. Si les créatures sont plusieurs, il faut parfois augmenter leur niveau.

Araignée géante

Dans leur première aventure à Clairval, les personnages rencontrent une araignée géante de la taille d'un chien… une créature qui fait froid dans le dos. Mais que penseriez vous d'une araignée de la taille d'un homme !

Niveau 3 (taille d'un homme)

FOR +3 **DEX** +4* **CON** +3*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Initiative 17 **DEF** 17
PV 26
Attaque +6 **DM** 1d6+4+Poison

Poison mortel : le poison inflige 1d6 de DM par tour pendant 3 tours. La victime ne subit que la moitié des DM si elle réussi un test de CON difficulté 10.

Tactique : l'araignée attaque une proie différente à chaque tour afin d'empoisonner le plus de cible possible.

Bandits

La mine patibulaire, sales et mal rasés, ces individus exhibent des épées de piètre qualité, mais suffisamment tranchantes pour tenter de vous extorquer votre argent. Ils vous lancent leur traditionnel « *La bourse où la vie !* ».

Les bandits attaquent toujours en surnombre. Compter un bandit par personnage et ajouter le chef. Cela en fait une rencontre pour un groupe de niveau 3.

Niveau 1

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Initiative 12 **DEF** 14
PV 9
Épée longue +2 **DM** 1d8+1
Arc (30 m) +2 **DM** 1d6

Chef Bandit

Niveau 3

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Initiative 10 **DEF** 17
PV 35
Épée longue +6 **DM** 1d8+5
Arc (30 m) +5 **DM** 1d6+2

Tactique : les bandits se cachent en forêt ou en ville et surgissent soudain tout autour des personnages à moins qu'un test de SAG difficulté 15 ne permettent de les repérer avant.

Moral : quand un bandit tombe à 3 PV (6 PV pour le chef) ou moins, il fuit. Si le chef fuit, tous les autres bandits fuient aussi.

Chauve-souris géante

Un immense silhouette sombre occulte quelques instants la lune dans un claquement d'ailes, mais ce n'est pas un oiseau, plutôt une affreuse chauve-souris géante…

Niveau 3

FOR -1 **DEX** +4 **CON** -1
INT -4 **SAG** +4* **CHA** -4
Initiative 18 **DEF** 16
PV 29
Morsure +7 **DM** 1d6+1+Poison

Poison anesthésiant : la morsure de la chauve-souris géante inocule un poison. La victime doit réussir un test de CON difficulté 12, sans quoi elle est obligée d'utiliser un d12 pour tous ses tests (à la place du d20) pendant 1d6 tours. Si elle est affectée une seconde fois par le poison alors qu'elle est déjà sous son effet, la victime sombre dans l'inconscience pendant 1d6 tours.

Tactique : la chauve souris géante préfère attaquer les PJ pendant leur sommeil, lorsqu'ils campent à la belle étoile.

Crocodile

Surgissant de ce qui semblait une simple flaque de boue, une bête écailleuse attaque à la vitesse de l'éclair.

Niveau 2

FOR +3* **DEX** +0* **CON** +3
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2
Initiative 15 **DEF** 15
PV 15
Morsure +4 **DM** 1d6+3

Attaque par surprise : La cible de la première attaque du crocodile doit effectuer un test de SAG difficulté 15 ou être *Surprise* et subir une pénalité de -5 en DEF pour ce tour. Le crocodile ajoute 1d6 de DM supplémentaire lors d'une attaque réussie sur une cible *Surprise*.

Tactiques : le crocodile se cache dans l'eau près d'une rive pour attaquer une proie qui vient boire.

Élémentaire de feu

Un grand feu crépite devant vous, lorsque, soudain, il semble prendre vie et avance dans votre direction en redoublant de flammes !

Niveau 3

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1*
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2

Initiative 12 **DEF** 16

PV 29 (RD 5)

Poings enflammés +4 **DM** 1d6+3

Réduction des DM (RD) : l'élémentaire de feu réduit de 5 points tous les DM de nature non-magique qu'il reçoit (RD 5 = réduction des dommages de 5 points). Seuls les armes magiques et les sorts (à l'exception des sorts de feu) lui infligent des DM normaux.

Immunité : les élémentaires de feu sont immunisés aux DM de feu.

Aura de feu : l'élémentaire de feu inflige 1d6 de DM à toute créature qui l'attaque à mains nues ou avec des armes naturelles (griffes, etc.).

Moral : l'élémentaire combat jusqu'à la destruction.

Dragon rouge

Majestueux, effroyable, la terrible et magnifique silhouette d'un dragon aux écailles écarlates vous domine de toute sa hauteur. Un feu de métal liquide couve dans sa gorge tout comme dans son regard. Sa voix résonne comme le fracas de l'océan sur les rochers alors même qu'il semble chuchoter « *Allons bon, qu'avons-nous là ?* »

Cette créature n'est pas vraiment présentée ici pour que vos personnages l'affrontent, du moins pas sans l'aide de nombreux alliés, mais plutôt pour vous montrer à quoi peut ressembler une puissante créature. Et ce que des personnages de *CO Fantasy* de haut niveau sont capables d'affronter !

Niveau 12

FOR +12 **DEX** +2 **CON** +12
INT +4 **SAG** +4 **CHA** +4

Initiative 15 **DEF** 28

PV 180

Morsure et griffes +22 **DM** 4d6+16

Souffle (L) DM 6d6+30 (zone de 20 × 15 m), utilisable tous les 1d4 tours.

Effroi : lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 m de lui doivent réussir un test de SAG difficulté 17 ou être submergées par la peur et *Ralenties* pendant 1d4 tours. Un personnage *Ralenti* ne fait plus qu'une seule action par tour (au lieu de deux) et ne peut plus effectuer d'action limitée !

Coup de queue : à chaque fois qu'un adversaire attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalente à une attaque au contact de griffes avec un malus de -5 et dont les DM sont réduits de moitié.

Immunités : un dragon rouge est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun DM de feu.

Vol rapide : la créature obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la créature bénéficie d'un bonus de +5 en attaque de contact et ajoute 1d6 de DM supplémentaire si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Agripper : s'il obtient un résultat de 15 à 20 sur le d20 lors d'une attaque de griffes, le dragon agrippe sa proie et ne la lâche plus. Il bénéficie d'un bonus de +5 en attaque au contact, ajoute 1d6 de DM supplémentaire contre la cible qu'elle agrippe et cette dernière est immobilisée. Elle peut tenter de se libérer en réussissant un test de FOR opposé (il s'agit d'une action de mouvement).

Emporter dans les airs : la créature peut emporter dans les airs une victime agrippée (voir ci-dessus) de taille inférieure à la sienne (il s'agit d'une action de mouvement). Au premier tour, si la victime se libère, elle subit, 5d6 de DM de chute. Au tour suivant, si le dragon a pris de l'altitude, ces DM passent à 10d6.

Elfe noir

Ombre dans les ombres, une silhouette sombre se déplace à la limite de votre champ de vision. En un instant, elle surgit face à vous, arme au point. Sa longue chevelure d'argent, ses oreilles pointues et ses traits harmonieux sont ceux d'un elfe, mais un elfe noir dont le visage est déformé par un rictus de haine pure…

Attention, le poison qu'utilisent les elfes noirs en fait des adversaires redoutables.

Niveau 2

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +2* **CHA** +0

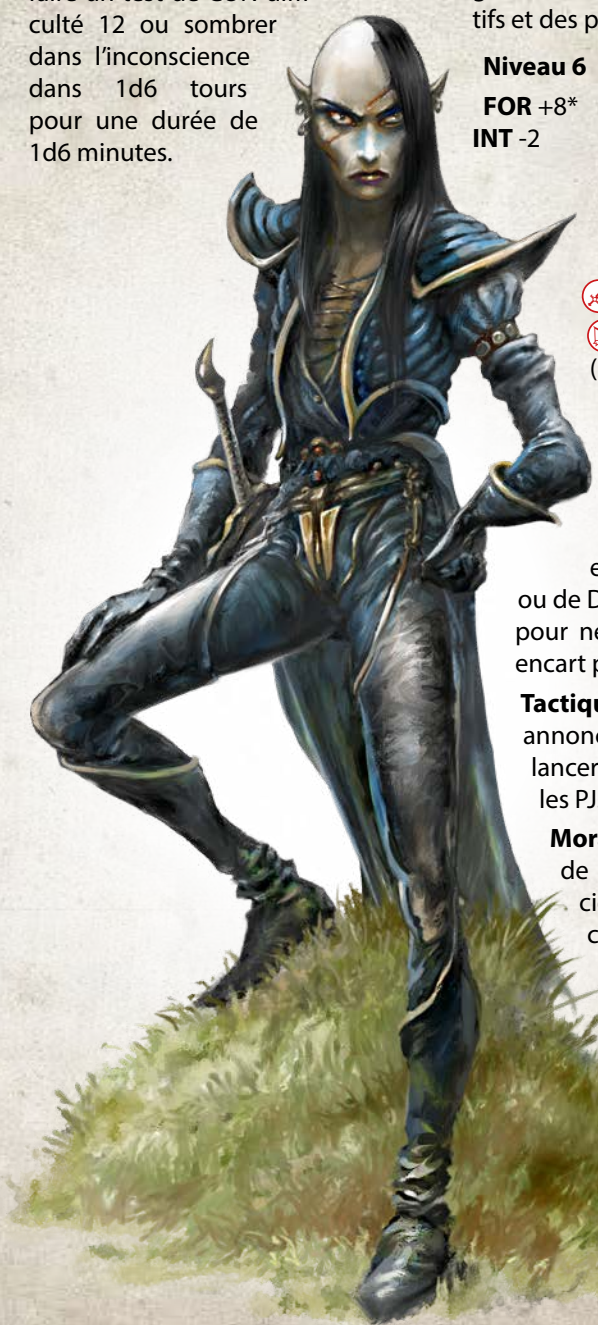
Initiative 23 **DEF** 17

PV 16

Arbalète légère (30 m) +6 **DM** 2d4+1 + poison

Épée courte +6 **DM** 1d6+1

Poison : les carreaux d'arbalète des elfes noirs sont enduits de poison. La victime d'une attaque réussie doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience dans 1d6 tours pour une durée de 1d6 minutes.



Géant des collines

Dans un craquement formidable, un gros rocher vient d'abattre un arbre à vos côtés. Une immense silhouette, grande comme deux humains beugle en agitant rien de moins qu'un tronc d'arbre dans votre direction. Chacun de ses pas fait trembler le sol et le rapproche dangereusement de vous !

Le géant des collines et ses 3,50 mètres est le plus petit des géants, c'est aussi un des plus primitifs et des plus bêtes.

Niveau 6

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +7
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

Initiative 10

DEF 18

PV 80

Massue +10 **DM** 2d6+9

Lancer de rocher (20 m) +6 **DM** 1d6+6

Fauchage : s'il obtient un résultat de 15 à 20 sur le d20 lors d'un test d'attaque au contact réussi, la victime doit effectuer un test de FOR ou de DEX (au choix) difficulté 18 pour ne pas être Renversé (voir encart page 12).

Tactique : le géant des collines annonce sa présence par un lancer de rocher, puis il charge les PJ.

Moral : lorsqu'il lui reste moins de 15 PV, le géant se décide à battre en retraite. Si cela est possible, il ne peut s'empêcher le lancer un dernier rocher en partant !

Gobelours

C'est une bien étrange créature qui vous menace de son énorme masse cloutée. Massive, sa silhouette tient de l'ours et sa tête du gobelin, mais elle semble avoir héritée du caractère de l'ours !

Le gobelours est un goblinoïde, c'est-à-dire qu'il est apparenté à la race des gobelins et hobgobelins. Il est le plus massif de la famille, mesurant en moyenne 2,10 m pour 200 kg, ce qui en fait un adversaire redoutable.

Niveau 2

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
Initiative 10 **DEF** 17
PV 25
Masse cloutée +8 **DM** 1d8+5

Homme-lézard

Quelle surprenante vision que celle de cet humanoïde reptilien aux muscles saillants, dont le corps et la queue sont couverts d'écailles. Vous notez avec appréhension que sa tête est pourvue d'une gueule proéminente aux dents acérées !

Niveau 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
Initiative 10 **DEF** 15
PV 15
Massue et morsure +4 **DM** 1d6+3
Javelot +1 (20 m) **DM** 1d6+1

Natation : les hommes-lézards sont parfaitement adaptés au milieu aquatique. En cas de combat dans l'eau, ils ne souffrent d'aucune pénalité tandis que les personnages subissent un malus de -2 (marais) à -5 (natation).

Lion des montagne / puma

Perché sur un grand arbre, un regard jaune vous regarde passer. Le grand fauve gronde et souffle dans votre direction, puis dans un feulement il bondit de tout son poids sur vous !

Niveau 2

FOR +2 **DEX** +4* **CON** +2
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2
Initiative 23 **DEF** 16
PV 15
Morsure et Griffes +5 **DM** 1d6+2

Attaque bondissante : le fauve bénéficie d'un bonus de +5 en attaque au contact et ajoute 1d6 de DM supplémentaire à sa première attaque s'il peut se déplacer avant d'attaquer (ou bondir depuis un arbre).

Loup

La silhouette grise et toute en gueule d'un loup surgit de la forêt et vous observe. Puis un second loup apparaît, un troisième et d'autres encore…

Un loup est une rencontre de niveau 1, mais toute une meute (environ 2 par personnage) constitue une rencontre de niveau 3.

Niveau 1

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1*
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2
Initiative 12 **DEF** 14
PV 9
Morsure +2 **DM** 1d6+1

Interchangeables : tant que le loup et ses alliés sont plus nombreux que leur cible, la meute se relaie pour esquiver les attaques et bénéficie d'un bonus de +5 en DEF. De plus, si plusieurs loups semblables sont au contact d'un adversaire, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque de ce dernier au loup de son choix, le personnage ne parvenant pas à choisir celle qu'il blesse.

Minotaure

Énorme, formidablement musclée, cette créature est le croisement entre un humain massif et un taureau, un légendaire minotaure. Il est armé d'une formidable hache et vous toise un court instant de ses yeux injectés de sang avant de charger en poussant un long beuglement !

Niveau 4

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2
Initiative 13 **DEF** 16
PV 30
Encorner +8 **DM** 2d6+6
Grande hache +8 **DM** 2d6+6

Charge (L) : si le minotaure parvient à se déplacer (maximum 30 mètres) avant son attaque, il peut effectuer une attaque au contact en lançant deux d20 et en gardant le meilleur résultat. Si l'attaque réussit et que la victime est de taille inférieure ou égale à la sienne, en plus des DM normaux, cette dernière doit effectuer un test opposé de FOR ou être Renversée (voir encart page 12). Si l'attaque au contact est celle d'encorner, le minotaure encorne sa cible et ses DM sont doublés.

Ombre

Une ombre vaguement humanoïde, rampe au sol telle une forme fuligineuse pour se dresser soudain en une silhouette obscure mue par le seul désir impie d'aspirer votre vie !

Contre un groupe de personnage équipé d'armes magiques, les ombres constitue seulement un opposant de niveau de 2 (voir Réduction des DM, plus bas).

Niveau 4

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2

Initiative 18 **DEF** 16

PV 26 (RD 10)

Contact intangible +5 **DM** 1d6 + Affaiblissement

Affaiblissement : à chaque fois qu'une ombre inflige des DM, la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou subir un malus (non cumulable) de -2 à tous ses tests (attaques comprises) pendant 1d6 minutes.

Création de rejeton : une créature tuée par une ombre devient elle-même une ombre 1d4 tours après son décès.

Fuligineux : les ombres peuvent déformer leur corps à volonté pour passer dans le moindre interstice comme sous une porte ou par le trou d'une serrure.

Réduction des DM (RD) : une ombre réduit de 10 points tous les DM qui lui infligés par des armes ordinaires qu'il reçoit (RD 10 = réduction des dommages de 10 points). Seules les armes magiques lui infligent des DM normaux.

Orque

Les orques sont des créatures robustes, un peu plus grandes que les humains, dotées de traits bestiaux et d'habitudes violentes. Ils vivent en tribus sous la domination d'un chef qui règne par la loi du plus fort.

Niveau 1

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

Initiative 12 **DEF** 14

PV 9

Épée +2 **DM** 1d8+1

Sensible à la lumière : créatures souterraines, les orques détestent la lumière du jour. La lumière du soleil leur inflige un malus de -1 à tous leurs tests (attaques comprises).

Ours enragé

Débout sur ses pattes arrières, un ours noir de presque deux mètres vous fixe du regard, la bave aux lèvres. La bête est enragée et semble vouloir se défouler sur vous.

Niveau 2

FOR +3* **DEX** +2 **CON** +3
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2

Initiative 15 **DEF** 17

PV 35

Morsure et griffes +6 **DM** 1d6+5

Tactique : l'ours enragé frappe sans discernement. Si plusieurs adversaires se retrouvent au contact avec l'ours, tirez chaque tour au hasard lequel sera la cible de sa puissante attaque.

Moral : quand l'ours tombe à 4 PV ou moins, il fuit.

Rat géant

Vous avez d'abord pris la chose qui accoure dans votre direction pour un chien, mais il n'en est rien… il s'agit plutôt d'un immonde rat géant au pelage galeux !

Le niveau du rat géant est de seulement ½, ce qui signifie que même au premier niveau, les personnages sont de taille à en affronter un chacun. (c'est aussi le cas pour les gobelins).

Niveau ½

FOR +1* **DEX** +1 **CON** +1
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -4

Initiative 13 **DEF** 13

PV 4

Morsure +1 **DM** 1d4+1+Maladie

Maladie : à la fin du combat, chaque créature mordue par un rat doit faire un test de CON difficulté 12. En cas d'échec, elle contracte une maladie dont les symptômes se manifestent 2d6 heures après la morsure. La victime subit un malus (non cumulable) de -2 à tous ses tests (attaques comprises) et perd de 1d4 PV toutes les 24 heures qui *ne peuvent pas* être soignés par le repos. Effectuez un nouveau test de CON difficulté 15 chaque jour suivant pour mettre fin à la maladie. Une fois que la maladie est guérie, les PV perdus par la créature sont alors récupérés au rythme de 1 PV par jour de repos.

Strige

Quelle horreur ! La chose qui fonce sur vous ressemble à un affreux croisement entre un moustique géant et une chauve-souris pourvue de quatre ailes. Elle possède des pattes barbelées avec lesquelles elle essaye de s'agripper à vous pour vous sucer le sang.

Niveau ½

FOR -3 **DEX** +3 **CON** -3
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -4
Initiative 12 **DEF** 15
PV 2

Pique +3 **DM** sucer le sang

Sucer le sang : une strige qui réussit son attaque s'agrippe à sa proie pour lui aspirer le sang et inflige 1d4 de DM par tour. Lorsque la strige a infligé au moins 6 points de DM de cette façon, elle se détache et fuit le combat. Lorsqu'elle est fixée à sa proie, la strige ne possède plus qu'une DEF de 12.

Vol : La strige vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

Troll

La gigantesque créature à la peau violette soulève, sans effort, un rocher de la taille d'un homme. Son visage hideux ne respire pas l'intelligence, mais ses muscles saillants et ses mains griffues, eux, trahissent la vraie nature violente du monstre.

Niveau 5

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
Initiative 14 **DEF** 19
PV 60

Griffes +9 **DM** 2d6+6

Lancer de rocher +6 (10 m) **DM** 2d6+6

Vitalité surnaturelle : un troll récupère 5 PV par tour, sauf si les DM qu'il a subit sont infligés par le feu ou l'acide. Même à 0 PV, il continue à se régénérer, sauf si son corps est brûlé.

Tactiques : le troll lance un rocher sur l'adversaire le plus imposant puis attaque avec ses griffes.

Moral : généralement, quand un troll tombe à 6 PV ou moins, il fuit.

Worg

Un énorme loup, massif et puissant, bondit dans vos rangs pour y semer la mort et la désolation. Mais ce n'est pas un loup, plutôt quelque horreur maléfique…

Les worgs sont des cousins maléfiques des loups, plus puissants (jusqu'à 150 kg) et plus intelligents. Ils parlent leur propre langue et le gobelin, car ils servent parfois de monture à ces petites créatures.

Niveau 3

FOR +3 **DEX** +1
CON +3
INT -2 **SAG** +2
CHA -2

Initiative 17
DEF 17
PV 35

Morsure et griffes +6 **DM** 1d6+5

Attaque bondissante : le monstre bénéficie d'un bonus de +5 en attaque au contact et ajoute 1d6 de DM supplémentaire sur sa première attaque contre un adversaire.

BONUS : UNE MINI-AVENTURE

La jeune fille et la licorne

En quelques mots...

Les personnages sont pris à partie par un père en colère et doivent lever l'étrange malédiction qui pèse sur sa fille.

Fiche technique

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Niveau 1 ou 2 ?

Pour des raisons pratique, cette mini-aventure est jouable par des personnages de niveau 1 ou 2. Si les personnages sont niveau 1, pensez à diviser par deux le nombre de loups de la rencontre finale (un loup par PJ).

Cette mini-aventure pour personnage de **niveau 1 ou 2** peut être jouée de manière indépendante ou intégrée dans *Un tour en forêt,* l'aventure 2 de la campagne *Les disparus de Clairval*. En effet, elle prend place dans une forêt, non loin d'une auberge qui sert de relais aux voyageurs...

Un peu de contexte

Les bois voisins du village de Clairval ont toujours abrité des licornes. Ces êtres fantastiques sont malheureusement régulièrement la proie de braconniers qui les traquent pour leurs cornes. L'auberge du Vieux Pont servait d'ailleurs de repaire pour la contrebande avant qu'un fâcheux concours de circonstances ne révèle ce commerce illégal au grand jour *.

Lisal, une jeune fille de 17 ans, vit avec son père bûcheron, **Reïr**, depuis la mort de sa mère. Reïr est particulièrement protecteur mais étouffant, car Lisal est tout ce qui lui reste de son amour perdu. Aussi l'amène-t-il avec lui dans toutes ses expéditions où elle tient le rôle d'intendante et de cuisinière pour les hommes. Cet « enfermement en plein air » n'est pas du goût de la jeune femme, mais pour le moment elle n'a pas d'autre choix qu'accepter sa situation.

Reïr, Lisal et une dizaine de bûcherons travaillent actuellement à la coupe dans les bois de Clairval. L'auberge du Vieux Pont constitue une base de ravitaillement parfaite et Lisal fait régulièrement la navette pour chercher des provisions.

C'est lors de l'un de ces trajets que la jeune fille a croisé la route d'une licorne. La beauté et la fougue de la créature enchantèrent Lisal. La candeur et le désir de liberté de la jeune femme touchèrent la licorne. Il en résulta un lien empathique puissant entre les deux êtres. Dès lors, pas un jour ne passa sans que la jeune femme ne retrouve son amie.

Malheureusement, la licorne est tombée dans l'un des anciens pièges laissés derrière eux par les contrebandiers (voir *L'Auberge noyée* *). Elle est désormais captive, à la merci des prédateurs de la forêt. Sa crainte et son désespoir se sont propagés par le lien qui l'unit à Lisal, et la jeune femme se trouve affublée d'un mal étrange : ses larmes ne cessent de couler.

Résumé de l'aventure

L'aventure débute alors que les personnages se trouvent à l'auberge du Vieux Pont. Reïr, accompagné par deux bûcherons, fait irruption. Il est persuadé que l'un des occupants a fait du mal à sa fille et son courroux se déchaine naturellement sur l'un des personnages. À eux de le raisonner.

Une fois calmé, le bûcheron demande de l'aide pour sa fille et conduit les héros auprès d'elle. Les personnages découvrent alors Lisal et l'étrange mal dont elle souffre. Ils devront gagner sa confiance et la faire parler pour découvrir l'existence de la licorne.

Les conseils de

PAPY DONJON

* *L'auberge noyée* est un scénario en téléchargement gratuit disponible sur le site Internet de Black Book éditions et du magazine *Casus Belli* (*black-book-editions.fr*) et également publié dans *Le Recueil de mini-aventures* pour *Chroniques Oubliées Fantasy*. Sache cependant qu'il n'est pas du tout nécessaire d'avoir fait jouer cette mini-aventure pour te lancer dans ce scénario. Mais si c'est le cas, la révélation finale n'aura que plus de saveur.

Avec l'aide de Lisal, les personnages parviennent à retrouver la licorne au moment même où une meute de loups s'apprête à passer à l'attaque. Le combat semble inévitable pour sauver la créature et tarir les larmes de la jeune femme.

1. Un père en colère

L'action débute dans l'auberge du Vieux Pont, alors que s'y retrouvent les personnages, ou, si vous jouez l'aventure ***Un tour en forêt*** page 30, alors qu'ils questionnent les clients à la recherche de Cardo. Lisez ce qui suit :

> Soudain, la porte s'ouvre avec fracas. Trois hommes, grands et bien bâtis, haches de bûcheron à la main, pénètrent dans l'auberge. Le premier d'entre eux, un type large d'épaules, à la barbe mal soignée, les yeux exorbités, soulève sa hache et fait valdinguer l'une des chaises. « *Quel est le misérable qui a osé toucher à un cheveu de ma fille !?* » hurle l'homme. « *Alors ?* » enchaine-t-il en pointant sa hache dans votre direction.

Les trois hommes en question sont des bûcherons, Reïr et deux de ses amis. Reïr est persuadé que l'un des résidents de l'auberge a fait du mal à sa fille, Lisal. Accompagné de ses collègues, il est venu passer le responsable à tabac.

Bien que fou de rage, Reïr n'est pas un tueur, et il ne compte pas réellement se servir de sa hache. Si un conflit éclate, les bûcherons utiliseront leurs poings. Considérez les dommages reçus comme temporaires. C'est-à-dire qu'ils disparaîtront à la fin du combat et que, si l'un des personnages est réduit à 0 PV, il est simplement assommé. Si vos joueurs sortent leurs armes, l'aubergiste et les clients interviendront pour les raisonner et empêcher un bain de sang.

Incitez les joueurs à parlementer. Un **test de CHA difficulté 10** devrait suffire pour convaincre Reïr que les personnages n'y sont pour rien. Il s'en prendra alors à d'autres clients de l'auberge. Un **test de SAG difficulté 10** met en évidence que personne ne comprend rien à ce qu'il se passe et que nul n'est responsable. Pour achever de convaincre Reïr qu'il fait fausse route, les personnages peuvent tenter un **test de CHA difficulté 15** (vous pouvez leur donner un bonus sur le jet si vous les trouvez convaincants au cours de la discussion).

Une fois calmé, Reïr, s'effondre, visiblement très affecté :

> *« C'est ma fille, Lisal. Depuis ce matin, elle ne fait que pleurer. Je ne l'ai jamais vu comme ça, elle a peur… Elle n'a même pas voulu que je la prenne dans mes bras. Comme si mon contact la répugnait. Je n'aurai jamais dû la laisser venir ici seule, c'est encore une enfant... Elle refuse de me dire ce qu'il s'est passé. Je vous en prie, aidez-la. Aidez-moi, il ne me reste qu'elle. »*

Les personnages peuvent alors questionner Reïr et ses compagnons pour en savoir plus. Servez-vous des informations données dans la partie ***Un peu de contexte*** pour les éléments généraux (la présence du camp de bûcherons, le rôle de Lisal, le décès de sa mère…). Appliquez-vous à faire sentir que Lisal est si importante aux yeux de son père qu'il en vient à l'étouffer.

Si les personnages ne le proposent pas d'eux-mêmes, Reïr leur demande de l'accompagner jusqu'au camp de bûcherons, à une petite demi-heure de marche, pour qu'ils constatent par eux-mêmes dans quel état se trouve sa fille. Si besoin, les bûcherons peuvent se cotiser et proposer aux « héros » 20 pièces d'argent pour les motiver.

Note pour le MJ : Dans le cas où vous insérez cette mini-aventure dans *Un tour en forêt,* Reïr et ses hommes n'ont pas vu passer Cardo, mais, qui sait, peut-être Lisal l'a-t-elle croisé ? Peut-être est-il même responsable de son état ?

Bûcherons

FOR +1 **DEX** +0 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Initiative 10 **DEF** 11
PV 9
Hache +1
DM 1d8+1
Mains nues +1
DM 1d4+1
(temporaires)

Compteur de pv des bûcherons

B1 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
B2 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
B3 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

2. Une jeune femme en pleurs

Vous marchez le long d'un petit sentier sinueux à travers les bois, en compagnie de Reïr et des deux autres bûcherons. La forêt est dense, et sous la frondaison, le soleil peine à tracer son chemin. Vous parvenez enfin jusqu'à une petite clairière où les bûcherons ont établi leur campement. Les tentes forment un cercle autour du feu de camp, près duquel est assise une jeune femme, brune, le teint clair. Deux bûcherons se tiennent à ses côtés. Ils ont passé une couverture sur ses épaules. Alors que vous approchez, vous constatez qu'elle pleure à chaudes larmes. Le haut de sa robe est d'ailleurs trempé. Pourtant pas un son ne sort de sa bouche et ses yeux semblent perdus dans le vague. « *Elle n'a pas arrêté depuis votre départ* », dit l'un des bûcherons, dépité.

Un **test d'INT difficulté 5** permet de comprendre rapidement que les pleurs de Lisal ne sont pas « naturels ». En effet, si les larmes coulent, sa respiration n'est pas altérée, son nez ne coule pas, et de toute manière l'abondance des pleurs est bien trop importante.

Tant qu'on ne l'a touche pas, Lisal semble distante, comme absente. En revanche, au moindre contact, elle se met à trembler de tout son corps et tente à tout prix de se dégager. Si Félindra ou un personnage rôdeur est accompagné de son loup, celui-ci aura les mêmes réactions que Lisal et il sera très difficile de le calmer.

Pourtant Lisal est parfaitement consciente et si on lui parle, elle peut répondre. Elle ignore totalement ce qui lui arrive. Elle n'est pas triste, pourtant elle pleure. Elle ne comprend pas sa réaction lorsqu'on tente de la toucher et ne la maîtrise pas.

En interrogeant Lisal, les personnages peuvent apprendre que les pleurs ont débuté pendant son sommeil, bien que le phénomène ne l'ait pas réveillée. Sa couverture était d'ailleurs trempée. Bien sûr, elle a paniqué, d'autant plus quand son père l'a pressée de questions.

Pendant qu'ils discutent avec Lisa, elffectuez discrètement un **test de SAG difficulté 15** pour chacun des personnages (lancez les dés derrière votre écran sans dire de quoi il s'agit à vos joueurs). Ceux qui réussissent remarquent qu'elle se masse régulièrement la cheville gauche. Si on le lui fait remarquer, Lisal répond qu'elle ressent une gêne, comme une étreinte. Ce n'était rien au départ, mais cela devient de plus en plus gênant.

Si les personnages lui demandent si quelque chose de particulier s'est produit ces derniers temps, elle répond par la négative, cependant faites leur faire un **test de SAG difficulté 10**. En cas de succès, ils remarquent que Lisal cache quelque chose et que cela a à voir avec la présence de son père.

Les personnages ont donc tout intérêt à éloigner Reïr s'ils veulent obtenir plus d'informations. Cependant, s'ils tentent tout de même de convaincre Lisal de parler devant son père, ils devront réussir un **test de CHA difficulté 20**.

Une fois seuls avec Lisal, lisez ceci :

Les larmes creusent un sillon sur le visage de la jeune femme, pourtant celui-ci s'illumine tandis qu'elle murmure : « *J'ai rencontré une licorne. Il y a une semaine maintenant, sur le sentier qui mène à l'auberge du Vieux Pont, elle était là, devant moi. Je l'ai suivi dans la forêt et nous avons… parlé… Sans se dire de mots. C'est difficile à expliquer, c'est comme si nous nous comprenions. Je l'ai revu chaque jour, depuis. Je sais que mon père ne serait pas d'accord, c'est pour ça que je ne veux rien lui dire. Il est tellement possessif, il a toujours*

peur qu'il m'arrive quelque chose. Je vous en prie, ne lui en parlez pas, sinon il m'empêchera de la voir à nouveau ! »

Les personnages devraient logiquement déduire que l'état de la jeune femme est plus ou moins lié à cette histoire de licorne. S'ils demandent à Lisal de leur indiquer où ils peuvent la trouver, sa réaction dépend de la confiance qu'elle leur accorde. Dans tous les cas, Lisal ne sait pas précisément où se trouve la créature fabuleuse, en général c'est la créature qui vient à elle, bien que la jeune femme « ressente sa présence » peu avant de la voir.

Les personnages sont libres de choisir d'avertir Reïr, ou non, de l'existence de la licorne. Dans ce cas, le bûcheron commence par réprimander Lisal, ce qui a pour effet de déclencher une crise de tremblement. Il attrape ensuite sa hache pour aller tuer la créature qu'il juge responsable de l'état de sa fille.

Si les personnages décident de partir seuls à la recherche de la licorne, à partir des informations approximatives de Lisal, ils risquent de tourner un moment dans la forêt, mais à force de patience, ils finiront bien par la trouver. N'hésitez pas à mettre sur leur route une créature dangereuse, comme l'ours enragé par exemple (voir page 56), pour leur faire comprendre les dangers d'une forêt sauvage.

La meilleure solution consiste à emmener la jeune femme avec eux et d'utiliser le lien qui l'unit à la licorne comme boussole. Reïr voudra absolument les accompagner, avec tous les problèmes que cela peut impliquer. Un **test de CHA difficulté 15** pourra l'en dissuader (n'hésitez pas à accorder un bonus aux personnages en fonction de leur argumentation).

Dans le cas où vous insérez cette mini-aventure dans *Un tour en forêt,* Lisal n'a pas vu passer Cardo. Mais des héros n'abandonnent pas une jeune femme en détresse, n'est-ce pas ?

3. Une licorne apeurée

Après avoir emprunté pendant quelque temps le sentier qui relie le camp de bûcheron à l'auberge du Vieux Pont, vous vous enfoncez sous les frondaisons de la forêt. Lisal, toujours en pleurs, mène la marche. Elle semble parfaitement savoir où aller et lorsque vous l'interrogez à ce sujet, elle vous répond : « *Je le sens, c'est tout* ». Les bois sont particulièrement denses et touffus dans cette partie de la forêt. Soudain, Lisal s'immobilise, son corps est parcouru de tremblements tandis que ses poils se hérissent. « *Loups !* » laisse-t-elle échapper dans un souffle avant de s'élancer à toute vitesse dans les bois.

Lisal a ressenti la peur de la licorne alors que cette dernière est encerclée par des loups. Sans vraiment comprendre ce qui lui arrive, elle vole à son secours. Elle ne répond à aucune mise en garde. Les personnages feraient mieux de la suivre s'ils ne veulent pas qu'elle finisse dévorée elle aussi.

Suivre la jeune femme en courant dans les bois nécessite **trois tests de DEX difficulté 10**. Chaque échec signifie que le personnage trébuche ou tombe. En termes de jeu, chaque échec implique que le personnage débutera le combat avec les loups avec un tour de retard sur ceux qui ont réussi le test.

Vous courrez à perdre haleine dans les bois à la poursuite de Lisal et débouchez dans une petite clairière. Une licorne, la patte arrière gauche prise dans un piège, hennit et se cabre tant bien que mal. Une meute de loups, les crocs écumants, l'encerclent. L'un d'entre eux se jette sur la créature majestueuse, mais d'un coup de corne, elle le repousse.

Malheureusement un autre prédateur en profite pour l'attaquer à revers.

Lorsque Lisal parvient dans la clairière, son principal objectif est de libérer la licorne. Cette dernière a la patte prise dans un piège, une sorte de piège à loups en fer froid gravé de runes qui empêche la créature d'utiliser sa capacité de Déplacement magique.

Si les personnages ne protègent pas Lisal, il est probable qu'elle y laisse la vie. Si

Le loup, mâle alpha

Chaque meute de loup possède un mâle dominant plus gros que ses congénères (jusqu'à 80 kg).

Niveau 2

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +3*
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2
Initiative 17 **DEF** 15
PV 15 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Morsure +4 **DM** 1d6+3

Embuscade : au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne tombe au sol. La créature obtient un bonus de +5 à l'initiative (déjà comptabilisé) et à tous les tests de discrétion.

Déroulement du combat

Nombre : Comptez 1 unique Mâle alpha, tapis dans les sous-bois, ainsi que 2 loups par personnages. Si nos héros sont accompagnés de bûcherons, vous pouvez rajouter des loups. Considérez simplement qu'hommes et loups se neutralisent. Ne jetez les dés que pour les loups qui attaquent les personnages, sachant que le mâle aplha attaque le personnage le plus gros ou menaçant.

Tactique : les loups attaquent de préférence les cibles les plus faibles, dans ce cas précis : Lisal puis la licorne, mais ils ne se mettent jamais à plus de trois sur le même adversaire.

Moral : Heureusement pour les personnages, les loups ne sont pas affamés. Dès que l'un d'entre eux est réduit à 3 PV, il fuit le combat. Lorsque la meute est réduite de moitié ou que le Mâle alpha est abattu, les survivants fuient le combat.

Les loups

Niveau 1

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1*
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2
Initiative 12 **DEF** 14
PV 9

Morsure +2 **DM** 1d6+1

Interchangeables : tant que la créature et ses alliées sont plus nombreuses que la cible, elles se relaient pour esquiver ses attaques et elles obtiennent un bonus de +5 en DEF. Si plusieurs créatures semblables sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque sur la créature de son choix, le personnage ne sait jamais laquelle il blesse.

Compteur de pv des loups

L1 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L2 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L3 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L4 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L5 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L6 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L7 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L8 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L9 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
L10 : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

au contraire, ils l'aident, elle y parvient en 5 tours. Une fois libérée, la licorne est un allié puissant, et les loups devraient rapidement déguerpir.

Note pour le MJ : Pour corser les choses, vous pouvez considérer que si les personnages ne sont pas parvenus à libérer la licorne en moins de 10 tours, la créature fabuleuse succombe aux assauts des loups, provoquant le désespoir de Lisal.

Conclusion

Si les personnages parviennent à sauver la licorne, les larmes de Lisal se tarissent rapidement. Elle remerciera les personnages et la licorne leur adressera un salut avant de disparaître dans la forêt.

Si vous insérez cette aventure dans l'aventure ***Un tour en forêt*** page 30 et que les personnages sont sévèrement blessés, la licorne peut les soigner avec sa corne comme s'ils étaient à 0 PV ♥ (voir sa capacité de Corne magique dans le profil ci-contre).

Cette histoire aura donné suffisamment de courage à Lisal pour affronter son père. Avec le temps, ils trouveront un nouveau mode de relation dans lequel la jeune femme sera plus épanouie.

Si la licorne n'a pas survécu au combat, les pleurs de Lisal cessent tout de même, mais laisseront de profondes cicatrices sur son visage et dans son cœur. Elle deviendra froide et mauvaise, apportant peine et chagrin autour d'elle.

Si Lisal est morte en tentant de sauver la licorne, nos héros sont dans le pétrin. Reïr et les bûcherons ne leur pardonneront pas de l'avoir mise en danger et risquent bien de vouloir se venger...

Progression de niveau : en principe, une mini-aventure est un peu trop courte pour justifier un passage de niveau... c'est à vous de voir !

La licorne

La licorne ressemble à un cheval aux proportions parfaites et à la robe immaculée. Elle est pourvue d'une corne torsadée unique.

Niveau 3

FOR +5	**DEX** +4*	**CON** +5
INT +0	**SAG** +4	**CHA** +4
Initiative 18		**DEF** 🛡 18

PV ♥ 30 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Corne et sabots +7 **DM** 2d6+5

Corne magique (L) : si la licorne touche de sa corne une créature à 0 PV ♥, celle-ci récupère 2d6 PV ♥. Si la créature est empoisonnée, elle a immédiatement droit à un test de CON difficulté 10 pour neutraliser les effets du poison.

Déplacement magique : 60 mètres. Toutefois cette capacité ne peut être utilisée que dans les limites de la forêt natale de la licorne.

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

54 €* POUR 6 NUMÉROS EN VERSION PAPIER + PDF SOIT UNE ÉCONOMIE DE 30 € PAR AN !

* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

rendez-vous sur black-book-editions.fr

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark own-ers who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, exten-sion, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depic-tions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contrib-uted to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

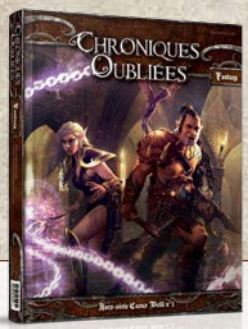
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées Fantasy, le jeu de rôle : Initiation au jeu d'Aventure/Le jeu d'initiation (version Ségur). 2009-2016. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombayl, David Burckle et Damien Coltice. Tous droits réservés Black Book Éditions.

Découvrez la gamme complète Chroniques Oubliées !



Livre de base

Le *Livre de base* de *Chroniques Oubliées Fantasy* contient toutes les règles du jeu (du niveau 1 à 20), des tonnes de matériel de jeu optionnel, ainsi qu'une mini-aventure et un grand scénario.

Compagnon

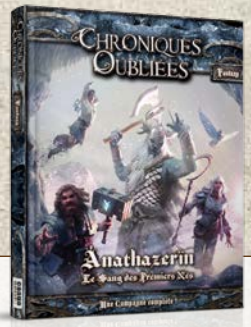
Premier supplément de règles, le *Compagnon* offre des tonnes de nouveau matériel de jeu : nouveaux profils, nouveaux monstres, nouveaux objets magiques, etc.

Écran du MJ

En plus de l'écran de jeu 4 volets en carton rigide proposant les tables de jeu indispensables du *Livre de base*, l'*Écran du MJ* est accompagné d'un livret de résumé des profils de base.

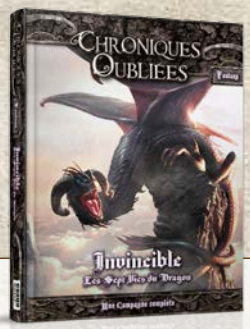
Recueil de mini-aventures

Ce recueil contient 16 mini-aventures indépendantes, prêtes-à-jouer, de tout niveau et de styles variés.



Anathazerïn

Cette formidable campagne au style épique est d'ores et déjà entrée dans le panthéon des campagnes cultes du JdR.



Invincible

Très originale, cette campagne fera traverser plusieurs époques aux PJ pour affronter un invincible dragon !

Dossier de personnage

La feuille de personnage de luxe que chaque joueur se doit d'avoir !

Guide du joueur

Petit guide idéal pour que chaque joueur prépare son personnage à *Anathazerïn*.

Guide du joueur

Petit guide idéal pour que chaque joueur prépare son personnage à *Invincible*.

RÉSUMÉ DES CAPACITÉS

CHRONIQUES OUBLIÉES

CAPACITÉS DE GUERRIER

	Voie 1 : Voie du bouclier	Voie 2 : Voie du combat	Voie 3 : Voie de la résistance
1	☐ **Protéger un allié** Permet d'ajouter le mod. de du bouclier à un compagnon	☐ **Vivacité** +3 en Initiative	☐ **Robustesse** +3 au rang 1 ; + 3 au rang 3.
2	☐ **Absorber un coup (L)** Annule un coup par tour grâce à un test de	☐ **Désarmer** Peut désarmer son adv grâce à un test opposé de	☐ **Armure naturelle** +2 à la ; +4 au rang 4.
3	☐ **Absorber un sort (L)** Annule le sort grâce à un test de	☐ **Double attaque (L)** Peut faire 2 tests de par tour avec un malus de -2	☐ **Second souffle (L)** Récupère [1d10 + niveau + Mod. de CON] , 1 fois/combat
4	☐ **Armure lourde** L'armure offre +8 en et protège des coups critiques	☐ **Attaque circulaire (L)** Peut attaquer chaque adv situé au contact	☐ **Dur à cuire** À zéro , peut encore agir un tour +5 aux tests de CON

CAPACITÉS DE MAGICIEN

	Voie 1 : Magie destructrice	Voie 2 : Magie protectrice	Voie 3 : Magie universelle
1	☐ **Projectile magique (L)** DM automatique 1d4 ; 1d6 au rang 4	☐ **Armure du mage (L)** +4 à la jusqu'à la fin du combat	☐ **Lumière (L)** Lumière magique rayon de 20 m pendant 10 minutes
2	☐ **Rayon affaiblissant (L)** -2 en FOR, et DM pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours	☐ **Chute ralentie (L)** Chute réduite de 6 m par rang dans cette voie	☐ **Détection de la magie (L)** Détecte les objets magiques rayon de 15 m
3	☐ **Flèche enflammée (L)** DM [1d6 + Mod. d'INT] +1d6 par tour (1 ou 2 fin du sort)	☐ **Flou (L)** ½ DM pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours	☐ **Invisibilité (L)** Pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes sauf att ou capacité (L)
4	☐ **Boule de feu (L)** DM [4d6 + Mod. d'INT] rayon de 6 m, test de DEX ½ DM	☐ **Cercle de protection (L)** annule l'effet d'un sort (cercle de 3 personnes ; 1/tour)	☐ **Vol (L)** Peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes

CAPACITÉS DE PRÊTRE

	Voie 1 : Voie de la guerre sainte	Voie 2 : Voie de la prière	Voie 3 : Voie des soins
1	☐ **Arme bénie** Relance le dé de dégâts sur un « 1 ». DM magiques.	☐ **Bénédiction (L)** +1 att et carac aux alliés pendant [3 + Mod. de SAG] tours	☐ **Soins légers (L)** Cible touchée récupère [1d8 + niv] (rang/jour) ◯◯◯◯
2	☐ **Bouclier de la foi** +1 en DEF ; +2 en DEF au rang 4	☐ **Destruction de morts-vivants (L)** Test SAG diff 13, DM 2d6 ; DM 3d6 au rang 4.	☐ **Soins modérés (L)** Cible touchée récupère [2d6 + niv] (rang/jour) ◯◯◯◯
3	☐ **Marteau spirituel (L)** portée 30 mètres et DM [1d8 + Mod. de SAG]	☐ **Sanctuaire (L)** Pas d'att sauf test SAG diff 15, pendant [5 + Mod. SAG] tours	☐ **Soins de groupe (L)** Prêtre et alliés récupèrent [1d8 + niv] (1/combat) ◯
4	☐ **Châtiment divin (L)** Ajouter Mod. de SAG en et DM sur une attaque.	☐ **Intervention divine** Peut décider qu'un test est réussi ou non (1 fois par combat)	☐ **Guérison (L)** Cible touchée récupère tous ses pv + guérison maladies (1/jour) ◯

CAPACITÉS DE RÔDEUR

	Voie 1 : Voie de l'archer	Voie 2 : Voie du compagnon animal	Voie 3 : Voie du traqueur
1	☐ **Sens affutés** +2/rang perception ; [+ Mod. SAG] en Init et DM des	☐ **Odorat** +5 aux tests de SAG pour suivre des traces	☐ **Pas de loup** +2 par rang aux tests de discrétion en forêt
2	☐ **Tir aveugle (L)** Peut faire des tests de contre les ennemis invisibles	☐ **Surveillance** 1 test de avant le 1er tour, +5 au test de surprise et Initiative	☐ **Ennemi juré** + [Mod. de SAG] aux tests de et +1d6 DM contre l'ennemi juré.
3	☐ **Tir rapide (L)** Peut faire 2 tests de ce tour	☐ **Combat** Le loup combat. Init 13, 14, [niv], DM 1d6+1, [niv x4]	☐ **Embuscade** Si le groupe est caché, les adv attaqués sont surpris 1 tour
4	☐ **Flèche de mort (L)** Permet de lancer 2d20 sur les tests de , DM x2	☐ **Empathie animal (L)** Communique avec le loup à distance ; guérit 1 pour 1	☐ **Second ennemi juré** Choisit un deuxième ennemi juré

CAPACITÉS DE VOLEUR

	Voie 1 : Voie de l'assassin	Voie 2 : Voie du déplacement	Voie 3 : Voie du roublard
1	☐ **Discrétion** +2 en DEX par rang pour passer inaperçu	☐ **Esquive** +1 par rang à la (et aux tests de DEX pour esquiver)	☐ **Doigts agiles (L)** +2 par rang aux tests de DEX pour crocheter, pickpocket...
2	☐ **Attaque sournoise (L)** DM +1d6 par rang des att dans le dos ou par surprise	☐ **Chute** Pas de DM lors d'une chute de 3 m par rang	☐ **Détecter les pièges** Test de INT diff 10 (ou 15) pour détecter les pièges
3	☐ **Ombre mouvante (L)** Test de DEX diff 10 pour disparaître pendant 1 tour	☐ **Acrobaties** Test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos	☐ **Croc-en-jambe** 17 à 20 sur le dé du test de pour faire tomber au sol
4	☐ **Surprise** N'est jamais surpris ; att sournoise non Limitée	☐ **Esquive de la magie** Test DEX contre , annule ou ½ les effets d'un sort	☐ **Attaque paralysante (L)** pour paralyser un adv pendant 1d4 tours (1/combat) ◯

PV Points de vie

DÉFENSE

CONTACT Attaque

DISTANCE Attaque

MAGIQUE Attaque

BLACKBOOK EDITIONS

black-book-editions.fr

Chroniques Oubliées

Krush

Guerrier demi-orque

Nom du joueur

NIVEAU	1 2 3 4
DÉ DE VIE	d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	16	+3	
DEX Dextérité	11	+0	
CON Constitution	16	+3	
INT Intelligence	8	-1	
SAG Sagesse	12	+1	
CHA Charisme	8	-1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+4	
DISTANCE	+1	
MAGIQUE	-	

Arme	Dégâts
Epée bâtarde (1 main)	1d8+3
Epée bâtarde (2 mains) *	1d12+3

VITALITÉ	Niv 1	
PV Points de vie	13	

Points de vie restants

DÉFENSE		
DÉFENSE	17 *	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures	Mod.
Cotte de mailles	+5
Grand bouclier *	+2*

* *Si Krush utilise son épée bâtarde à 2 mains, il ne peut pas se servir de son bouclier en même temps et sa DEF passe à 15*

Capacités de guerrier

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
	Voie du bouclier	Voie du combat	Voie de la résistance
1	☐ **Protéger un allié** Permet d'ajouter le mod. de du bouclier à un compagnon	☐ **Vivacité** +3 en Initiative	☐ **Robustesse** +3 au rang 1 ; + 3 au rang 3.
2	☐ **Absorber un coup (L)** Annule un coup par tour grâce à un test de	☐ **Désarmer** Peut désarmer son adv grâce à un test opposé de	☐ **Armure naturelle** +2 à la ; +4 au rang 4.
3	☐ **Absorber un sort (L)** Annule le sort grâce à un test de	☐ **Double attaque (L)** Peut faire 2 tests de par tour avec un malus de -2	☐ **Second souffle (L)** Récupère [1d10 + niveau + Mod. de CON] , 1 fois/combat
4	☐ **Armure lourde** L'armure offre +8 en et protège des coups critiques	☐ **Attaque circulaire (L)** Peut attaquer chaque adv situé au contact	☐ **Dur à cuire** À zéro , peut encore agir un tour +5 aux tests de CON

Équipement

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	
1 torche	
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

Description

Sexe : masculin **Âge :** 18 ans
Taille : 1,98 m **Poids :** 120 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Même comparé à d'autres orques, Krush est une véritable montagne de muscles. Deux mètres de haut, une charpente épaisse et lourde, des bras gros comme des chênes ! Ses yeux rouges et sa grande crête noire lui donnent un air menaçant. Pour ne rien arranger, deux crocs protubérants déforment sa mâchoire inférieure. Sa peau verte est couverte d'une terrifiante armure forgée dans un acier sombre comme la nuit. Au combat, il manie un grand bouclier et une grande épée orque qui semble avoir beaucoup servie.

Tous droits réservés à Black Book Éditions. 2016. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées

Maëla

Magicienne elfe

Description

Sexe : féminin **Âge :** 124 ans
Taille : 1,88 m **Poids :** 60 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Devant vous se tient une magnifique elfe, grande, fine et gracile. Sa peau de nacre, son visage aux contours parfaits et symétriques dégagent une beauté froide mais étrange. De sa chevelure flottante surgissent deux longues oreilles pointues. Elle est vêtue d'une somptueuse robe elfique bleue et or, et elle tient en main un grand bâton de bois sculpté au bout duquel luit une gemme rose. Elle ne se déplace jamais sans son animal de compagnie, un petit dragon rouge, ni sans ses étuis à parchemin.

Nom du joueur

NIVEAU 1 2 3 4

DÉ DE VIE d4

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	8	-1	
DEX Dextérité	14	+2	
CON Constitution	10	+0	
INT Intelligence	16	+3	
SAG Sagesse	10	+0	
CHA Charisme	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+0	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+4	

Arme	Dégâts
Bâton ferré	1d6-1

VITALITÉ

	Niv 1	
PV Points de vie	4	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	13	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures	Mod.
Robe elfique	+1

Capacités de magicien

	Voie 1 : Magie destructrice	Voie 2 : Magie protectrice	Voie 3 : Magie universelle
1	☐ **Projectile magique (L)** DM automatique 1d4 ; 1d6 au rang 4	☐ **Armure du mage (L)** +4 à la Défense jusqu'à la fin du combat	☐ **Lumière (L)** Lumière magique rayon de 20 m pendant 10 minutes
2	☐ **Rayon affaiblissant (L)** -2 en FOR, et DM pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours	☐ **Chute ralentie (L)** Chute réduite de 6 m par rang dans cette voie	☐ **Détection de la magie (L)** Détecte les objets magiques rayon de 15 m
3	☐ **Flèche enflammée (L)** DM [1d6 + Mod. d'INT] +1d6 par tour (1 ou 2 fin du sort)	☐ **Flou (L)** ½ DM pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours	☐ **Invisibilité (L)** Pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes sauf att ou capacité (L)
4	☐ **Boule de feu (L)** DM [4d6 + Mod. d'INT] rayon de 6 m, test de DEX ½ DM	☐ **Cercle de protection (L)** annule l'effet d'un sort (cercle de 3 personnes ; 1/tour)	☐ **Vol (L)** Peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes

Équipement

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	1 grimoire
1 torche	1 potion de soins (1d8)
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

Tous droits réservés à Black Book Éditions. 2016. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées

Karoom

Prêtre nain

Nom du joueur

NIVEAU 1 2 3 4

DÉ DE VIE d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	14	+2	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	8	-1	
SAG Sagesse	16	+3	
CHA Charisme	11	+0	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+3	
DISTANCE	+1	
MAGIQUE	+4	

Arme	Dégâts
Marteau de guerre	1d6+2

VITALITÉ — Niv 1

PV Points de vie	10	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	15	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures	Mod.
Chemise de mailles	+4
Petit bouclier	+1

Description

Sexe : masculin **Âge :** 45 ans
Taille : 1,20 m **Poids :** 90 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Karoom le nain ne mesure guère plus d'un mètre vingt, mais sa lourde démarche fait trembler le sol et sa voix rocailleuse ressemble au tonnerre. Aussi large que haut, sa formidable carcasse est enveloppée d'une lourde cotte de maille. Il arbore avec fierté une épaisse barbe rousse tressée avec soin. Sous son casque de métal, on voit à peine son visage grimaçant et ses grands yeux bleus. Autour de son cou, le symbole de Thürdim, le Dieu nain de la forge ne le quitte jamais, tout comme son puissant marteau de guerre.

CAPACITÉS DE PRÊTRE

	Voie 1 : Voie de la guerre sainte	Voie 2 : Voie de la prière	Voie 3 : Voie des soins
1	☐ **Arme bénie** Relance le dé de dégâts sur un « 1 ». DM magiques.	☐ **Bénédiction (L)** +1 att et carac aux alliés pendant [3 + Mod. de SAG] tours	☐ **Soins légers (L)** Cible touchée récupère [1d8 + niv] ♥ (rang/jour) ◯◯◯◯
2	☐ **Bouclier de la foi** +1 en DEF ; +2 en DEF au rang 4	☐ **Destruction de morts-vivants (L)** Test SAG diff 13, DM 2d6 ; DM 3d6 au rang 4.	☐ **Soins modérés (L)** Cible touchée récupère [2d6 + niv] ♥ (rang/jour) ◯◯◯◯
3	☐ **Marteau spirituel (L)** portée 30 mètres et DM [1d8 + Mod. de SAG]	☐ **Sanctuaire (L)** Pas d'att sauf test SAG diff 15, pendant [5 + Mod. SAG] tours	☐ **Soins de groupe (L)** Prêtre et alliés récupèrent [1d8 + niv] ♥ (1/combat) ◯
4	☐ **Châtiment divin (L)** Ajouter Mod. de SAG en et DM sur une attaque.	☐ **Intervention divine** Peut décider qu'un test est réussi ou non (1 fois par combat)	☐ **Guérison (L)** Cible touchée récupère tous ses pv + guérison maladies (1/jour) ◯

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	1 trousse de soins
1 torche	
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

Tous droits réservés à Black Book Éditions. 2016. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées

Félindra

Rôdeuse demi-elfe

Description

Sexe : feminin **Âge :** 24 ans
Taille : 1,68 m **Poids :** 60 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Félindra est une jeune femme sauvage. Elle dissimule sous une cape de voyage fatiguée une étonnante chevelure pourpre et un visage dur. Une armure en cuir renforcée protège son corps jusqu'aux genoux. Suivant chacun de ses pas comme une ombre, un loup noir aux yeux jaunes veille sur sa maîtresse. Une longue épée pend à sa ceinture mais en général, la dernière chose qu'entendent les ennemis de Félindra avant de mourir est le son produit par la corde de son grand arc en bois.

Nom du joueur

NIVEAU 1 2 3 4

DÉ DE VIE d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	12	+1	
DEX Dextérité	16	+3	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	10	+0	
SAG Sagesse	14	+2	
CHA Charisme	8	-1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+2	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	-	

Arme	Dégâts
Arc court	1d6
Epée longue	1d8+1

VITALITÉ Niv 1

PV Points de vie	9	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	16	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures	Mod.
Armure de cuir renforcé	+3

CAPACITÉS DE RÔDEUR

	Voie 1 : Voie de l'archer	Voie 2 : Voie du compagnon animal	Voie 3 : Voie du traqueur
1	☐ **Sens affutés** +2/rang perception ; [+ Mod. SAG] en Init et DM des	☐ **Odorat** +5 aux tests de SAG pour suivre des traces	☐ **Pas de loup** +2 par rang aux tests de discrétion en forêt
2	☐ **Tir aveugle (L)** Peut faire des tests de contre les ennemis invisibles	☐ **Surveillance** 1 test de avant le 1er tour, +5 au test de surprise et Initiative	☐ **Ennemi juré** + [Mod. de SAG] aux tests de et +1d6 DM contre l'ennemi juré.
3	☐ **Tir rapide (L)** Peut faire 2 tests de ce tour	☐ **Combat** Le loup combat. Init 13, 14, [niv], DM 1d6+1, [niv x4]	☐ **Embuscade** Si le groupe est caché, les adv attaqués sont surpris 1 tour
4	☐ **Flèche de mort (L)** Permet de lancer 2d20 sur les tests de , DM x2	☐ **Empathie animal (L)** Communique avec le loup à distance ; guérit 1 pour 1	☐ **Second ennemi juré** Choisit un deuxième ennemi juré

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	1 carquois de flèches
1 torche	1 dague (DM 1d4 + FOR)
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

Tous droits réservés à Black Book Éditions. 2016. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Chroniques Oubliées

Rodrick

Voleur humain

Nom du joueur

NIVEAU 1 2 3 4

DÉ DE VIE d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	17	+3	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	14	+2	
SAG Sagesse	8	-1	
CHA Charisme	14	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+1	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	-	

Arme	Dégâts
Rapière (critique sur 19 et 20)	1d6
Dague	1d4

VITALITÉ — Niv 1

PV Points de vie	7	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	15	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures	Mod.
Armure de cuir	+2

CAPACITÉS DE VOLEUR

	Voie 1 : Voie de l'assassin	Voie 2 : Voie du déplacement	Voie 3 : Voie du roublard
1	☐ **Discrétion** +2 en DEX par rang pour passer inaperçu	☐ **Esquive** +1 par rang à la (et aux tests de DEX pour esquiver)	☐ **Doigts agiles (L)** +2 par rang aux tests de DEX pour crocheter, pickpocket...
2	☐ **Attaque sournoise (L)** DM +1d6 par rang des att dans le dos ou par surprise	☐ **Chute** Pas de DM lors d'une chute de 3 m par rang	☐ **Détecter les pièges** Test de INT diff 10 (ou 15) pour détecter les pièges
3	☐ **Ombre mouvante (L)** Test de DEX diff 10 pour disparaître pendant 1 tour	☐ **Acrobaties** Test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos	☐ **Croc-en-jambe** 17 à 20 sur le dé du test de pour faire tomber au sol
4	☐ **Surprise** N'est jamais surpris ; att sournoise non Limitée	☐ **Esquive de la magie** Test DEX contre , annule ou ½ les effets d'un sort	☐ **Attaque paralysante (L)** pour paralyser un adv pendant 1d4 tours (1/combat) ◯

ÉQUIPEMENT

Sac d'aventurier :	Bourse : 5 pièces d'argent
1 couverture	5 dagues
1 torche	Outils de crochetage
1 briquet à silex	
1 gamelle	
1 outre d'eau	

Description

Sexe : masculin **Âge :** 30 ans
Taille : 1,84 m **Poids :** 70 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Avec sa tignasse noire et sa petite barbichette, Rodrick est très beau garçon. Son petit air canaille plaît énormément aux jeunes filles... et énerve les jeunes hommes ! Svelte et agile, il aime mimer des passes d'arme avec sa rapière. Par-dessus son élégante chemise blanche, il porte une belle tunique de cuir qui cache de nombreuses poches et de multiples sangles. Qui sait combien de dagues, de couteaux et de petits outils sont dissimulés là-dedans !

Tous droits réservés à Black Book Éditions. 2016. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

Version « joueurs »

Version « MJ »

CE PLAN EST RÉSERVÉ AU MJ !

Chroniques Oubliées

Fiches récapitulative
des personnages pré-remplis

Krush
Guerrier demi-orque

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	16	+3	
DEX Dextérité	11	+0	
CON Constitution	16	+3	
INT Intelligence	8	-1	
SAG Sagesse	12	+1	
CHA Charisme	8	-1	

NIVEAU	1 2 3 4	
DÉ DE VIE	d10	
PV Points de vie	13	
DÉFENSE	17 *	
Cotte de mailles	+5	
Grand bouclier *	+2*	

* *Si Krush utilise son épée bâtarde à 2 mains, il ne peut pas se servir de son bouclier en même temps et sa* **DEF** *passe à 15*

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+4	
DISTANCE	+1	
MAGIQUE	-	
Epée bâtarde (1 main)	1d8+3	
Epée bâtarde (2 mains) *	1d12+3	

Maëla
Magicienne elfe

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	8	-1	
DEX Dextérité	14	+2	
CON Constitution	10	+0	
INT Intelligence	16	+3	
SAG Sagesse	10	+0	
CHA Charisme	15	+2	

NIVEAU	1 2 3 4	
DÉ DE VIE	d4	
PV Points de vie	4	
DÉFENSE	13	
Robe elfique	+1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+0	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+4	
Bâton ferré	1d6-1	

Haroom
Prêtre nain

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	14	+2	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	8	-1	
SAG Sagesse	16	+3	
CHA Charisme	11	+0	

NIVEAU	1 2 3 4	
DÉ DE VIE	d8	
PV Points de vie	10	
DÉFENSE	15	
Cheminse de mailles	+4	
Petit bouclier	+1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+3	
DISTANCE	+1	
MAGIQUE	+4	
Marteau de guerre	1d6+2	

Félindra
Rôdeuse demi-elfe

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	12	+1	
DEX Dextérité	16	+3	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	10	+0	
SAG Sagesse	14	+2	
CHA Charisme	8	-1	

NIVEAU	1 2 3 4	
DÉ DE VIE	d8	
PV Points de vie	9	
DÉFENSE	16	
Armure de cuir renforcé	+3	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+2	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	-	
Arc court	1d6	
Epée large	1d8+1	

Rodrick
Voleur humain

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	17	+3	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	14	+2	
SAG Sagesse	8	-1	
CHA Charisme	14	+2	

NIVEAU	1 2 3 4	
DÉ DE VIE	d6	
PV Points de vie	7	
DÉFENSE	15	
Armure de cuir	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+1	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	-	
Rapière (critique sur 19 et 20)	1d6	
Dague	1d4	

Chroniques Oubliées

Nom du personnage

Nom du joueur

NIVEAU

DÉ DE VIE

CARAC.		Valeur	Mod.	
FOR	Force			
DEX	Dextérité			
CON	Constitution			
INT	Intelligence			
SAG	Sagesse			
CHA	Charisme			

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT		
DISTANCE		
MAGIQUE		

Arme	Dégâts

VITALITÉ

PV — Points de vie

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX

Armures	Mod.

CAPACITÉS

	Voie 1 :	Voie 2 :	Voie 3 :
1	☐	☐	☐
2	☐	☐	☐
3	☐	☐	☐
4	☐	☐	☐

ÉQUIPEMENT

	Bourse :

Description

Race :

Profil :

Sexe : **Âge :**

Taille : **Poids :**

Tous droits réservés à Black Book Éditions. 2016. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

CAPACITÉS DE GUERRIER

	Voie du bouclier	Voie du combat	Voie de la résistance
1	**Protéger un allié :** Permet d'ajouter le mod. de du bouclier à un compagnon	**Vivacité :** +3 en Initiative	**Robustesse :** +3 au rang 1 ; +3 au rang 3.
2	**Absorber un coup (L) :** Annule un coup par tour grâce à un test de	**Désarmer :** Peut désarmer son adv grâce à un test opposé de	**Armure naturelle :** +2 à la ; +4 au rang 4.
3	**Absorber un sort (L) :** Annule le sort grâce à un test de	**Double attaque (L) :** Peut faire 2 tests de par tour avec un malus de -2	**Second souffle (L) :** Récupère [1d10 + niveau + Mod. de CON] , 1 fois/combat
4	**Armure lourde :** L'armure offre +8 en et protège des coups critiques	**Attaque circulaire (L) :** Peut attaquer chaque adv situé au contact	**Dur à cuire :** À zéro , peut encore agir un tour +5 aux tests de CON

CAPACITÉS DE PRÊTRE

	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière	Voie des soins
1	**Arme bénie :** Relance le dé de dégâts sur un « 1 ». DM magiques.	**Bénédiction (L) :** +1 att et carac aux alliés pendant [3 + Mod. de SAG] tours	**Soins légers (L) :** Cible touchée récupère [1d8 + niv] (rang/jour)
2	**Bouclier de la foi :** +1 en DEF ; +2 en DEF au rang 4	**Destruction de morts-vivants (L):** Test SAG diff 13, DM 2d6 ; DM 3d6 au rang 4.	**Soins modérés (L) :** Cible touchée récupère [2d6 + niv] (rang/jour)
3	**Marteau spirituel (L) :** portée 30 mètres et DM [1d8 + Mod. de SAG]	**Sanctuaire (L) :** Pas d'att sauf test SAG diff 15, pendant [5 + Mod. SAG] tours	**Soins de groupe (L) :** Prêtre et alliés récupèrent [1d8 + niv] (1/combat)
4	**Châtiment divin (L) :** Ajouter Mod. de SAG en et DM sur une attaque.	**Intervention divine :** Peut décider qu'un test est réussi ou non (1/combat)	**Guérison (L) :** Cible touchée récupère tous ses pv + guérison maladies (1/jour)

CAPACITÉS DE RÔDEUR

	Voie de l'archer	Voie du compagnon animal	Voie du traqueur
1	**Sens affutés :** +2/rang perception ; [+ Mod. SAG] en Init et DM des	**Odorat :** +5 aux tests de SAG pour suivre des traces	**Pas de loup :** +2 par rang aux tests de discrétion en forêt
2	**Tir aveugle (L) :** Peut faire des tests de contre les ennemis invisibles	**Surveillance :** 1 test de avant le 1er tour, +5 au test de surprise et Initiative	**Ennemi juré :** + [Mod. de SAG] aux tests de et +1d6 DM contre l'ennemi juré.
3	**Tir rapide (L) :** Peut faire 2 tests de ce tour	**Combat :** Le loup combat. Init 13, 14, [niv], DM 1d6+1, [niv x4]	**Embuscade :** Si le groupe est caché, les adv attaqués sont surpris 1 tour
4	**Flèche de mort (L) :** Permet de lancer 2d20 sur les tests de , DM x2	**Empathie animal (L) :** Communique avec le loup à distance ; guérit 1 pour 1	**Second ennemi juré :** Choisit un deuxième ennemi juré

CAPACITÉS DE MAGICIEN

	Voie de la magie destructrice	Voie de la magie protectrice	Voie de la magie universelle
1	**Projectile magique (L) :** DM automatique 1d4 ; 1d6 au rang 4	**Armure du mage (L) :** +4 à la jusqu'à la fin du combat	**Lumière (L) :** Lumière magique rayon de 20 m pendant 10 minutes
2	**Rayon affaiblissant (L) :** -2 en FOR, et DM pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours	**Chute ralentie (L) :** Chute réduite de 6 m par rang dans cette voie	**Détection de la magie (L) :** Détecte les objets magiques rayon de 15 m
3	**Flèche enflammée (L) :** DM [1d6 + Mod. d'INT] +1d6 par tour (1 ou 2 fin du sort)	**Flou (L) :** ½ DM et pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours	**Invisibilité (L) :** Pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes sauf att ou capacité (L)
4	**Boule de feu (L) :** DM [4d6 + Mod. d'INT] rayon de 6 m, test de DEX ½ DM	**Cercle de protection (L) :** annule l'effet d'un sort (cercle de 3 personnes ; 1/tour)	**Vol (L) :** Peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes

CAPACITÉS DE VOLEUR

	Voie de l'assassin	Voie du déplacement	Voie du roublard
1	**Discrétion :** +2 en DEX par rang pour passer inaperçu	**Esquive :** +1 par rang à la (et aux tests de DEX pour esquiver)	**Doigts agiles (L) :** +2 par rang aux tests de DEX pour crocheter, pickpocket...
2	**Attaque sournoise (L) :** DM +1d6 par rang des att dans le dos ou par surprise	**Chute :** Pas de DM lors d'une chute de 3 m par rang	**Détecter les pièges :** Test de INT diff 10 (ou 15) pour détecter les pièges
3	**Ombre mouvante (L) :** Test de DEX diff 10 pour disparaître pendant 1 tour	**Acrobaties :** Test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos	**Croc-en-jambe :** 17 à 20 sur le dé du test de pour faire tomber au sol
4	**Surprise :** N'est jamais surpris ; att sournoise non Limitée	**Esquive de la magie :** Test DEX contre , annule ou ½ les effets d'un sort	**Attaque paralysante (L) :** pour paralyser un adv pendant 1d4 tours (1/combat)

Symboles

- **PV** Points de vie
- **DÉFENSE**
- **CONTACT** Attaque
- **DISTANCE** Attaque
- **MAGIQUE** Attaque

Exemples de tests en opposition

Bras de fer : FOR contre FOR
Convaincre : CHA contre CHA
Course à pied : CON contre CON (course d'endurance) ou DEX contre DEX (sprint)
Immobiliser quelqu'un : FOR contre FOR (il faut au préalable réussir un test)
Jouer aux cartes : INT contre INT
Ligoter un prisonnier : DEX contre DEX
Mentir/bluff : CHA contre INT
Passer inaperçu : DEX contre SAG

Chroniques Oubliées
Black Book Editions
black-book-editions.fr
Casus Belli
Tous droits réservés Black Book Éditions.
© 2016, Black Book Éditions.

Règles générales

Initiative

Celui qui a **la plus haute valeur de DEX** (pour les personnages) ou d'**Initiative** (pour les monstres) joue en premier. Les autres agissent ensuite, un par un, dans l'ordre décroissant des valeurs de DEX et d'Initiative.

Valeurs et modificateurs de caractéristique

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

Attaques

Test d'attaque supérieur ou égal à la **DEF** de la cible.

Réussite critique « 20 naturel » : les DM sont multipliés par 2

Dommages (DM)

Dé de dommages + modificateur de caractéristique = le nombre de PV perdus

À 0 PV, la cible tombe au sol, inconscient. Après une heure sans soins, elle meurt définitivement !

Après une nuit de repos, un personnage récupère un nombre de PV perdus égal à : **Dé de vie + Mod. de CON + niveau.**

Tour de combat

Le tour représente 10 secondes de combat. À son tour de jeu, un personnage peut effectuer :

- **1 action limitée (L)** (utiliser une capacité limitée : lancer un sort par exemple).
- OU **1 action de mouvement** (se déplacer de 20 m environ, se relever, ramasser une arme, etc.) **et 1 action d'attaque** (effectuer une attaque normale de son choix (au contact ou à distance).
- OU **2 actions de mouvement**.

Action gratuite : cette action peut être réalisée en plus des actions normales du personnage. Toute action rapide qui ne ralentit pas le personnage peut être considérée comme une action gratuite, par exemple, crier quelque chose ou lâcher un objet.

Cas particuliers

Table des difficultés

Type de difficulté	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Presque impossible	25

L'effet de surprise

Un personnage qui échoue à un test de SAG opposé au test de DEX d'adversaires en embuscade est *Surpris*.

Un personnage *Surpris* ne peut pas effectuer d'action et il subit un malus de- 5 à sa DEF lors du premier tour de combat.

Renversé

Un personnage renversé (tombé au sol) se retrouve dans une très mauvaise position pour attaquer. Il subit un **malus de -5** à sa DEF et à toutes ses attaques ( ) et doit utiliser une action de mouvement pour se relever.

Attaquer un adversaire dans le dos

Lorsque le voleur attaque la même créature qu'un allié, on considère qu'il peut l'attaquer dans le dos si les deux conditions suivantes sont remplies :

1. Le voleur et l'allié peuvent se placer de part et d'autre de la cible.

2. La cible n'a pas attaqué le voleur à son dernier tour de jeu (dans le cas contraire, on considère qu'elle lui fait face).

Modificateurs d'attaque (optionnel)

À Couvert : Tout tir sur une cible à couvert ou en pleine mêlée se fait avec un malus de -2 à -5 (-5 si un allié masque la cible, -2 autrement).

Aveuglé : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.

Conditions de luminosité : *Jour :* aucun malus. *Pluies fortes :* -2 aux tests physiques (attaques incluses) *Pénombre :* -5 aux attaques à distance. *Noir total :* voir l'état préjudiciable « aveuglé ». Les attaques magiques nécessitant de voir la cible sont impossibles.

Paralysé : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.

Lorsque le nom d'un objet est indiqué *en italique*, c'est que le marchand de Clairval possède l'article en vente dans son magasin. Pour acheter un tel objet, il suffit que le personnage l'achète avec les pièces d'argent dont il dispose. En revanche, certains objets ne font ni partie de la liste de départ des personnages, ni de celle qu'ils peuvent acquérir auprès du marchand de Clairval. Cet équipement supplémentaire pourra toutefois vous servir pour de futures aventures.

Armes de contact	dé de DM	Mod. de DM	Prix
Bâton	1d4	+ FOR	1 pa
Bâton ferré [1]	1d6	+ FOR	2 pa
Dague (au contact)	1d4	+ FOR	3 pa
Épée bâtarde (utilisée à 1 main)	1d8	+ FOR	9 pa
Épée bâtarde (utilisée à 2 mains) [1]	1d12	+ FOR	9 pa
Épée longue	1d8	+ FOR	6 pa
Épée ou hache à 2 mains [1]	2d6	+ FOR	10 pa
Marteau de guerre ou masse	1d6	+ FOR	4 pa
Rapière (critique sur 19 et 20)	1d6	+ FOR	6 pa

Armes à distance	dé de DM	Mod. de DM	Prix
Arbalète (portée : 30 mètres) [2]	2d4	aucun	10 pa
Arc court (portée : 30 mètres)	1d6	aucun	4 pa
Dague (portée : 5 mètres)	1d4	aucun	3 pa
Hachette (portée : 5 mètres)	1d6	aucun	2 pa

Note : *arc et arbalètes sont vendus avec flèches et carreaux. On ne comptabilise pas les projectiles.*

Armures & boucliers	Mod. d'armure (ou de bouclier)	Prix
Armure de cuir	+ 2	4 pa
Armure de cuir renforcée	+ 3	8 pa
Chemise de mailles	+ 4	15 pa
Cotte de mailles	+ 5	20 pa
Petit bouclier	+ 1	2 pa
Grand bouclier	+2	4 pa

Objets usuels	Prix
Briquet en silex	1 pa
Corde de 15 mètres	2 pa
Couverture	1 pa
Craie (à l'unité)	1 pa
Gamelle	1 pa
Grappin	2 pa
Outils de crochetage [3]	5 pa
Outre (2 litres)	1 pa

Objets usuels	Prix
Potion de soins [4]	10 pa
Sac d'aventurier	1 pa
Torche	1 pa
Trousse de soins [5]	3 pa
Lanterne et huile	1 pa
Menottes en acier	2 pa
Papier et matériel d'écriture	5 pa
Ration de nourriture (pour 1 semaine)	4 pa

Règles spéciales

[1] **Armes à 2 mains.** Ce type d'arme empêche l'utilisation d'un bouclier ou de tenir une torche.

[2] **Arbalète.** L'arbalète nécessite une action de mouvement pour être rechargée et à nouveau prête à tirer.

[3] **Outil de crochetage.** N'oubliez pas que sans ces outils, il est *impossible* de crocheter une serrure fermée à clef.

[4] **Potion de soins.** Un personnage qui boit une potion sent une puissante énergie parcourir son corps blessé. Il récupère immédiatement 1d8 PV perdus. Le marchand possède 10 potions à la vente.

[5] **Trousse de soins.** Un personnage soigné avec une trousse de soins récupère immédiatement 1 PV perdu. Le marchand possède 10 trousses à la vente.

Le Château du Baron

ILLUSTRATION ROMANO GARNIER POUR
CHRONIQUES OUBLIEES FANTASY
2016 © BLACK BOOK EDITIONS

ILLUSTRATION ROMANO GARNIER POUR
CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY
2016© BLACK BOOK ÉDITIONS

GUERRIER DEMI-ORQUE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

PRÊTRE NAIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

MAGICIENNE ELFE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

RÔDEUSE DEMI-ELFE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

VOLEUR HUMAIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ARAIGNÉE GÉANTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

NÉCROMANT
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOULE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOULE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

VOLEUR HUMAIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

RÔDEUSE DEMI-ELFE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

MAGICIENNE ELFE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

PRÊTRE NAIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GUERRIER DEMI-ORQUE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOBELIN
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

SQUELETTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ZOMBIE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOULE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

GOULE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

NÉCROMANT
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ARAIGNÉE GÉANTE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

OGRE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LICORNE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

OGRE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

TROLL
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

TROLL
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP MÂLE ALPHA
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP FÉLINDRA
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

OGRE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

DRAGON ROUGE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

OGRE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

OGRE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

ELFE NOIR
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LICORNE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

TROLL
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

TROLL
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

DRAGON ROUGE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

OGRE
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP FÉLINDRA
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS

LOUP MÂLE ALPHA
© 2016 BLACK BOOK ÉDITIONS