

CHRONIQUES OUBLIEES

FANTASY

LIVRE DES RÈGLES

- Laurent Bernasconi -

QUE L'APPEL DE L'AVENTURE RÉSONNE !



Héros de tout âge, habitants des terres lointaines ! Des ruines abandonnées jusqu'aux métropoles florissantes, des cryptes les plus profondes aux tours les plus hautes, des quartiers nobles aux rues malfamées, il est temps d'écrire votre épopée !

Dans **Chroniques Oubliées Fantasy**, glissez-vous dans la peau d'un druide farouche, d'une guerrière audacieuse, d'un magicien flamboyant ou encore d'une barde malicieuse. Partez sur les routes des **Terres d'Osgild**, explorez des lieux mystérieux et combattez les sbires d'un sorcier assoiffé de pouvoir !

Ce jeu de rôle médiéval-fantastique utilise une mécanique de jeu simple et éprouvée, basée sur un dé à 20 faces, une poignée de caractéristiques, et les emblématiques voies de personnage.

Chroniques Oubliées Fantasy s'adresse à tous les niveaux de pratique du jeu de rôle, des débutants aux rôlistes chevronnés.

Cet ouvrage contient :

- ◇ les règles de création de personnage ;
- ◇ des conseils pour aider les meneurs de jeu novice à maîtriser leur première partie ;
- ◇ des règles complémentaires pour le meneur de jeu ;
- ◇ un bestiaire présentant plusieurs créatures que les joueurs pourront rencontrer lors de leurs aventures ;
- ◇ deux scénarios pour commencer à jouer.

Pour jouer à **Chroniques Oubliées Fantasy**, vous avez uniquement besoin de ce livre, d'un set de dés de jeu de rôle, de feuilles de papier, de crayons et d'une gomme.



black-book-editions.fr

BBECOF201



CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY

CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable d'édition : Marc Sautriot

Auteur : Laurent Bernasconi

Édition et textes additionnels : Marc Sautriot

Relecture et corrections : Olivier Larue
et Marc Sautriot

Direction artistique : Marianne Bergeonneau

Design du logo et de la couverture : Steve Luga

Couverture : Irina Fidler

Illustrations intérieures : Eduardo

Comettant, Aleksa Drageljevic, Aurore Folny,
Jérémy Forveille, Rémi Jacquot, Chris Knight,
Jessica Nera Bargh, Matheus Schwartz
et Aleksa Stajsic

Carte : Patrick Janniaud

Planche BD : Marianne Bergeonneau

Design de la maquette : Amélie Bortuzzo, Laura
Hoffmann et Frédéric Lipari

Maquette : Valentin Debret, Laura Hoffmann
et Frédéric Lipari

L'équipe de Black Book Éditions :

Pôle administratif • David Burckle,
Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

Pôle boutique • Éric Bernard, Camille Bourgoïn,
Julien Collas, Jonathan Duvic, Julien Gaillet
et Olivier Morgon

Pôle communication • Anthony Bruno
et Steve Luga

Pôle édition • Marianne Bergeonneau,
Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas,
Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Pôle technique • Alexandre Nizoux
et Emmanuel Personne

Dépôt légal : Juillet 2024. Imprimé en UE.

ISBN (souple) : 978-2-38227-656-3

ISBN (deluxe) : 978-2-38227-485-9

ISBN (couv. alternative) : 978-2-38227-672-3

ISBN (collector) : 978-2-38227-493-4

ISBN (pdf) : 978-2-38227-489-7

© Black Book Éditions, 2024. Chroniques
Oubliées Fantasy est une marque déposée par
Black Book Éditions. Tous droits réservés.

Édité par Black Book Éditions

12 rue Jean Carmet

69800 Saint Priest

FRANCE,

www.black-book-editions.fr



black-book-editions.fr

Remerciements

L'auteur adresse un grand merci à Christophe Klopfert, Jérémy Provost et Poussière pour leurs relectures attentives et leurs suggestions, ce jeu serait indéniablement moins abouti sans leur aide précieuse. Merci à JP Roth, Véro Courseaux, Stéphane Depoli et, *last but not least*, Léo Depoli d'avoir essuyé les plâtres toutes ces années et subi toutes ces évolutions de règles *ad nauseam*. Black Book Éditions remercie chaleureusement la communauté de *Chroniques Oubliées* pour sa fidélité et ses retours toujours bienveillants.

Un grand merci à Laurent pour son investissement sans faille, sa persévérance, son énergie, sa passion.

AVANT-PROPOS

Il y a tout juste dix ans, en juillet 2014, sortait la première édition de *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)*. Ce jeu de rôle faisait suite au jeu d'initiation sorti en boîte cinq ans auparavant, puis à une publication des règles complètes sous forme de feuilleton dans les numéros 1 à 3 du magazine *Casus Belli*. Depuis, des milliers de joueurs s'en sont emparés, ont usé les pages de leurs manuels, et surtout, ont joué des centaines d'heures durant, parcourant les Terres d'Osgild avec des campagnes telles *Les Disparus de Clairval*, *Anathazerin* ou encore *Invincible*. L'une des forces de *Chroniques Oubliées Fantasy* est aussi d'être utilisable avec n'importe quel univers médiéval fantastique, et nul doute que, collectivement, vous avez joué encore plus dans une grande diversité de mondes. C'est là la véritable magie du jeu de rôle !

Depuis plus de dix années donc, les rôlistes ont pu largement pousser le jeu dans ses retranchements, soulever des questionnements, pointer du doigt des manques, et surtout, suggérer des améliorations et de nouvelles règles, ou des variantes. Parce que même si le cœur des règles de *COF* reste le même, chaque table joue avec ses variantes, ses options préférées. C'est là également une force de ce jeu : novices comme routards y trouvent leur compte, la simplicité des règles permettant à la fois de découvrir le jeu en douceur et d'y ajouter des règles plus pointues.

Toujours est-il que toute cette expérience, tous ces échanges sur les forums, toutes ces suggestions, Laurent Bernasconi, l'auteur du jeu, les a suivis de près. Discutant avec les membres de la communauté, il a peu à peu commencé à noircir les pages. Mois après mois, il a affiné les textes, recueillant jusqu'au dernier moment l'avis de certains fans du jeu. Jusqu'à finir par lâcher son nouveau bébé : *Chroniques Oubliées Fantasy 2^e* du nom était là, prêt à servir la communauté rôliste !

Tout en gardant l'esprit d'origine, à savoir la simplicité et l'accessibilité aux nouveaux rôlistes, nous avons, avec Laurent, essayé de gommer les défauts du grand frère, qu'il s'agisse de points de règles ou d'ergonomie du jeu. Ce jeu est désormais le vôtre. Un nouveau chapitre des *Chroniques Oubliées* peut s'ouvrir. Nous vous souhaitons de longues heures d'aventures palpitantes. Bon jeu !

L'équipe Black Book Éditions, mars 2024

SOMMAIRE

Crédits.....	2
Avant-propos.....	3

Introduction **6**

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	6
Les ingrédients du jeu.....	10
Fantasy.....	14
Les Terres d'Osgild	14
Au sommaire	17

PARTIE I · LE PERSONNAGE **19**

Chapitre 1 : Création du personnage **20**

1 · Rôle.....	20
2 · Profil	22
3 · Peuples	25
4 · Caractéristiques	26
5 · Voies et capacités	29
6 · Points de vigueur (PV)	30
7 · Dé de récupération (DR)	30
8 · Points de chance (PC).....	30
9 · Points de mana (PM)	31
10 · Initiative	31
11 · Équipement	31
12 · Défense	31
13 · Valeurs d'attaque	32
14 · Dommages (DM).....	32
15 · Touche finale.....	33

Chapitre 2 : Progression & niveaux **38**

Points de vigueur.....	38
Valeurs d'attaque	39
Capacités et voies.....	39
Points de mana	43
D4°, les dés évolutifs.....	43
Changement d'orientation	43

Chapitre 3 : Peuples **44**

Caractéristiques et interprétation	44
Demi-elfe.....	45
Demi-orc.....	46
Elfe haut	48
Elfe sylvain.....	50
Gnome.....	52
Halfelin	54
Humain	56

Nain.....	58
Mage.....	60

Chapitre 4 : Famille des aventuriers **61**

Arquebusier	62
Barde.....	66
Rôdeur.....	70
Voleur.....	74

Chapitre 5 : Famille des combattants **78**

Barbare.....	79
Chevalier.....	83
Guerrier	87

Chapitre 6 : Famille des mages **91**

Ensorceleur	92
Forgesort	97
Magicien	102
Sorcier	107

Chapitre 7 : Famille des mystiques **112**

Druide	113
Moine.....	118
Prêtre.....	122

Chapitre 8 : Voies de prestige **128**

Voies génériques.....	129
Voies d'aventurier.....	137
Voies de combattant	146
Voies de mage	154
Voies de mystique.....	166

Chapitre 9 : Profils hybrides **176**

Explications.....	176
Créer un profil hybride au niveau 1.....	179

Chapitre 10 : Équipement 181

Matériel d'aventurier.....	181
Armes.....	181
Armure.....	188

Autres biens.....	190
Équipement de qualité.....	193
Équipement exotique.....	193

PARTIE II • LES RÈGLES

197

Chapitre 1 : Les règles de base 198

Mécanique de Base : le test.....	199
Les tests de caractéristique.....	202
Points de chance.....	205

Chapitre 2 : Le combat 208

Préambule : la surprise.....	208
Unité de temps : le round.....	209
Initiative.....	209
Les actions.....	210
L'action de mouvement.....	211

Test d'attaque.....	212
Options tactiques.....	215
Les dommages.....	218
Les points de vigueur.....	220
Fuite.....	222
Poursuite.....	222

Chapitre 3 : Magie et sorts 227

Lancer un sort.....	227
Récupérer les points de mana.....	229

PARTIE III • MENER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE

231

Chapitre 1 : Les règles de l'aventure 232

Voyager.....	232
Dangers du voyage.....	233
Autres dangers et obstacles.....	236
Enquête et recherche d'indices.....	240

Chapitre 2 : Objets magiques 242

Niveau de magie.....	242
Valeur des objets magiques.....	242
Fabriquer des objets magiques.....	243
Nombre et puissance des objets.....	244
Cumul des bonus.....	245
Limiter les objets magiques.....	245
Identifier un objet magique.....	246
Origine d'un objet magique.....	246
Catégories d'objets.....	247

Chapitre 3 : Opposition 259

Mode d'emploi.....	259
Profil de créatures : Humanoïdes.....	262
Profil de créatures : Animaux.....	266

Chapitre 4 : Devenir MJ 304

Avant la première partie.....	304
Démarrer la partie.....	307

Séquence de jeu.....	309
En combat.....	312
Fin de partie.....	315
Style de jeu.....	316

Chapitre 5 - Scénario

La Tour errante 319

Introduction pour le MJ.....	319
Introduction des PJ.....	320
Scène 1 : Coup de foudre.....	320
Scène 2 : Un grand mystère.....	321
Scène 3 : L'appel de la tour.....	323
Scène 4 : Pietro.....	325
Scène 5 : La tour maudite.....	326
Scène 6 : Retour vers le futur.....	329

Chapitre 6 - Scénario

Requiem pour Clairval 331

Introduction pour le MJ.....	331
Introduction des PJ.....	332
Scène 1 : Féindra et les zombies.....	332
Scène 2 : Course dans les ténèbres.....	334
Scène 3 : Au pied du mur.....	336
Scène 4 : Grand final.....	338

ANNEXES

Index des sorts par rang.....	343
Personnages prêtirés.....	348

INTRODUCTION

Bienvenue à toutes et à tous!

Croniques Oubliées Fantasy (COF) est un jeu de rôle qui permet de vivre des aventures fantastiques entre amis, autour d'une table. Si vous savez déjà ce qu'est le jeu de rôle, alors vous êtes en terrain connu et pouvez passer le paragraphe qui suit. Pour les autres, préparez-vous à vivre un voyage extraordinaire. Suivez le guide !

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

« Dos à dos avec vos compagnons, prisonniers des profondeurs des mines de Kaer-Undün, la horde des gobelins déferle sur vous, tandis qu'au loin vous entendez le pas lourd d'un troll qui approche... Que faites-vous ? »

C'est à vos amis et vous de décider. Vous battez-vous jusqu'à votre dernier souffle ? Cherchez-vous une issue vers la surface ? Ou échafaudez-vous un plan à la fois subtil et risqué, comme vous laisser capturer pour être mené devant le roi des gobelins ? Le jeu de rôle est un jeu qui ne connaît pas d'autre limite que celle de votre imagination. Comme pour

tous les jeux, il y a des règles, bien sûr, mais vous êtes libres de décider de ce que vous ferez.

Lors d'une partie de jeu de rôle (JdR), un groupe de joueurs, dont l'un prend le rôle particulier de meneur de jeu (MJ), partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis, en vivant dans la peau de personnages héroïques une aventure extraordinaire digne d'être contée par les bardes !

Le jeu de rôle se joue à plusieurs, 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 d'une dose de bonne humeur et d'imagination, de quelques

dés, de feuilles de personnage, de crayons et de gommes ! C'est pour ces différentes raisons que chez les Anglo-saxons, on qualifie parfois le JdR de « jeu de rôle sur table » (*tabletop roleplaying game*) ou encore de « jeu de rôle avec crayons et papier » (*pen and paper rpg*).

Si vous ne savez pas comment se déroule un jeu de rôle, vous pouvez retrouver une partie filmée en vidéo sur la chaîne YouTube de *Black Book Éditions*, accessible directement à partir de notre page internet, sur laquelle vous retrouverez également des informations sur *Chroniques Oubliées Fantasy* ainsi que les différents produits de la gamme et des ressources numériques :

Retrouvez toutes ces liens et informations ici :

www.black-book-editions.fr/COF2



Des joueurs et un meneur de jeu

Le jeu de rôle est un jeu de société qui se pratique au minimum à deux. Idéalement, une partie regroupera quatre à six joueurs (idéalement cinq). Comme nous venons de le voir, l'un d'eux doit endosser le rôle particulier de meneur de jeu (MJ) tandis que les autres, simplement appelés joueurs, incarnent les héros de l'histoire : les personnages joueurs (PJ).

Le meneur de jeu. Garant du bon déroulement de la partie, le MJ assure plusieurs fonctions :

- ◇ il **décrit les situations** aux joueurs ;
- ◇ il **joue le rôle** de tous les personnages du jeu hormis ceux des joueurs ;
- ◇ il **s'assure du bon déroulement de l'aventure** (lui seul a lu le scénario avant la partie) ;

- ◇ **il fait office d'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 MJ n'a cependant pas tous les pouvoirs, et il est important de préciser qu'il n'est pas l'adversaire des joueurs. Il est un conteur dont le but est de permettre à tout le monde de passer un bon moment et de s'amuser.

Les joueurs. Chaque joueur joue le rôle d'un personnage dont il décide librement ce qu'il fait et dit. Lorsqu'il interprète le PJ, le joueur a plusieurs possibilités : il peut parler de son personnage à la troisième personne (« Lhagva parle au gobelin »), à la première 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.**

Chaque joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage est défini par des **caractéristiques** (Force, Agilité, Intelligence, etc.) et des **capacités** (Double attaque, Explosion de feu, Discrétion, etc.) indiquées sur sa feuille de personnage. Ces éléments vont permettre, grâce aux règles du jeu, de déterminer comment les choses se déroulent. **C'est l'aspect « jeu » du jeu de rôle.**

Comment joue-t-on ?

Une fois que chaque joueur a son personnage, le MJ peut commencer à raconter une histoire, qu'il a lue dans un livre de *Chroniques Oubliées Fantasy* ou dont il a écrit au préalable la trame et les seconds rôles principaux. Le MJ pourrait, par exemple, commencer son histoire comme ceci :

« Vous êtes en route pour le village de Fonduval pour répondre à une petite annonce affichée dans la ville voisine : "Recherche aventuriers courageux pour

UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE

VALENTINE ET SES AMIS PLONGÉS DANS UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE



le texte décrivant la capacité (voir les chapitres consacrés aux familles de profils) prime sur la règle générale. Si rien n'est précisé, la règle générale s'applique.

Les capacités signalées par le symbole * accolé à leur nom sont des sorts (par exemple, Télékinésie*).

Fréquence des capacités. Sauf mention contraire, les capacités peuvent être utilisées aussi souvent que le joueur le souhaite. Les deux exceptions les plus fréquentes sont les suivantes :

- ◇ une capacité qui indique *une fois par combat* nécessite de terminer une récupération rapide (30 min de repos) pour pouvoir à nouveau être utilisée. *Une fois par combat* est une simplification qui évite d'alourdir le texte, pour autant la capacité peut être utilisée hors combat ;
- ◇ une capacité qui indique *une fois par jour* nécessite de terminer une récupération complète (8 h de repos) pour pouvoir être utilisée à nouveau.

Points de vigueur

Tous les personnages possèdent des points de vigueur (**PV**). Ce nombre représente leur énergie, leur capacité à éviter les dangers. Le nombre de PV varie pour représenter l'état de santé et de fatigue du personnage, mais aussi l'énergie qu'il lui reste pour éviter encore les coups. Plus les PV baissent, plus vous êtes en danger (voir le chapitre « Le combat », page 208).

Une haute valeur de PV correspond à un combattant expérimenté. Ainsi pour un personnage qui possède 40 PV, un coup d'épée qui fait perdre 8 PV représente un coup qui a été en grande partie esquivé ou dévié et encaissé, à peine une estafilade superficielle, alors que pour un personnage qui

ne possède que 6 PV, il s'agit d'un coup mortel en pleine poitrine.

Un personnage à qui il ne reste qu'un seul PV est littéralement épuisé et victime de multiples contusions et coupures. S'il perd un seul PV de plus, il sombre dans l'inconscience avec le risque de périr de ses blessures.

Dé de récupération

Les dés de récupération (**DR**) constituent la capacité du personnage à récupérer, à reprendre son souffle (voir le chapitre « Le combat », page 30).

Points de chance

Les points de chance (**PC**) indiquent bien sûr à quel point un personnage est chanceux, mais peuvent



meneur de jeu. Par la suite, si vous jouez régulièrement, il est préférable que chaque joueur possède son propre set de dés. Le meneur, quant à lui, pourra trouver utile de posséder plusieurs sets de dés, surtout plusieurs d20, pour gérer plus rapidement les actions de combat lorsqu'il incarne plusieurs personnages en même temps.

En effet, le d20 est le dé le plus utilisé à *COF*, car il sert pour effectuer les tests qui sont au cœur de la mécanique du jeu.

Ces dés sont disponibles dans toutes les boutiques de jeux ainsi que sur le site internet de *Black Book Éditions* (www.black-book-edition.fr).

Le *Set de dés* officiel de *COF* contient également un deuxième d10 indiquant les dizaines, utilisé dans d'autres variantes du jeu de rôle.

Les accessoires

Si des feuilles blanches, des gommes et des crayons à papier (non fournis) sont les seuls outils indispensables pour jouer, il existe cependant quelques autres accessoires très pratiques, comme une surface de jeu effaçable à sec ou des pions cartonnés pour représenter les personnages et les monstres du jeu. N'hésitez pas

à aller faire un tour en boutique pour trouver votre bonheur.

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



Un dé à 20 faces

Les VTT. Rien à voir avec le vélo, en jeu de rôle, VTT signifie *Virtual Table Top* ou encore table virtuelle. Il s'agit d'une autre organisation du jeu où le MJ et chaque joueur sont derrière leur écran d'ordinateur, mais jouent comme s'ils étaient assis autour de la même table grâce à la magie de l'internet. Une table virtuelle est donc un logiciel (ou une application) qui vous permet

de relier les joueurs et le MJ qui jouent « en ligne », et de gérer la table de jeu : lancer les dés, utiliser les règles, sonoriser la partie, présenter des illustrations ou des plans, utiliser des *tokens* (pions) pour gérer les déplacements des PJ et des adversaires sur une *battlemap* (plan) lors des combats, etc. Elle permet une expérience de jeu proche du jeu de rôle sur table et n'a donc rien à voir non plus avec un jeu vidéo massivement multijoueur (MMORPG).

PETIT LEXIQUE RÔLISTE

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

Campagne : suite d'aventures formant une même saga.

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.



Les nains et les elfes nomment cette zone géographique le Mitan. Osgild est en effet le nom d'un ancien empire, fondé il y a environ 2 500 ans par les humains aux dépens des peuples anciens. L'empire termina son expansion, il y a environ 1 500 ans et s'effondra cinq siècles plus tard. Six siècles de chaos et de fluctuations suivirent durant une période connue sous le nom des âges sombres qui vit nains et elfes se réapproprier une partie du territoire perdu.

La région a obtenu ses frontières et sa structure géopolitique actuelle il y a un peu plus de trois siècles, lors du traité de paix de Monastir. Il fut signé entre les deux plus grandes nations des Terres d'Osgild, la principauté d'Arly et les marches du Piémont, et marque l'an 1 de la datation officielle des nations humaines.

La route qui relie Ferrance (capitale de la principauté d'Arly) à Port-Libre (une cité franche des marches du Piémont) est le chemin connu le plus court d'un bord à l'autre du continent. Cela en fait un axe commercial d'exception où transitent des marchandises exotiques et des voyageurs de pays lointains, voire d'autres continents.

Nous sommes actuellement en l'an 325 PM (post Monastir).

Pour ceux qui sont déjà familiers avec la gamme COF, il s'est passé quarante-et-une années depuis *Les Disparus de Clairval* et onze années après la fin d'*Anathazerin, le sang des premiers-nés*. Si vous souhaitez faire jouer ces aventures, le calendrier sera bien sûr différent de celui que nous évoquons ici.



PARTIE I

LE PERSONNAGE

CRÉATION DU PERSONNAGE

Pour pouvoir se lancer dans une partie de *Chroniques Oubliées Fantasy*, il est indispensable que chaque joueur dispose d'un personnage joueur (PJ). S'il n'a encore jamais joué, il y a deux possibilités : utiliser un personnage déjà prêt à jouer (ou « prêtiré », dans le jargon rôliste), ou bien créer un personnage en utilisant les règles fournies dans ce chapitre.

- ◇ Si votre temps est limité ou si ça vous semble plus confortable pour une première expérience, nous fournissons à la fin de cet ouvrage des PJ prêtirés, qui vous permettront de débiter directement la partie. Vous pourrez recopier ces PJ sur la feuille de personnage vierge fournie en fin d'ouvrage ou télécharger gratuitement leurs feuilles sur www.black-book-editions.fr. Une fois que vous aurez choisi votre personnage, il ne vous restera plus qu'à lui apporter la touche finale en vous rendant au point 15 de ce chapitre, afin de choisir éventuellement des langues connues, un idéal héroïque ou un travers.
- ◇ Si vous avez un peu de temps ou si vous en avez envie (même en étant débutant), créer vous-même un PJ permet de définir le héros correspondant le plus à vos aspirations. Ce chapitre va vous expliquer comment

procéder. Notez que la création d'un PJ se fait idéalement en collaboration entre le joueur concerné et le meneur de jeu (MJ).

Comme nous allons le voir dans les paragraphes qui suivent, un personnage est défini par un certain nombre d'éléments qu'il convient d'inscrire sur une feuille de personnage (n'hésitez pas à photocopier pour cela la feuille vierge fournie en fin d'ouvrage ou disponible sur le site internet www.black-book-editions.fr).

1 • RÔLE

La première chose à déterminer est le rôle que vous voulez jouer. Avant de traiter votre personnage du point de vue des règles, il vous faut commencer par l'imaginer, par le rêver. Essayez de vous faire une image mentale de votre futur alter ego.



Traits : robuste et trapu. Pilosité très développée, tresses dans les cheveux et la barbe, bijoux et piercing. Non, les naines n'ont pas de barbe, tout juste un fin duvet avec l'âge.

Caractéristiques

+1 en CON ou VOL, -1 en AGI

VOIE DU NAIN



1. Habitant des tunnels :

Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. De plus, il obtient un bonus de +3 à tous les tests en rapport avec la pierre, l'architecture ou les mines ainsi qu'avec les passages secrets et les pièges dans les murs et les parois rocheuses.

2. Haches et marteaux :

Le nain gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise une hache ou un marteau de guerre. Il sait utiliser ces armes, quel que soit son profil.

3. Résistance à la magie :

Une fois par jour, le nain peut choisir d'ignorer les effets d'un sort qui le prend pour cible (mais pas un sort de zone). Les créatures dont le niveau (NC) est au moins égal au double du nain ignorent cette capacité.

4. Fils du roc :

Le nain réduit tous les DM subis de 2 points (mais il subit toujours au moins 1 DM par attaque reçue). La réduction passe à 3 au niveau 10. Elle est cumulable avec d'autres sources de réduction des DM comme la *peau d'acier* du barbare.

RÔDEUR

Points de vigueur : 4 par niveau

Le rôdeur est à l'aise dans les forêts ténébreuses, où il traque les animaux dangereux et les créatures monstrueuses ou, au contraire, se fait l'ami des bêtes et le protecteur des lieux sauvages.

Dans les Terres d'Osgild : on trouve des rôdeurs dans tous les lieux naturels sauvages ou dans les villes et les villages à proximité où ils peuvent servir de guide aux marchands ou aux explorateurs. Dans la principauté d'Arly, le bois de Myrviel, le bois Dormant ou celui d'Astréis sont de bons points de départ tout comme les monts Vierges.



Armes & armures maîtrisées

Le rôdeur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance.

Les voies de rôdeur limitent l'armure au cuir renforcé et interdisent le port du bouclier.

Équipement de départ

Épée longue (DM 1d8), arc court et carquois (DM 1d6, portée 30 m) ou une autre arme de contact (épée courte, hachette, lance), dague (DM 1d4), armure de cuir renforcé (DEF +3).

▲ VOIE DE L'ARCHER

1. Archer émérite :

Le rôdeur ajoute sa PER aux DM qu'il inflige à l'arc et +1 par rang dans la voie en initiative. Le joueur peut souhaiter une variante de cette capacité s'appliquant aux armes de jet (dague, hachette, javelot) plutôt qu'à l'arc (rebaptisez-la voie du lancer). Dans ce cas, le PJ ajoute sa FOR aux DM qu'il inflige et double la portée de jet (pas de bonus d'Init.). Par ailleurs, toutes les capacités de la voie qui suivent s'appliquent aux armes de jet plutôt qu'à l'arc.

2. Tir chirurgical :

Le rôdeur peut tirer sur une cible engagée en mêlée sans pénalité (mais pas sur une cible à couvert). Il ne risque jamais de toucher un allié, même en cas d'échec critique.

3. Dans le mille :

Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir de s'imposer un *dé malus* en attaque. Si elle est réussie, il ajoute 2d4° aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Tir rapide ou Flèche de mort par exemple. Transformez cette capacité en action limitée (L) pour obtenir +3d4° aux DM au lieu de 2d4°.

CHEVALIER

Points de vigueur : 5 par niveau

Le chevalier est un noble guerrier errant, monté sur un puissant destrier et protégé par une armure lourde. Il parcourt la campagne en quête de torts à redresser et d'occasions de mettre son courage à l'épreuve.

Dans les Terres d'Osgild : de nombreuses nations humaines peuvent prétendre adouber des chevaliers en bonne et due forme. D'ouest en est : le comté du Ponant, la principauté d'Arly, les marches du Piémont, le duché de Périk, la baronnie de Bordant et le royaume de Cobis. Parmi celles-ci, seules les trois premières et le royaume de Cobis possèdent un véritable ordre de chevalerie. Toutefois, appartenir à un tel ordre est une charge à temps complet et un personnage sera plus probablement un jeune noble errant, fils cadet d'une famille, condamné



à se tailler un domaine ou, au moins une réputation, à la pointe de son épée et à la force de son courage. Les chevaliers sont assez fréquents parmi la noblesse des elfes hauts et chez les nains, mais quasi inexistantes chez les autres peuples. Il faudrait donc un historique très particulier pour justifier une telle bizarrerie.

Armes & armures

Le chevalier sait manier toutes les armes de contact, mais il dédaigne les armes à distance qu'il considère comme des armes de couard.

Les voies de chevalier limitent l'armure à celle de plaque (l'armure de plaque complète nécessite une capacité particulière). Il peut utiliser tous les boucliers.

Équipement de départ

Épée longue (DM 1d8), grand bouclier (DEF +2), lance de cavalerie (DM 2d6), dague (DM 1d4), cotte de mailles (DEF +5).

VOIE DU CAVALIER

1. Fidèle monture :

Le chevalier possède une fidèle monture (voir page suivante), un cheval de guerre bien dressé qui comprend les ordres simples. À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale (par exemple, parcourir 10 m et réaliser une action limitée). La monture n'attaque que si elle est elle-même attaquée au contact par une créature. De plus, le chevalier ajoute son rang + 2 aux tests d'équitation et de dressage.

2. Cavalier émérite :

Lorsqu'il est en selle, le chevalier gagne un bonus de +1 aux DM de ses attaques au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du chevalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite. Le bonus aux DM passe à +2 au rang 5.

FORGESORT

Points de vigueur : 3 par niveau

À la fois artisan et enchanteur, artiste et magicien, le forgesort lie les énergies occultes à la matière qu'il façonne pour créer des artefacts magiques ou des breuvages aux propriétés fantastiques. Le forgesort est aussi le seul utilisateur de magie profane à pouvoir porter une armure.

Dans les Terres d'Osgild : les forgesorts forment une caste de magiciens-artisans qu'on ne trouve pas partout, mais qui sont très organisés. Les nains et les gnomes sont plus particulièrement férus de cette école de magie et s'organisent souvent en guilde, à la façon des artisans, tandis que les elfes sont moins enclins à la pratiquer. Les Frères forgeurs forment la guilde de la principauté d'Arly, laquelle a son siège à Fort Colline. Les élèves sont recrutés sur leur seul talent, à la suite d'une série de tests poussés de connaissance et d'artisanat, sans distinction de peuple. Après une formation initiale de sept années, le compagnon doit prendre la route et voyager au loin pour apprendre de nouvelles techniques, rencontrer des maîtres forgesorts à travers le monde et réaliser un chef-d'œuvre : un objet magique original à la fois remarquable pour ses pouvoirs, mais aussi pour la qualité de son artisanat.

Armes & armures

Le forgesort sait manier la dague, le bâton, le marteau et l'arbalète légère.

Les voies de forgesort limitent l'armure au cuir simple et interdisent d'utiliser un bouclier.

Équipement de départ

Dague (DM 1d4), bâton ferré (DM 1d6), marteau (DM 1d6).

VOIE DU MAGE

La magie est une activité singulière qui exige beaucoup de ceux qui espèrent en maîtriser les mystères, mais elle apporte aussi de grands

pouvoirs. Dès le niveau 1, le forgesort peut choisir d'obtenir la voie du mage en remplacement de sa voie de peuple. Vous trouverez les règles qui concernent cette voie en page 60.

VOIE DES ARTEFACTS

1. Bâton de mage :

Lorsqu'il utilise son bâton, le forgesort inflige $[1d4^{\circ} + INT]$ DM magiques. À partir du rang 3, au prix d'une action limitée, il peut utiliser sa valeur d'attaque magique pour une attaque au contact et il inflige $[2d4^{\circ} + INT]$ DM dans un éclair d'énergie ! Si le forgesort fait l'acquisition d'un bâton magique, les bonus de celui-ci s'ajouteront normalement à l'attaque et aux DM (de même pour le bonus de feu de la voie du métal).



main, le sort prend fin. L'arme inflige +1d4° DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide en plus des DM habituels. Le magicien doit choisir l'élément au moment de l'incantation. Tant qu'il tient l'arme élémentaire en main, les sorts basés sur cet élément lui coûtent 1 PM de moins pour être lancés (par exemple, *Mains brûlantes* ou *Explosion de feu* s'il a enflammé son bâton). Ce sort ne fait aucun effet sur une arme qui bénéficie déjà d'un bonus élémentaire aux DM.

■ 4. Respiration aquatique (A)* :

Le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point d'INT.

■ 5. Armure de pierre (A)* :

Pendant INT minutes, le magicien retranche 5 points à tous les DM subis. Le sort prend fin dès qu'il a absorbé [niveau du magicien × 3] DM. Cette réduction se cumule à celle offerte par la *Maîtrise des éléments*. Armure de pierre est incompatible avec le sort *Déphasage* (voie de la magie protectrice), il y met fin immédiatement.

▲ VOIE DE LA MAGIE PROTECTRICE

■ 1. Armure de mana (M)* :

Le magicien fait apparaître une protection magique chatoyante qui recouvre son corps et produit des étincelles à chaque fois qu'il encaisse un coup. Pendant INT minutes, la DEF du magicien augmente de +3. Cette valeur passe à +4 lorsque le personnage atteint le rang 3 dans la voie et augmente de +1 supplémentaire chaque fois que le personnage atteint le rang 5 dans une voie de magicien (ou dans la voie du mage). Ce sort ne se cumule jamais à une armure (il est considéré comme une armure).

■ 2. Chute ralentie (G)* :

Le magicien peut désigner un nombre de cibles maximal (dont lui-même) égal à son INT à une portée de 10 m, même en dehors de son tour. Les cibles peuvent chuter de n'importe quelle hauteur sans subir de dommages. En cas de chute inattendue, le magicien doit faire un test d'INT difficulté 15 pour chacun de ses compagnons afin d'avoir le temps de lancer le sort (réussite automatique sur lui-même).

■ 3. Déphasage (A)* :

Pendant [1d4°+INT] rounds, le corps du magicien se désincarne par intermittence, son image se brouille et tous les DM des attaques de contact ou à distance qu'il subit et qu'il inflige sont divisés par 2. Les DM des sorts ne sont pas réduits. Un personnage sous l'effet d'un sort d'armure de pierre ne peut se déphaser.

■ 4. Cercle de protection (A)* :

Le magicien peut tracer un cercle sur le sol (environ 2 m de diamètre) afin de se protéger et d'inclure à sa protection un nombre de personnes égal à son INT. Une fois par round, lorsqu'un sort prend pour cible un personnage protégé, le magicien fait un test d'attaque magique opposé avec l'auteur du sort. Si le test est réussi, le sort adverse est annulé et n'a aucun effet. De plus, toutes les créatures invoquées (élémentaires, démons) et les morts-vivants qui veulent attaquer une créature dans le cercle subissent un *dé malus* en attaque. Si le magicien sort du cercle, le sort est dissipé.

■ 5. Interruption du temps (A)* :

Après avoir lancé ce sort, le personnage bénéficie d'INT rounds complets hors du temps durant lesquels il peut utiliser des sorts ou des objets (potions) sur lui-même. Il ne peut interagir avec son environnement, ni se déplacer, seulement utiliser son propre équipement ou ses capacités sur lui-même.

VOIES DE COMBATTANT

VOIE DES ARMES À DEUX MAINS

Au même titre que d'autres armes, une arme à deux mains permet au guerrier de développer un style de combat bien particulier afin d'exploiter pleinement ses avantages : une allonge supérieure et une force d'impact destructrice.

Les capacités issues de cette voie ne fonctionnent pas avec les armes qui infligent des DM non létaux ou seulement 1d6 DM.

4. Frappe massive (L) :

Le personnage fait une attaque au contact et inflige ses DM maximaux en cas de réussite (les dés bonus ne sont pas maximisés). De plus, la cible doit réussir un test opposé de FOR ou être renversée (rendement décroissant sur le test de FOR : la cible bénéficie d'un bonus cumulatif de +5 à son test pour chaque nouvelle tentative durant le même combat). Si la cible est de taille *énorme* ou *colossale*, elle obtient un *dé bonus* au test de FOR.

5. Gros monstre, grosse arme :

Contre les créatures de taille grande et supérieure, les DM des armes à deux mains augmentent d'une catégorie d12 et 2d6 passent à 2d8, 1d8 et 1d10 passent à 1d12 (uniquement pour les armes tenues à deux mains), 2d8 passent à 2d10.

6. Tenir à distance :

Lorsque le personnage tient une arme à deux mains, il gagne un bonus de +1 en DEF. Ce bonus passe à +2 au rang 8.

7. Critique destructeur :

Le personnage abaisse son seuil de critique avec toutes les armes à deux mains de 1 point. De plus, lorsqu'il obtient un critique avec une arme à deux mains, le combattant obtient +2d4° aux DM en plus des effets du critique.

8. Décapitation :

Lorsque vous obtenez le résultat maximal sur un dé de DM d'une attaque au contact avec une arme à deux mains (par exemple 6 sur l'un des d6 de l'épée à deux mains), si la cible possède un NC inférieur ou égal à 5, elle est décapitée (ou même tranchée en deux) et morte. Si vous obtenez le résultat maximal sur les deux dés de DM (impossible donc si vous lancez un seul dé de DM !), le personnage décapite une cible d'un NC inférieur à son niveau. Une



du Chat pelé à la nuit tombée. Mais, j'veus ai rien dit».

POINTS DE CHANCE

Les points de chance (PC) sont une mécanique de jeu permettant aux joueurs qui les utilisent avec clairvoyance d'obtenir un gros coup de pouce du destin. Un point de chance peut être utilisé après avoir pris connaissance du résultat d'un test.

1 PC permet d'ajouter +10 au résultat d'un test de caractéristique ou d'un test d'attaque.

Dans tous les cas, un PJ ne peut pas utiliser plus de 1 PC par test. Dépenser un point de chance est une action gratuite qui peut être effectuée même en dehors du tour d'un PJ (par exemple, sur un test de CON demandé par le MJ pour résister au poison).

Récupération des PC. Les PC se récupèrent seulement à chaque passage de niveau. Ils sont alors récupérés intégralement. Exceptionnellement, lorsque le MJ estime qu'un joueur a particulièrement bien interprété un trait de son personnage (voir « Idéal et travers » au paragraphe « Touche finale » du chapitre « Création de personnage », page 33), il peut le récompenser en lui faisant récupérer 1 point de chance (sans dépasser sa valeur maximale).

Points de chance et échec critique

Selon la règle générale, lorsqu'un joueur obtient 1 sur le d20 lors d'un test, le personnage échoue automatiquement et subit un échec critique, peu importe le résultat final du test.

Par exception à la règle, la dépense d'un point de chance peut permettre de transformer l'échec en réussite si le résultat final (1 + Carac. + modificateurs +10) est supérieur ou égal à la difficulté. Il s'agit toutefois d'un succès partiel (« Oui, mais... ») et le MJ peut alors ajouter une complication.

RÈGLE D'OR

Hors situation de stress et si vous estimez que le PJ est assez compétent, ne demandez pas de test : accordez-lui la réussite automatique. De même, ne demandez jamais un test si vous ne voulez pas que le PJ rate. Éventuellement, vous pouvez demander un test et vous servir du résultat dans le seul but d'ajouter une complication ou un délai supplémentaire.

En combat, le PJ peut choisir entre infliger seulement la moitié des DM ou subir une riposte simultanée en retour (ce qui peut donner lieu à une scène épique où les deux protagonistes s'écroulent en même temps).

Exemple : *Lhagva veut sauter par-dessus un précipice, sachant que tout échec signifierait une chute mortelle. La difficulté est seulement de 5, mais avec son malus d'armure de -3 et son AGI de +1, elle doit obtenir au moins 7 pour réussir le test. La joueuse lance le d20 et obtient 1. Aie !*



0
INTRO

1
PERSO

2

LES RÈGLES DE BASE

rester exceptionnel dans le cadre par défaut : les échoppes n'ont pas pignon sur rue et elles ne s'adressent qu'à une clientèle triée sur le volet. Bien entendu, de telles échoppes sont totalement hors sujet dans un cadre *low fantasy*.

Dans tous les cas, le prix de revente des objets magiques est toujours au maximum de 50 % de leur valeur réelle. En effet, les gens qui font le commerce de ce type de marchandises doivent dépenser des fortunes en sécurité. Les PJ, eux, paient toujours le prix fort s'ils achètent un tel objet chez un marchand.

- ◇ La valeur d'un objet magique est égale à **[(niveau de magie) × (niveau de magie)] × 200 po.**
- ◇ La valeur d'une potion ou d'un parchemin est égale à **[(rang du sort) × (rang du sort)] × 50 pa.**
- ◇ La valeur d'une baguette de sorts est la même que celle d'un parchemin multiplié par le nombre de charges.

La valeur monétaire maximale des objets disponibles à la vente dépend habituellement de la taille d'une agglomération (voir à ce sujet le paragraphe « Équipement exotique » du chapitre « Équipement »).

FABRIQUER DES OBJETS MAGIQUES

C'est au MJ de décider s'il veut autoriser ses PJ à fabriquer des objets magiques. Dans ce cas, il peut exiger la voie de prestige de l'enchanteur (voir le chapitre « Voies de prestige », page 157).

Sinon il peut autoriser la création d'objets magiques par tout lanceur de sorts de niveau suffisant (pour déterminer ce niveau, inspirez-vous de celui requis pour obtenir les rangs de la voie de prestige de l'enchanteur : niveau 5 pour le rang 1, etc. Toutefois, dans ce cas, nous vous conseillons de doubler le temps nécessaire et de rendre obligatoire l'obtention de composants extraordinaires qui ne peuvent être acquis

que lors d'expéditions prétextes à autant d'aventures. De plus, le MJ peut exiger que le PJ ou un collaborateur connaisse un sort en rapport avec la propriété qu'il souhaite lier à l'objet..

Le coût de fabrication d'un objet magique est égal à la moitié de sa valeur (voir la section précédente) et le temps nécessaire est égal à 1 jour par pièce d'or dépensée.

Exemples :

- ◇ un parchemin magique avec un sort de rang 3 a une valeur de $3 \times 3 \times 5 = 45$ po. Son coût est égal à $45 / 2 = 22,5$, arrondi à l'inférieur, soit 22 po. Il nécessite 22 jours de travail ;



TAPE DUR :

Si la créature obtient 17 à 20 au dé du test d'attaque, l'attaque est automatiquement réussie. De surcroît, la victime doit réussir un test de CON difficulté 16 ou être *étourdie* pendant 1 round.

ENRAGÉ :

Lorsqu'elle reçoit un coup critique, la créature devient enragée. Elle augmente de +3 sa valeur d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

RÉSISTANCE :

Le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, acide) ainsi que les DM contondants. Il est immunisé au poison.

ABSORBER L'ÉLECTRICITÉ :

Non seulement le golem de chair est immunisé à l'électricité, mais en plus les DM de ce type lui permettent de guérir de ses blessures. Il régénère 1 PV pour 3 points de DM d'électricité qui lui sont infligés.

Goule

La goule est un humanoïde mort d'une maladie atroce appelée fièvre des goules. Son corps cadavérique est décharné, et même partiellement décomposé, des griffes noires et des dents acérées lui poussent tandis qu'un appétit insatiable pour la chair humaine le submerge.

GOULE

| NC 2

CRÉATURE NON VIVANTE

| AGI +1 | CON +1 | FOR +1 | PER +2 |

| CHA -4 | INT +0 | VOL +2 |

🛡️ **Défense** 15♥️ **Points de vigueur** 19⚡ **Initiative** 12**Morsure et griffes** +5 • DM 1d6+2 + paralysie**PARALYSIE :**

Une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être *paralysée* pendant 1d6 rounds.



Pour un **test passif**, le MJ demande aux joueurs, ou effectue lui-même, un test de caractéristique et considère que la partie adverse a obtenu un résultat de 10 sur le dé, auquel il applique les modificateurs adaptés. Il compare alors les résultats comme dans un test opposé classique pour déterminer la partie qui l'emporte.

Exemple : *Laghva monte la garde devant le feu de camp tandis que ses compagnons dorment. Anaïs a précisé qu'elle est vigilante et effectue régulièrement une ronde. Comme un gobelin ayant une PER +4 s'est faufilé dans un buisson situé à proximité pour observer le groupe, Valentine décide d'effectuer un test passif de perception pour Laghva, et obtient un total de 12. Puisqu'il s'agit d'un test passif, Valentine ne jette pas les dés pour le gobelin, dont le résultat est automatiquement de 14 (10 + 4). Laghva échoue donc à son test, mais Anaïs ne le sait pas. Valentine lui raconte que, tandis que Laghva fait le tour du camp à la limite de cercle de lumière généré par le feu, elle entend le hullement d'une chouette à plusieurs reprises, avant d'apercevoir la silhouette de l'animal qui prend son envol. Mais rien d'autre n'attire son attention et elle retourne s'asseoir pour bénéficier de la chaleur des flammes. Anaïs acquiesce. Elle se demande si Valentine cache quelque chose, mais comme Laghva, elle ne peut que s'interroger sur ce qui se cache (ou pas) dans les ténèbres...*

Typier les PNJ

Pour donner vie à vos PNJ et pour aider les joueurs à les voir, les mémoriser et sentir leur attitude, essayez de jouer un peu leur personnalité, en plus de les décrire :

- ◇ par une petite modification de votre voix (rude, douce, d'enfant, chevrotante de vieille dame, accent italien ou asiatique, lente, hésitante, sifflante, affectée, etc.);
- ◇ par le vocabulaire (« *Bienvenue, mesdames, messieurs, donnez-vous la peine* », ou « *Qu'est-ce qu'y veut le grand brutal, là ?* »);
- ◇ par une mimique, une grimace, un regard au ciel, un air niais ou soupçonneux, etc.

Sans pour autant aller jusqu'au théâtre, vous pouvez sensiblement améliorer une rencontre grâce à ces éléments qui font partie de ce que les rôlistes appellent le *roleplay*.

EN COMBAT

En combat, c'est la règle de l'initiative et, éventuellement, la position des PJ sur le plan des lieux qui déterminent l'ordre de parole et d'action. S'il y a embuscade ou effet de surprise réussi, ce sont les agresseurs qui agissent en premier.

Chacun, à sa phase d'initiative, décide de ce qu'il fait (y compris vous, MJ, pour les PNJ qui sont présents, avec ou contre les PJ) : s'abriter, fuir, attaquer tel adversaire à sa portée, soigner un blessé, parlementer ou vociférer, etc. Appliquez les conséquences en suivant les règles de combat (et la fiche du PNJ, qui peut être un couard et fuir à la première blessure). Puis on passe au personnage suivant.

Il faut presser un peu les joueurs : un round de combat représente six secondes, il n'y a pas le temps de réfléchir. Chacun doit décrire précisément ses gestes au MJ, et il ne faut pas que les joueurs patientent trop entre deux tours de jeu ! Si un joueur hésite trop, indiquez-lui simplement que son tour est passé ! La prochaine fois, il prendra une décision plus rapidement, quitte à faire une erreur. Mais ces erreurs-là sont de la matière pour passer des moments épiques ou drôles qui resteront dans vos mémoires.

Plan et figurines

Prévoyez des feuilles (A3 si possible) ou un tableau blanc effaçable à sec pour dessiner les lieux à explorer (salle d'un château, souterrain, baraques à l'entrée d'une mine, etc.).

On ne dessine pas tout mais, en cas de risque de danger ou de combat, il est important de voir qui est où, qui peut combattre, qui peut accéder à une porte, monter sur un meuble, qui déclenche un piège. Pour identifier plus facilement les PJ et les PNJ sur le plan, certains MJ et

LA TOUR ERRANTE

INTRODUCTION POUR LE MJ

Secret de MJ : les renseignements indiqués ci-dessous sont réservés au MJ, les joueurs ne doivent pas en être informés !

L'élément central de cette aventure est une étrange tour errante. Dans les villages des alentours, beaucoup pensent qu'il s'agit de l'ancienne résidence d'un puissant sorcier d'antan. Tous les enfants de la région ont un jour où l'autre tenté de l'atteindre. En effet, lorsqu'on l'aperçoit au loin qui dépasse de la canopée, rien ne sert d'essayer de s'en approcher, car elle semble toujours s'éloigner, à la façon d'un arc-en-ciel, jusqu'au moment où elle disparaît... Celui qui prend la peine de

se retourner peut alors constater qu'il l'aperçoit à présent loin derrière lui !

Si vous avez un PJ natif des environs, il connaît cette histoire ; et si vous avez un barde, vous pouvez lui accorder un **test d'INT (rumeurs et légendes) difficulté 15** pour en avoir entendu parler. La suite n'est connue de personne...

En réalité, cette construction faisait partie d'un dispositif constitué de plusieurs tours ensorcelées conçu par un puissant nécromant (**Sigméus le Noir**) à l'époque de sa domination sur la région et visait à asservir les populations. Plusieurs siècles après la défaite du mage et la destruction des autres flèches maudites, cette tour défectueuse continue à apparaître aléatoirement dans la forêt,

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ arrivent à une auberge dont tous les occupants ont disparu. En suivant les traces ou en étant à leur tour appelés par sa sirène envoutante, ils trouvent la tour maudite qui a causé les disparitions. Après avoir affronté les victimes possédées, ils peuvent détruire le dispositif maudit qui provoque ces événements.

FICHE TECHNIQUE

- ◇ **Type** • Investigation/action
- ◇ **PJ** • 4 à 6 PJ de niveau 1
- ◇ **Joueurs** • Tous niveaux
- ◇ **MJ** • Tous niveaux
- Action** • ○○○○
- Ambiance** • ○○○○
- Interaction** • ○○○○
- Investigation** • ○○○○