

CHRONIQUES OUBLIEES

FANTASY

ATLAS D'OSGILD & RÈGLES OPTIONNELLES

- Laurent Bernasconi -

EXPLOREZ LES TERRES D'OSGILD !

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 !

En plus d'un cadre de campagne complet pour **Chroniques Oubliées Fantasy**, cet ouvrage vous propose également toute une panoplie de règles optionnelles, permettant au MJ d'ajuster le système de jeu aux goûts de son groupe.

Cet ouvrage contient :

- ◆ des informations générales sur les **Terres d'Osgild** pour les joueurs et le MJ (genèse, histoire, géographie, calendrier, etc.) ;
- ◆ la description de nombreuses villes, régions et autres spécificités géographiques des **Terres d'Osgild**, ainsi que des personnalités, factions et secrets qui les concernent ;
- ◆ une explication sur les plans d'existence et l'impact qu'ils ont vis-à-vis d'Osgild ;
- ◆ de nouvelles règles qui permettent, par exemple, de jouer dans un style High ou Low Fantasy ou qui ajoutent de nouvelles voies "d'historiques" ;
- ◆ trois systèmes alternatifs pour pimenter vos parties en modifiant la magie, changeant la progression des personnages et en permettant l'intégration des compétences.

Il est nécessaire de posséder **Chroniques Oubliées Fantasy** pour utiliser cet ouvrage.



black-book-editions.fr

BBECOF202



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 : Jérémy Forveille,
Laura Galiano, Gong Studio, Ilina Naydenova,
Ludovic Salvador, Ömer Tunç

Plans et carte : Patrick Janniaud

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

Maquette : Laura Hoffmann et Frédéric Lipari

Dépôt légal : Juillet 2024. Imprimé en UE

ISBN (Deluxe) : 978-2-38227-486-6

ISBN (couv. alternative) : 978-2-38227-673-0

ISBN (Collector) : 978-2-38227-619-8

ISBN (PDF) : 978-2-38227-490-3

Édité par Black Book Éditions

12 rue Jean Carmet

69800 Saint Priest

FRANCE,

www.black-book-editions.fr

© Black Book Éditions, 2024. Chroniques

Oubliées Fantasy est une marque déposée par

Black Book Éditions. Tous droits réservés.

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 et Marc Sautriot

Pôle technique • Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne



black-book-editions.fr



AVANT-PROPOS

Depuis plus de dix ans, un univers s'est étoffé au fil du développement de la gamme *Chroniques Oubliées Fantasy* (COF) : les Terres d'Osgild. Petits scénarios individuels comme grandes sagas héroïques ont permis à des milliers de joueurs de découvrir royaumes et cités, forêts maudites et sombres souterrains, de rencontrer nains, elfes hauts et halfelins, et d'affronter orcs, elfes des profondeurs et autres créatures menaçantes.

Avec la deuxième édition du jeu, nous avons souhaité rassembler en un même ouvrage un maximum d'informations sur les Terres d'Osgild à l'intention du meneur de jeu, qu'il soit nouveau venu ou qu'il ait déjà eu l'occasion de jouer de grandes aventures comme *Anathazerin* ou *Invincible*. *L'Atlas d'Osgild & Règles optionnelles* a pour vocation de décrire dans ses grandes lignes l'univers officiel de COF pour vous permettre de vous situer géographiquement, de connaître les événements historiques et mythologiques majeurs, et de saupoudrer ces différents éléments dans vos aventures ou de les divulguer d'entrée de jeux à vos joueurs. *L'Atlas*, comme son nom l'indique, contient bien sûr la description des grandes nations, régions, cités, reliefs, etc. des Terres d'Osgild, ainsi que des personnages, des factions, des créatures qui les peuplent, sans oublier quelques événements d'importance qui sont en cours ou sur le point de se dérouler.

Cet ouvrage, que nous considérons comme le second livre de base de COF, ne se limite pas à la présentation de son cadre de jeu. Si le livre de règles contient tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour pouvoir jouer, nous avons choisi de vous livrer ici des règles supplémentaires totalement optionnelles, qui s'adressent essentiellement aux rôlistes expérimentés qui souhaitent pousser l'expérience ludique avec des règles plus riches ou alternatives. Mais nous avons aussi pensé aux joueurs qui débutent et/ou préfèrent un système de règles encore plus simple et plus léger que les règles standard de COF, pourtant déjà prévues pour être accessibles au plus grand nombre.

Dans la deuxième partie du présent ouvrage, vous trouverez donc des règles simplifiées, des règles avancées, de nouvelles voies pour enrichir les personnages, des règles pour jouer dans des styles de *fantasy* particulier (*high fantasy*, *low fantasy* et lutte contre l'Ombre), et enfin des systèmes alternatifs (magie vancienne, système d'expérience sans niveaux et système de compétences).

Mais n'ergotons pas plus longtemps : les Terres d'Osgild vous attendent. Alors bonne lecture et bon jeu !

L'équipe Black Book Éditions, mars 2024

SOMMAIRE

| | |
|--------------------------------|---|
| Crédits | 2 |
| Avant-propos | 3 |
| Remerciements de l'auteur..... | 4 |

- LIVRE I - LES TERRES D'OSGILD

6

| | | | |
|------------------------------------|-----------|--------------------------------|-----|
| Présentation générale | 7 | Hauts de Hurleroche | 79 |
| De notoriété publique | 7 | Îles d'Ouister | 84 |
| Histoire d'Osgild | 16 | Jungles de Luir-An-Doral | 87 |
| Religions | 24 | Kathang | 91 |
| Les plans | 30 | Marches du Piémont | 93 |
| Atlas d'Osgild | 35 | Massif des Ciméales | 102 |
| Baronnie de Bordant | 38 | Mer des Roseaux | 104 |
| Bois de Baram | 44 | Monts argentés | 107 |
| Calice | 45 | Monts Eternos | 110 |
| Chaîne des Serres du monde | 47 | Monts Griseux | 111 |
| Comté de Ponant | 49 | Monts Ogredents | 112 |
| Désert des Morteroches | 53 | Monts Vierges | 113 |
| Désert de Tanith | 58 | Pays de Dorn | 114 |
| Duché de Périk | 58 | Principauté d'Arly | 118 |
| Forêt de Hautesylve | 62 | Protectorat de Fer | 133 |
| Forêt sombre | 67 | Royaumes barbares | 136 |
| Guilde | 74 | Royaumes du Nord | 136 |
| | | Royaume de Cobis | 137 |
| | | Xélys | 145 |

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Les Terres d'Osgild sont le fruit d'un long processus de maturation, la fermentation des idées et des événements de plusieurs campagnes indépendantes, mais aussi le mélange de nombreuses idées disséminées sur le forum de Black Book Éditions. Ce monde est aussi un peu le vôtre, soyez-en tous remerciés. Je ne saurais tous vous citer, vous êtes trop nombreux et j'aurais trop peur d'en oublier, car le processus s'est étendu sur une décennie. Mais sachez que c'est aussi cette incroyable communauté qui a permis de construire cet Atlas.

- LIVRE II -**148**

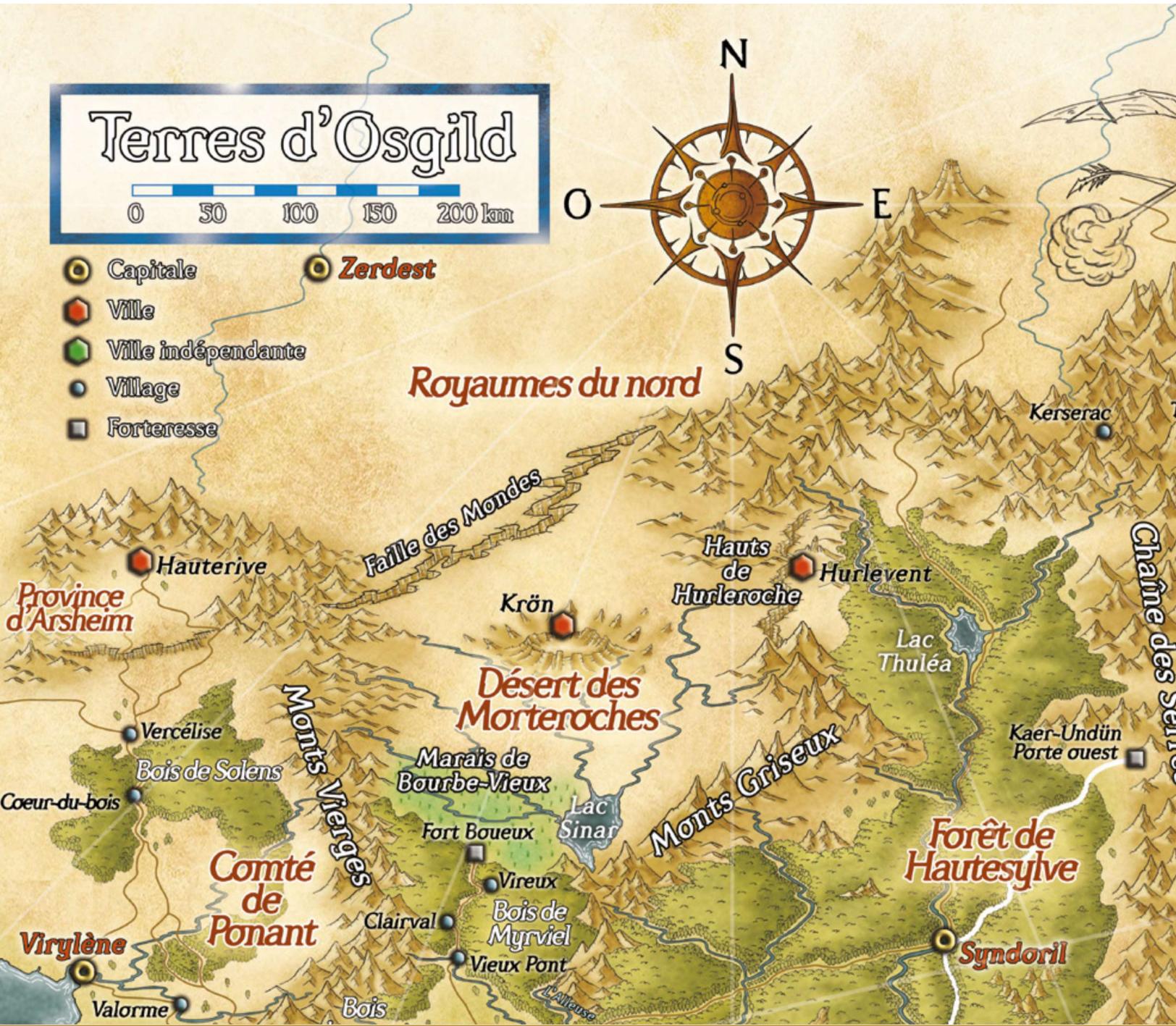
| | | | |
|--|------------|--------------------------------------|------------|
| Règles optionnelles | 149 | Capacités épiques | 185 |
| Règles simplifiées | 150 | Plusieurs voies de prestige | 191 |
| Voies | 150 | Table de coups critiques | 191 |
| Moins de capacités | 150 | Plus de mana | 191 |
| Supprimer les DR et les PC | 150 | Récupération complète | 191 |
| Pas de dé évolutif | 151 | | |
| Bonus de compétence fixe | 151 | Low fantasy | 192 |
| Magie sans mana | 151 | Caractéristiques | 193 |
| Utiliser uniquement le d6 | 151 | Points de vigueur | 193 |
| | | Compétences et cumul des bonus | 193 |
| Règles avancées | 152 | Dé de récupération | 193 |
| Création des personnages joueurs | 152 | Valeurs d'attaque | 193 |
| Système de jeu | 156 | Points de chance | 194 |
| Combat | 160 | Magie rare | 194 |
| Voies supplémentaires de la famille des mages | 165 | Combat | 204 |
| Voie supplémentaire de la famille des mystiques | 169 | Règles de peur | 206 |
| | | Usure de l'équipement | 206 |
| Voies d'historique | 170 | | |
| Création et développement du personnage | 170 | Lutte contre l'Ombre | 208 |
| | | Points de choc | 209 |
| High fantasy | 181 | Valeur d'Ombre | 209 |
| Caractéristiques supérieures | 182 | Dépenser des PC | 210 |
| Plus d'options de chance | 183 | Crise d'ombre | 210 |
| Dés de récupération | 183 | Terres d'Ombre | 211 |
| Compétences | 183 | Séquelles et sens du sacrifice | 212 |
| Hybrides et armures | 183 | Magie corrompue | 213 |
| Progression épique | 184 | | |
| | | Systèmes alternatifs | 214 |
| | | Système de magie vancienne | 214 |
| | | Système de progression libre | 217 |
| | | Système de compétence | 223 |

Terres d'Osgild

0 50 100 150 200 km

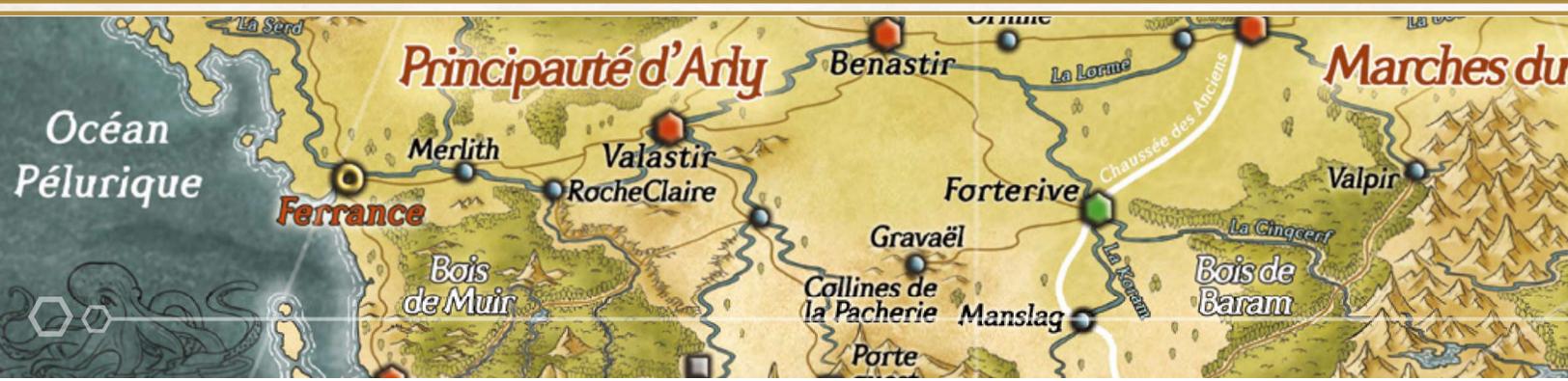


- Capitale
- Ville
- Ville indépendante
- Village
- Forteresse



- LIVRE I -

LES TERRES D'OSGILD



CHAPITRE I

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Vous ne connaissez pas encore les Terres d'Osgild ? Vous vous demandez quand a eu lieu la guerre des Géants ? Vous ne vous rappelez plus du calendrier en vigueur ? Vous êtes au bon endroit !

Ce premier chapitre vous présente le cadre de jeu que sont les Terres d'Osgild, à commencer par les éléments qui sont connus du grand public (les grandes notions de géographie et d'histoire, les calendriers et les constellations, et les légendes concernant la création du monde). Cet ouvrage s'adresse principalement au meneur de jeu, mais nous avons regroupé dans ce premier paragraphe les éléments que vous pourrez révéler aux joueurs de la façon qui vous conviendra le mieux.

Les paragraphes suivants de ce premier chapitre présentent des événements de l'histoire plus confidentiels, les religions et les différents plans dans auxquels les Terres d'Osgild sont interconnectées.

DE NOTORIÉTÉ PUBLIQUE

Vous trouverez ici les informations qui nous semblent accessibles à tous les joueurs.

Géographie

Les Terres d'Osgild constituent un isthme entre deux masses continentales beaucoup plus larges, au nord et au sud de la bande de terres cartographiées et présentées dans cet ouvrage. La région s'étend sur environ 1 500 km d'est en ouest et sur 1 000 km du nord au sud. Elle est encadrée par deux étendues maritimes : la mer Mauve à l'est et l'océan Pélurique à l'ouest.

La route qui relie Ferrance (principauté d'Arly) à Port-Libre (marches du Piémont) est le chemin connu le plus court d'un bord à l'autre du continent. Par cet itinéraire, seulement 750 km séparent l'océan Pélurique et la mer Mauve à travers la mer des Roseaux. Cela en fait un axe commercial d'exception où transitent des marchandises exotiques et des voyageurs de pays lointains, voire d'autres continents.

Nations

L'ancien empire d'Osgild a été scindé en une demi-douzaine de nations :

- ◇ le comté du Ponant à l'ouest ;
- ◇ la principauté d'Arly et les marches du Piémont au cœur des terres ;



Les elfes - Le cycle éternel

La question de l'origine du monde est un leurre auquel ne croient que les races les moins éduquées. Les six Puissances, Vent, Terre, Feu, Eau, Vie et Mort, existent depuis toujours. Il n'y a ni commencement, ni fin, mais un cycle éternel. Les elfes sont les témoins de ce cycle et nul ne sait ce qui fut avant et ce qui sera après. Les elfes sont les enfants des Puissances et le peuple des Premiers-nés est apparu au début du cycle actuel dans les jardins de Va'Ishar, une sorte de paradis primordial.

Les dieux eux-mêmes ne sont arrivés qu'après les elfes, lors d'un terrible cataclysme que les elfes appellent pudiquement Faën Egil, les Larmes de feu. Et si les elfes adorent les dieux et les prient au même titre que les autres races, ils n'oublient jamais de rappeler que les dieux font partie du grand cycle, ni plus ni moins. De même qu'ils sont apparus, ils disparaîtront un jour. Aussi

puissants soient-ils, ils ne sont pas immortels, tandis que le monde et l'écoulement du temps sont infinis. C'est cette position sur les dieux que les autres peuples qualifient d'arrogance.

DES POINTS DE VUE CONTRADICTOIRES

Pour les elfes, les nains sont aussi des enfants des Puissances, mais les elfes sont supérieurs dans le sens où ils sont le fruit d'un équilibre parfait et unique entre les six Puissances, tandis que les nains ne sont constitués que de quatre d'entre elles ; il leur manque les aspects de l'Eau et du Vent !



Liste non exhaustive des dieux

Voici deux listes qui récapitulent les principales divinités des Terres d'Osgild. La première correspond aux dieux protecteurs dont la religion est officiellement autorisée ou, au moins, tolérée dans les principales nations humaines, elfiques ou naines. La seconde récapitule les dieux destructeurs dont le culte est le plus souvent interdit ou extrêmement discret.

| Divinités protectrices ou neutres | | | |
|--|---------------|----------------------|---|
| Divinité et domaine | Symbole | Arme sacrée | Capacité divine |
| Arcanna , déesse de la magie blanche | une étoile | bâton | maîtrise de la magie (voie du mage) |
| Arshran , dieu du feu et des forgerons | une enclume | marteau | forgeron (voie du métal – forgesort) |
| Arwendée , déesse de la chasse et des archers | une flèche | arc ¹ | archer émérite (voie de l'archer – rôdeur) |
| Aurilla , déesse de la chance et des aventuriers | un dé | épée courte | charmant (voie de la séduction) |
| Axënder , dieu du devoir et de l'honneur | un heaume | épée longue | sans peur (voie du meneur d'hommes – chevalier) |
| Basile , dieu de la gourmandise et de la nourriture | un chou | gourdin ² | nature nourricière -voie de la survie – rôdeur) |
| Céres , dieu de l'agriculture et du travail | un épi de blé | faux ³ | robustesse (voie de la résistance – guerrier) |
| Dénora , déesse de la compassion et de la guérison | une main | bâton | baies magiques (voie du protecteur – druide) |
| Ellona , déesse de la perception et de la vérité | un œil | arc court | détection de l'invisible (voie de la divination – ensorceleur) |
| Forthur , dieu du courage et des exploits | un poing | épée à deux mains | tour de force (voie de la brute – barbare) |
| Gaëlm , dieu des arts et des artistes | une lyre | rapière | chant de réconfort (voie du musicien – barde) |
| Gorom , dieu de la pierre et des architectes | un marteau | marteau | peau de pierre (voie du pagné – barbare) |
| Guardal , dieu de la loyauté et des gardiens | un bouclier | masse | protéger un allié (voie du bouclier – guerrier) |
| Hellion , dieu des voleurs et du pillage | une cape | épée courte | doigts agiles (voie du roublard – voleur) |
| Irrion , dieu de l'ordre et de la noblesse | une épée | épée longue | autorité naturelle (voie de la noblesse – chevalier) |
| Jeweln , dieu des souterrains et des mineurs | une pioche | pioche ⁴ | démolition (voie des explosifs – arquebusier) |
| Linnarré , déesse de la mer et des marins | un coquillage | trident ⁵ | respiration aquatique (voie de la magie élémentaire – magicien) |

ATLAS D'OSGILD

Les pages qui suivent décrivent les différentes nations et zones remarquables des Terres d'Osgild, classées par ordre alphabétique. Cet atlas n'a pas la prétention de constituer l'ouvrage ultime de la description des Terres d'Osgild, c'est même tout le contraire. Il représente simplement une étape dans la construction du cadre de campagne, un état des lieux au moment où nous écrivons ces lignes. Les prochaines campagnes et, qui sait, peut-être les vôtres, apporteront leurs pierres à l'édifice.

Fidèle à son intention initiale, le cadre de jeu des Terres d'Osgild se veut un monde ouvert, facile à prendre en main pour le MJ débutant et peu chronophage pour le MJ expérimenté. L'intention est double : ne pas noyer le MJ sous une quantité trop importante d'informations et lui laisser un espace de liberté pour ses propres créations et ses envies. Les Terres d'Osgild se sont développées à travers les campagnes de jeu (*Anathazerin*, *Invincible*, *Le Tombeau d'Andromède*, *Vengeance*, etc.), et nous avons aussi souhaité regrouper et rendre plus facile d'accès l'ensemble des informations disséminées dans ces divers suppléments.

Pour faciliter vos recherches dans l'atlas, nous avons regroupé les villes et autres lieux spécifiques par grandes zones géographiques, qu'il s'agisse de régions administratives, de chaînes de

montagnes ou de massifs forestiers, classées par ordre alphabétique dans les pages qui suivent.

Rubriques. Chaque entrée de l'atlas commence par un aperçu rapide standard : la localisation et les frontières, la capitale éventuelle et les autres lieux importants, puis les religions les plus importantes et enfin quelques mots-clés et le niveau de dangerosité de la région (voir *COF*, chapitre « Les règles de l'aventure », « Dangers du voyage »).

Le texte qui suit cet aperçu présente des généralités : politiques, situation sociale, climat, géographie, ressources, repères historiques, etc. Il s'agit toujours d'informations générales, connues de la plupart des habitants à l'exception des plus ignorants. Les événements les plus anciens, ceux qui ne sont destinés qu'aux yeux du MJ ou seulement connus des plus grands érudits, sont indiqués au paragraphe intitulé « Secrets du MJ ».

Les paragraphes suivants présentent les lieux les plus importants, qui figurent sur la carte. La première ligne indique la taille de la localité, en rapport avec l'échelle de rareté de l'équipement présentée page 194 du chapitre « Équipement » du livre de règles. Vient ensuite la liste des différents peuples présents, du plus grand nombre au plus petit. Si l'un d'eux est mentionné comme majoritaire, alors cela signifie que ce peuple représente

des montagnes du nord évitent de s'y laisser surprendre la nuit.

Ambiance

Noyée sous l'ombre épaisse des conifères dressés en rangs serrés, enracinée sur une terre noire comme le charbon, la forêt est obscure et lugubre, même en plein jour. Lorsqu'on s'enfonce plus profondément vers son cœur d'ébène, elle acquiert une densité étouffante. D'immenses futaies de buis ou d'épineux obligent à faire des détours de plusieurs centaines de mètres. Ailleurs, les branches mortes et durcies qui hérissent la base des troncs griffent le visage, à moins d'adopter une posture courbée épuisante.

Un peu partout, des rocs imposants et couverts de mousse jaillissent du sol. Certains, proéminents, érigent des amoncellements qui obligent à d'épuisants détours. D'autres, ensevelis sous

l'humus, cachent des trous et des crevasses où le marcheur imprudent peut tomber à tout instant. Des bancs de brouillard fantomatique surgissent du néant, ils encerclent le voyageur à l'improviste et le laissent totalement désorienté.

Ce n'est toutefois pas l'unique raison de l'ambiance oppressante de la sylve. Il s'agit de quelque chose d'infiniment plus subtil, une respiration ténue, une sorte de râle imperceptible. Quelque chose comme le dernier souffle de milliers d'âmes. La malédiction muette de fantômes maudits qui rôdent entre les ramures obscures et les racines tordues. La mémoire d'un cataclysme inconcevable...

SECRETS DE MJ

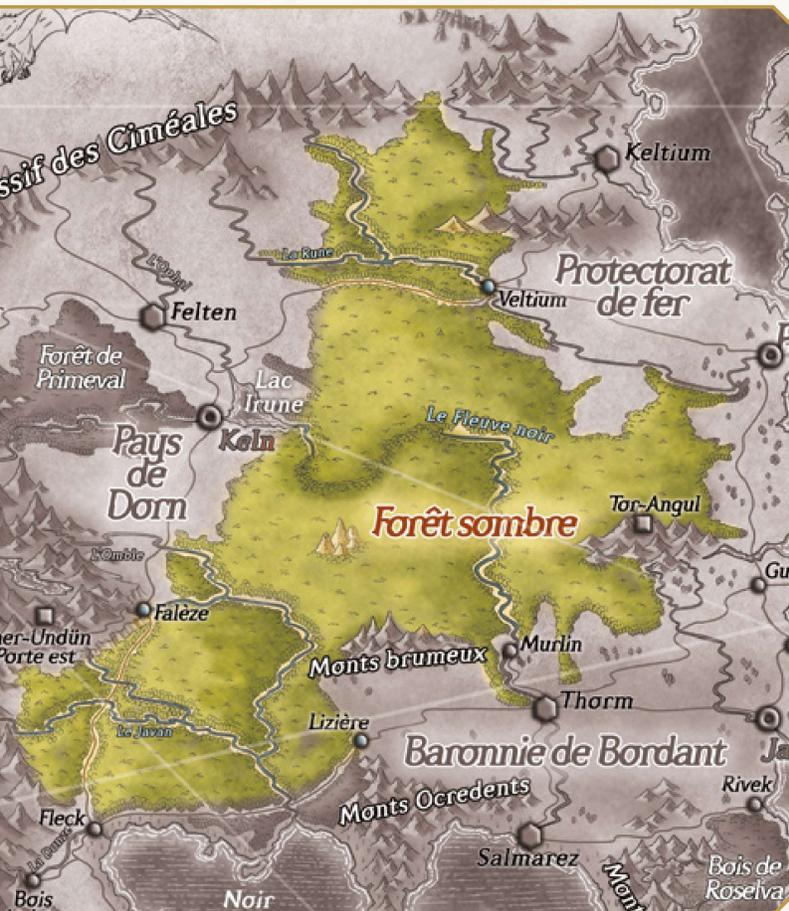
La forêt recouvre aujourd'hui le cœur de l'ancien empire du Roi-Sorcier ravagé par une terrible vague corruptrice qui laissa le milieu impropre à toute vie pendant des siècles et força les elfes à s'abriter sous terre. L'onde corruptrice fit blanchir leurs cheveux. Dans les profondeurs du sol, certains furent alors séduits par la déesse Maëdra et devinrent les esclaves de son culte : les elfes des profondeurs. D'autres refusèrent son joug et se rapprochèrent de la surface : on les nomma alors les Indécis.

Les elfes pâles

Les elfes pâles, aussi nommés les Indécis à cause de leur histoire, se nomment entre eux les Invisibles à cause de leur capacité à se fondre dans la forêt et à leur philosophie qui consiste à en éviter les dangers, plutôt qu'à les combattre.

Ils sont presque identiques aux elfes des profondeurs, si ce n'est que leur peau tire davantage vers le gris que vers le blanc. Mais il faut être un spécialiste pour être capable de faire la distinction, et dans les royaumes des humains, des nains et des elfes, les elfes pâles sont victimes des préjugés que les elfes des profondeurs ont acquis il y a une dizaine d'années.

Les elfes pâles parcourent la Forêt sombre le jour, mais la nuit ils se retranchent sous terre ou





SECRETS DE MJ

Presque tous ici ont oublié son origine, mais le margrave et quelques sages savent encore que la Muraille blanche protégeait jadis les peuples anciens des forces maléfiques du Roi-Sorcier de Tor-Angul, barrant toute la vallée et défendant l'accès vers l'ouest. Sous quelques mètres de terre, un archéologue pourrait encore trouver des fondations de plus de 10 m de large.

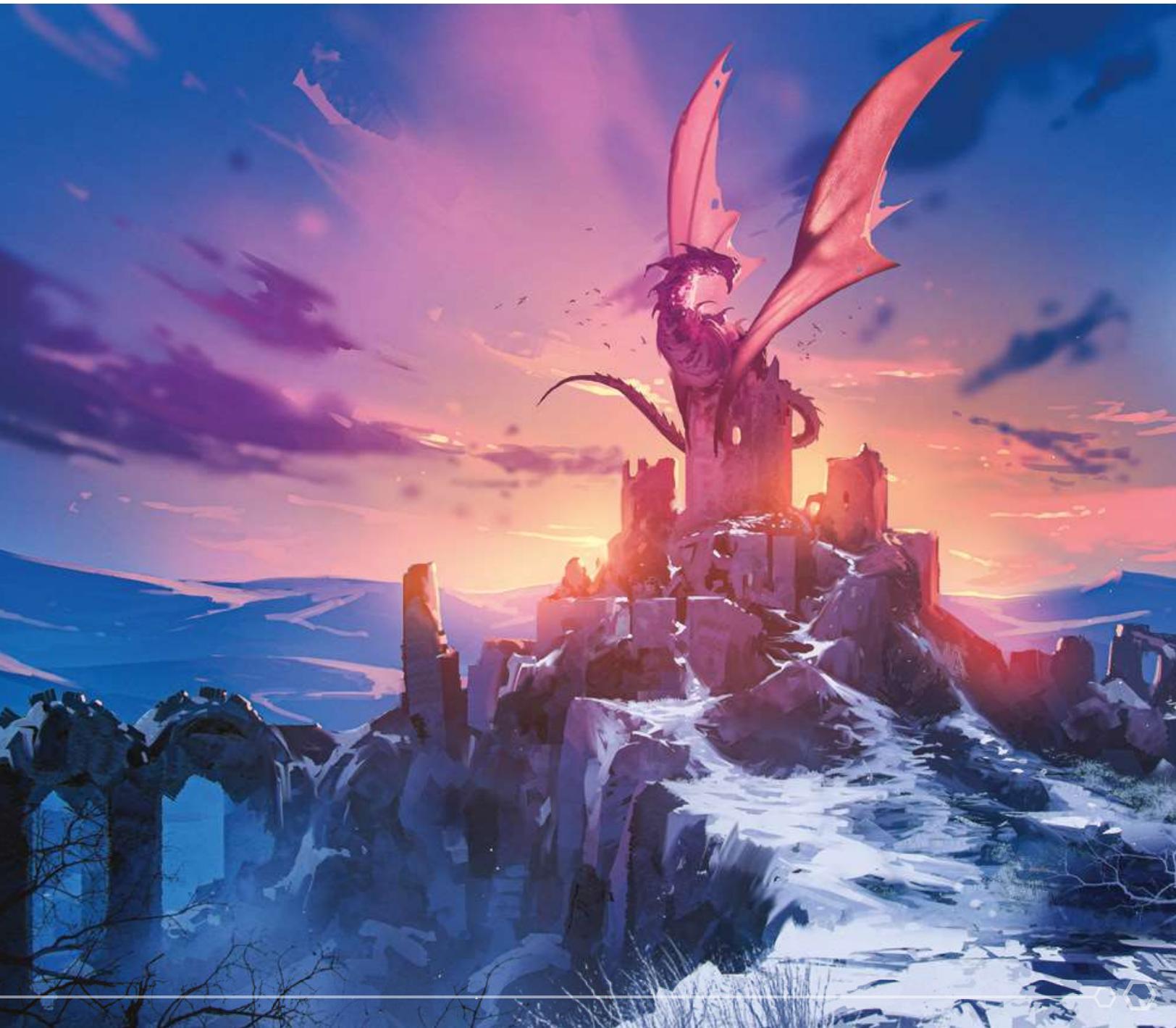
Les murailles de la cité datent de la même époque et son architecture est typique de la période où elfes et nains coopéraient : à la fois gracieuse et massive. Il existe encore sous les murailles, derrière des entrées effondrées, d'antiques couloirs et salles construites par les nains et les elfes lorsqu'ils défendaient la citadelle. Certains y sont morts lors de l'explosion ultime qui souffla la Muraille blanche et les emprisonna sous terre. La victoire contre le Roi-Sorcier fut amère et l'explosion qui mit fin à son empire provoqua une vague de corruption mortelle qui obligea les vainqueurs

à abandonner la cité pendant plusieurs siècles. Les humains furent les premiers à y reprendre pied.

Piémont est une cité de *fantasy* classique, avec ses auberges, ses voleurs, ses gardes. C'est un endroit idéal pour se reposer et faire ses emplettes. Jusqu'à quel point ces emplettes sont possibles (nous faisons ici allusion aux objets magiques), c'est à vous, MJ, de doser, en fonction de la couleur que vous souhaitez donner à votre jeu, plus ou moins *high fantasy*.

Félis à Piémont

Tous les trafics et contrats illégaux de Piémont sont verrouillés et contrôlés par le Panier, une mafia de félis de tout poil qui obéissent à un code d'honneur bien à eux. On les appelle les enfants de la Reine assoupie. Il est impossible de pratiquer longtemps sans avoir à leur rendre des comptes, mais il y a de la place pour tout le monde tant qu'on joue selon leurs règles. Pour les larcins, on est en contrats avec le Velour,



les nains exploitent les mines de Fort Colline. À l'extrême sud-est de la principauté, dans les collines de la Pacherie, on tolère même la présence de gobelins et de minotaures qui forment des peuples autochtones un peu particuliers.

Le roi lui-même, Thomar d'Arly, possède une ascendance elfique par son père. Sa mère, Lysandre d'Arly, avait épousé un prince semi-elfe, Laurelith, qui fut tué par le terrible dragon Roncecroc.

Ainsi, Arly est très certainement la nation la plus civilisée et la plus tolérante des Terres d'Osgild, et le fait que le culte de Gaëlm, le dieu des arts et des artistes, compte parmi les sept religions officielles de la principauté, est assez significatif. Le roi d'Arly est depuis toujours l'ami des arts et des artistes, et ceux-ci sont incités à parcourir la principauté. Il est le premier souverain à avoir accueilli les félis, un peuple de félins apatrides devenus par la force des choses des gens du voyage et des saltimbanques.

RÈGLES AVANCÉES

Ce deuxième chapitre s'adresse aux MJ et joueurs qui souhaitent pousser le système de jeu un peu plus loin et demande des règles plus détaillées ou plus complexes que ce que propose le système de base dans les différents compartiments du jeu.

Les paragraphes qui suivent complètent les règles de création de personnage, le système de jeu et les règles de combat et de magie. Enfin, il apporte de nouvelles voies de magicien.

CRÉATION DES PERSONNAGES JOUEURS

Le paragraphe qui suit vous propose des méthodes alternatives pour déterminer les caractéristiques et l'âge de départ des personnages joueurs (PJ), jouer des personnages sans profil ou encore attribuer des capacités « à la carte ». Vous trouverez également un nouveau point de règle permettant de déterminer et gérer le niveau de vie du personnage au fil de ses aventures.

Méthode par achat

Cette méthode équivaut à la méthode par défaut, mais elle permet un peu plus de diversité et, à chaque joueur, d'optimiser ses choix.

Au départ, toutes les caractéristiques ont une valeur de 0 et le joueur peut acheter des valeurs

plus élevées selon le barème qui suit pour un total de 7 points.

| Valeur d'achat des caractéristiques | | | | |
|-------------------------------------|----|----|----|----|
| Valeur | +1 | +2 | +3 | +4 |
| Coût | 1 | 2 | 4 | 6 |

Caractéristiques marquées : si vous le souhaitez, il est possible de démarquer particulièrement votre personnage en lui attribuant des caractéristiques distinctives qui vont se contrebalancer. Vous pouvez décider que votre personnage a jusqu'à deux caractéristiques faibles, ayant chacune une valeur de -1 ; en contrepartie, il pourra avoir 1 point supplémentaire par caractéristique faible à répartir dans les autres caractéristiques.

Ainsi, si vous attribuez à votre PJ une caractéristique de -1, vous aurez 8 points à dépenser pour déterminer les six autres caractéristiques ; et si vous lui attribuez deux caractéristiques avec une valeur de -1, vous aurez 9 points à dépenser pour les cinq autres caractéristiques.

Exemple : À la création de Helga Martellame, Sélène décide que le CHA est son point faible et

VOIES D'ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les voies d'origine géographique mettent l'accent sur le lieu où le personnage a été élevé.

Humain : le bonus de la voie d'origine géographique remplace le bonus du même nom de la voie de l'humain. En échange, l'humain reçoit un seul bonus, mais de +5 au lieu de +3, dans la profession ou le hobby de son choix. Si le PJ dispose d'une voie professionnelle, ce choix doit être en accord avec celle-ci (si vous êtes érudit, vous n'êtes probablement pas charpentier...).

Elfe sylvain : avec cette option, l'elfe sylvain devient un spécialiste de la survie dans son milieu d'origine (correspondant à la voie d'origine géographique choisie) et vous pouvez le rebaptiser elfe sauvage. Ce faisant, la capacité de premier rang de la voie de l'elfe sylvain est modifiée : à la place d'un bonus de survie en forêt, l'elfe sauvage bénéficie d'un bonus de survie dans le milieu correspondant à son origine géographique, et le bonus passe de +3 à +5 grâce à la capacité de rang 1 de la voie d'origine géographique. **Attention :** la voie des cités et la voie des campagnes sont interdites à ce peuple.

Par exemple : un elfe sauvage avec la capacité *Habitant des marais* (voie des marais) possède un bonus de +5 aux tests de survie et de discrétion dans les marécages (au lieu de +3). Cette bonification lui est conférée par le rang 1 de sa voie de peuple, *Lumière des étoiles*, et remplace le bonus de +3 en survie en forêt.

VOIE DES CAMPAGNES

1. Habitant des campagnes :

Le personnage obtient un bonus de +3 aux tests de prévision météorologique et pour dresser ou calmer des animaux domestiques.

2. C'est pas tout prêt :

Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests pour réparer quelque chose et pour travailler dur.

3. Les outils sont des armes :

Le personnage obtient un bonus de +1 en attaque avec toutes les armes qui sont aussi des outils (haches, marteau, fléau, bâton, faux ou faucille, etc.).

4. C'est pas tout près :

Le personnage a l'habitude des longues journées de marche et d'être chargé comme une mule. Il augmente la distance parcourue lors d'une période de marche de plus de 2 km et divise par deux la pénalité d'armure (résultat arrondi à l'inférieur).

5. Adversaire des campagnes :

Dans les campagnes, l'ennemi le plus dangereux reste les bandes de chevaliers errants ou les armées démobilisées. Le personnage ajoute +1d4° DM contre les humanoïdes en armure métallique.

VOIE DES CITÉS

1. Habitant des villes :

Le personnage obtient un bonus de +3 en discrétion en ville et aux tests de commerce.

2. Survie en coupe-gorge :

Le personnage gagne +3 aux tests de PER pour s'orienter et éviter les embuscades en ville et un bonus de +3 aux tests de CHA pour parlementer avec des gangs ou des gardes.

3. Fendre la foule :

Le personnage n'est pas ralenti dans un lieu bondé et, s'il combat au milieu d'une foule

HIGH FANTASY

Par *high fantasy*, nous entendons une ambiance héroïque où les PJ sont plus puissants que la normale, mais aussi où la magie est encore plus étrange et débridée. Nous avons déjà indiqué que les personnages de *Chroniques Oubliées Fantasy* ont un statut de héros qui les rend supérieurs à la moyenne. Toutefois, la barre peut être mise plus haut encore avec des règles qui leur permettent de prétendre à des combats plus fréquents ou de vaincre des adversaires plus puissants.

L'univers peut aussi être très différent du nôtre, même les lois de la physique peuvent être radicalement différentes. Des mondes entiers se développent sous terre, des cités volantes peuvent naviguer dans les cieux. Les peuples des personnages peuvent être étranges et sortir des classiques que sont les elfes ou les nains. Les objets magiques sont monnaie courante.

Ces modifications ont pour effet d'augmenter leur puissance globale et notamment de les mettre hors d'atteinte des créatures de faible niveau. Si vous utilisez des aventures issues officielles de *COF*, vous devrez revoir à la hausse les seuils de réussite et les valeurs de DEF des adversaires. De plus, la difficulté des rencontres devra très probablement être calibrée un ou deux niveaux de rencontre au-dessus du niveau effectif de votre groupe.



LOW FANTASY



Par « *low fantasy* », nous entendons une ambiance plus médiévale que fantastique, un jeu plus dur et avec moins de magie. Les puristes dissocient *low fantasy* (moins magique) et *gritty* (plus mortel), mais pour plus de simplicité nous ne ferons pas le distinguo, le point commun de ces règles reposant sur un parti pris plus réaliste.

Un univers de *low fantasy* réduit la fréquence des éléments fantastiques. Cela ne signifie pas que leur importance est moindre. Cela peut même être le contraire : en effet, si la magie est plus rare, son apparition revêt un caractère littéralement extraordinaire. C'est assez souvent le but : ne pas banaliser le merveilleux. Dans ce cas, les races fantastiques comme les elfes ne sont pas ouvertes aux PJ, parfois même, elles n'existent pas du tout. Tout ce qui est magique est souvent caché au commun des mortels et les personnages magiciens sont eux aussi plus rares, ce qui ne les empêche pas d'être puissants.

Nous vous présentons ici de nombreuses options, mais rien ne vous oblige à toutes les appliquer en même temps. Si vous le faites, le jeu sera bien plus difficile pour les PJ, surtout à long terme, et combattre un géant restera à jamais un défi considérable.

Finalement, si vous choisissez ce module, les PJ devront aussi progresser plus lentement et il sera très rare d'en voir avec un niveau supérieur à 10. Si une campagne classique amène les PJ au niveau 20, en *low fantasy* cela correspond au niveau 10.

Dé évolutif

La valeur du dé évolutif est basée sur le nombre de PEX dépensés au total.

| Acquisition des dés évolutifs | | | | | |
|-------------------------------|------|-------|-------|-------|-----|
| PEX | 3-17 | 18-26 | 27-35 | 36-44 | 45+ |
| Valeur du dé évolutif | d4 | d6 | d8 | d10 | d12 |

SYSTÈME DE COMPÉTENCE

Les voies de *Chroniques oubliées* ne sont rien d'autre qu'un système de compétences élargies. Pourtant, certains joueurs regrettent parfois l'absence d'une liste concrète de compétences associées à des valeurs permettant une lecture plus directe. Nous vous proposons donc ici d'adapter *COF* pour jouer de cette façon.

Test de compétence

Pour utiliser une compétence, le joueur lance simplement un d20 ajoute son bonus de compétence puis la caractéristique et compare enfin ce total à la difficulté.

$$\begin{aligned} &\text{Test de compétence} = \\ &\quad \text{D20} \\ &+ \text{bonus de compétence} \\ &+ \text{Carac.} \end{aligned}$$

Liste des compétences

La liste des 22 compétences retenues pour *COF* est la suivante (mais rien ne vous empêche d'en ajouter quelques-unes).

Acrobaties (AGI) : esquiver, garder son équilibre sur le faîte d'un toit, chuter sans danger, faire un roulé-boulé entre les jambes d'un géant ou encore échapper à des liens.

Artisanat (INT) : capacité à concevoir et fabriquer des objets. Le joueur doit choisir une profession en particulier (forgeron, armurier,

cuisinier, etc.). Il reçoit un *dé malus* aux tests de tous les autres types d'artisanat.

Athlétisme (Variable) : courir et sauter (AGI ou FOR), lancer loin, soulever un objet lourd (FOR), marcher ou courir longtemps (CON).

Commerce (CHA) : utilisé pour estimer la valeur d'un objet ou d'un trésor, trouver un article rare, négocier son prix, etc.

Connaissance (INT) : la compétence utilisée pour tous les tests de géographie, d'histoire ou pour savoir qui est la tête couronnée locale.

Discrétion (AGI) : aussi bien pour se cacher en forêt que pour se fondre dans la foule ou marcher discrètement sur un parquet.

Divertissement (CHA) : tous les arts vivants depuis la danse, en passant par le chant, la poésie ou le théâtre. Permet de gagner de l'argent en faisant un spectacle.

Équitation (AGI ou CHA) : permet bien entendu de monter à cheval (AGI) ou sur une autre créature, mais aussi de maîtriser et de calmer une monture (CHA).

Escalade (AGI) : comme son nom l'indique, que ce soit pour grimper à la corde, dans un arbre, le long d'une façade ou sur une falaise.

Effraction (AGI) : aussi bien pour crocheter une serrure que désamorcer un piège, mais aussi pour les tests de pickpocket.

Empathie (PER) : permet de jauger l'état émotionnel d'un interlocuteur, de tenter de discerner les mensonges ou de cerner ce qu'il attend de vous.

Intimidation (CHA) : impressionner un individu pour qu'il vous obéisse, qu'il vous évite ou vous livre une information. C'est aussi la compétence utilisée pour commander des troupes.

Médecine (PER) : pour tous les tests de premiers soins, mais aussi plus généralement les tests de médecine, diagnostiquer ou soigner un empoisonnement par exemple.

Natation (CON) : permet de ne pas se noyer, de lutter contre les flots déchaînés ou de retenir longtemps sa respiration. Permet aussi de manœuvrer à bord d'un navire.