

À LIRE EN PREMIER

FEUILLET D'ACCUEIL

Bienvenue dans Chroniques Oubliées Aventures!

PRÉSENTATION RAPIDE

Un jeu d'aventure, c'est quoi? Voici une petite vidéo pour te l'expliquer rapidement...



Si tu lis ces lignes, c'est que tu as ouvert la boîte de *Chroniques Oubliées Aventures : Pointe noire* (COA) et que tu t'apprêtes à plonger dans un monde fantastique où tu vas pouvoir vivre des aventures palpitantes avec tes amis.

Car un jeu d'aventures (aussi appelé jeu de rôle), c'est un peu comme un jeu vidéo, sauf qu'au lieu d'être chacun tout seul devant son écran, on est entre copains, assis autour d'une table, et on va créer une histoire ensemble, en se glissant dans la peau des personnages. À partir des scénarios figurant dans cette boîte, tes amis et toi allez décider ce que font les héros, et si ça vous amuse, vous pourrez même vous lancer dans des dialogues, en sortant des *punchlines* comme dans les films.

Avec *Pointe noire*, nous vous proposons de vivre les aventures d'un groupe de jeunes gens qui ont quitté leur village natal, dans un monde

médiéval-fantastique appelé les Terres d'Osgild, pour trouver les moyens de le défendre contre des groupes malfaisants.

COMMENT ÇA SE PASSE ?

- ◇ Ce jeu se joue à plusieurs (entre 2 et 5 joueurs). En plus de ce qu'il y a dans cette boîte, il vous faut juste un peu d'imagination et éventuellement des crayons à papier.
- ◇ L'un des joueurs est le « **meneur de jeu** » (ou **MJ**), une sorte de narrateur de l'aventure. C'est lui qui va animer les scénarios, qui lui sont réservés.
- ◇ Les autres joueurs prennent les **feuilles de personnages** fournies dans cette boîte et choisissent ensemble le héros qu'ils veulent incarner.
- ◇ Les héros, appelés « **personnages joueurs** » (ou **PJ**), y sont présentés par un petit texte et des caractéristiques qui indiquent ce qu'ils savent faire.
- ◇ Certaines informations figurent sous forme de tableaux : quand le personnage change de niveau, ces valeurs augmentent.
- ◇ Une aventure dure environ 1 h.

COMMENT ÇA SE JOUE ?

LE JEU DE RÔLE EN 1 MINUTE

Pour savoir comment jouer à *Chroniques Oubliées Aventures* en quelques instants, rien de tel qu'une petite vidéo. C'est par ici que ça se passe...



ENCORE PLUS ?

Et si ça te dis, tu peux aussi regarder une partie complète de *Chroniques Oubliées Fantasy*, le grand frère de *Chroniques Oubliées Aventures*, qui a des règles un peu plus riches.



- ◇ Pour commencer à jouer, le MJ prend le scénario 1 qui va lui indiquer ce qu'il doit faire. En tant que narrateur de l'histoire, il lit la situation de départ à voix haute, puis passe le relai aux joueurs en utilisant la formule suivante : « *Que faites-vous ?* ».
- ◇ Les joueurs sont donc invités à réagir et à poser des questions si des éléments ne sont pas clairs, ou pour savoir ce que leurs PJ savent sur telle ou telle chose. Et surtout, pour donner vie à leurs personnages, ils peuvent décrire ce qu'ils font et disent.
- ◇ Le scénario indique au MJ les éléments importants de l'histoire, ce qui lui permet de réagir à son tour aux propos des joueurs et de continuer à raconter l'histoire.
- ◇ Si le MJ peut découvrir au fur et à mesure le scénario qu'il fait jouer, nous lui conseillons tout de même de le lire avant le début de la partie afin d'avoir toutes les informations importantes en tête, ce qui lui permettra de répondre plus facilement et d'improviser si nécessaire.
- ◇ Le scénario décrit les lieux où se déroule l'aventure, ainsi que les personnages que les PJ pourront rencontrer : on les appelle les « **personnages non joueurs** » (ou **PNJ**), parce qu'ils sont joués par le MJ.
- ◇ Chaque scénario sert de fil conducteur au MJ. Si les joueurs sont libres de leurs propos, l'idée est que le MJ les guide jusqu'à la conclusion de l'histoire telle qu'elle est prévue. Lorsqu'il aura acquis un peu d'expérience, il pourra se lancer dans des scénarios plus ouverts de la gamme *Chroniques Oubliées Fantasy*, voire en créer lui-même.
- ◇ L'aventure ne doit pas se limiter à ce qui est écrit dans le scénario, qui constitue simplement une trame ; il indique les grandes lignes de l'aventure et les passages obligés. Sur cette base, il appartient au MJ et aux joueurs de créer l'histoire, de l'enrichir en décrivant leurs actions et en se lançant dans des discussions entre eux ou avec les PNJ, qu'elles soient racontées (« *Mon personnage se présente et dit que [...]* ») ou véritablement jouées comme des dialogues improvisés de théâtre ou de cinéma (« *Je suis Lhagva, fille de Nuala, et je [...]* »).
- ◇ Lorsqu'un PJ veut réaliser une action, des règles du jeu permettent de déterminer s'il parvient à atteindre son objectif. Ces règles sont expliquées au fur et à mesure des scénarios. Elles sont aussi récapitulées dans le feuillet *Règles du jeu* de cette boîte, si vous en avez besoin.
- ◇ Après avoir joué le scénario 1, vous pourrez continuer l'aventure en jouant les scénarios 2, 3 et 4 au rythme qui vous conviendra. **Vous n'êtes pas obligés de tout enchaîner d'un coup !**

Et maintenant, à vous de jouer !

UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE

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



SCÉNARIO 1

PREMIERS PAS

INTRODUCTION

Les personnages joueurs (PJ) sont de jeunes gens ayant quitté leur village natal dans l'espoir de trouver un moyen de lutter contre des bandes malfaisantes qui harcèlent les communautés isolées. Ils se rendent au village de Clairval où ils espèrent pouvoir bénéficier d'une formation auprès de célèbres héros. Au cours du voyage, ils vont faire la connaissance d'un magicien jovial, en réalité le sinistre brigand Pointe noire. Celui-ci a dérobé un trésor la nuit précédente et s'est enfui à bord d'une petite carriole après avoir neutralisé son propriétaire...

SCÈNE 1 : EN ROUTE !

Pour commencer l'aventure, lis le texte suivant à tes joueurs :

Depuis peu, la communauté isolée dans laquelle vous avez grandi est victime d'attaques de

bandes malfaisantes. Inquiet, le patriarche vous a demandé de vous rendre à Clairval. Vous êtes encore bien jeunes, mais il pense que vous êtes taillés dans l'étoffe des héros. Il ne vous reste qu'à apprendre à exploiter vos dons...

Munis d'une lettre de recommandation, vous devez vous présenter au baron Roderick en espérant que cet ancien aventurier et ses amis, célèbres dans les Terres d'Osgild pour leurs hauts faits, acceptent de vous servir de mentors. Vous avez donc pris la route, un paquetage sur les épaules, en direction de Clairval, situé à bien des jours de marche de votre village. Traversant une vaste forêt, vous parvenez à un carrefour. On vous a assuré qu'un panneau vous renseignerait sur la route à suivre, mais vous ne trouvez qu'un poteau qui ne vous permet pas de choisir entre les trois chemins qui s'offrent à vous ! Que faites-vous ?



SCÉNARIO II


AMIS ET ENNEMIS

INTRODUCTION

Le brigand Pointe noire et ses hommes ont récemment investi un camp de gobelins pour s'en servir de base en capturant la plupart de ses occupants. De temps à autre, ils en relâchent quelques-uns pour faire diversion pendant qu'ils réalisent un sale coup. Cependant, les exactions des bandits ont attiré l'attention du baron Roderick de Clairval, qui a envoyé des mercenaires, les Boucliers d'airain, patrouiller dans la région...

SCÈNE 1 : L'EMBUSCADE


Réveillés avec la rosée et le soleil, les PJ repartent vers Clairval. Ayant pu établir un camp confortable et n'ayant pas été dérangé pendant

la nuit, ils ont pu se reposer et récupérer tous leurs  (voir le feuillet « Règles du jeu », p. 4).

Après quelques heures de marche, ils se font attaquer par un groupe de gobelins embusqués (leur nombre est égal à celui des joueurs + 1).

Lis à voix haute le texte qui suit :

Tandis que vous cheminez dans la vaste forêt de Bois dormant, des cris stridents retentissent soudain, alors que de petites silhouettes d'à peine 1 m de haut se ruent sur vous en brandissant des pieux. Vous les reconnaissez immédiatement à leur peau grisâtre, à leurs grandes oreilles pointues et à leur regard vicieux : ce sont des gobelins !

Demande aux joueurs un **test d'Intellect**  **difficulté 10**. Sur un échec, un PJ subit l'effet de surprise et ne peut pas agir au premier tour de

RÈGLES DU JEU

Pour commencer à jouer à *Chroniques Oubliées Aventures*, il suffit de lire le feuillet d'accueil, qui explique les principes de base du jeu de rôle, puis de prendre l'aventure #1 et se laisser guider. Les règles du jeu sont expliquées au fur et à mesure du déroulement de la partie.

Mais si vous avez besoin d'explications supplémentaires, vous les trouverez ici.

La plupart du temps, les joueurs et le meneur de jeu (MJ) parlent pour raconter ce que font et ce que disent les personnages. **Il n'y a pas besoin de règles pour ça.** Souvent, le MJ décide ce qu'il se passe lorsqu'un joueur indique ce que fait son personnage (ou PJ).

Pour prendre sa décision, le MJ peut :

- ◇ **regarder la feuille de PJ** : les caractéristiques et capacités du PJ indiquent ce qu'il sait faire.
- ◇ **se baser sur le contexte** : le PJ veut enjamber un muret (pas de problème) ou escalader la muraille d'un château fort en pleine nuit alors qu'il pleut (impossible !).

En tant qu'arbitre et metteur en scène de la partie, il essaie d'être juste et de prendre une décision qui rend l'aventure amusante et palpitante, et évite d'être frustrant pour les joueurs.

Lorsque l'issue d'une action est incertaine, parce que le PJ est pris par le temps et/ou mis sous pression, ou affronte quelqu'un d'autre, il y a besoin de règles pour décider si le PJ réussit ou pas.

Vous trouverez ici les règles dont vous aurez besoin :

- ◇ Les caractéristiques et attaques
- ◇ Les tests pour résoudre les actions ;
- ◇ Les règles de combat ;
- ◇ Les règles de santé.

CARACTÉRISTIQUES ET ATTAQUES

Pour déterminer ce que les PJ et PNJ savent faire, ils sont définis par des caractéristiques (notées sur les feuilles de personnages ou dans les profils de PNJ) qui recouvrent les aptitudes suivantes :

- ◇ **Adresse** ⚡ : l'agilité, la dextérité, la rapidité, la précision ;
- ◇ **Physique** 💪 : la force, la constitution et l'endurance ;
- ◇ **Intellect** 🧠 : l'intelligence, la perspicacité, la culture générale, la logique et la psychologie ;
- ◇ **Esprit** ✨ : la volonté, la maîtrise de soi, le charisme et la séduction.

Pour les situations de combat, il existe trois caractéristiques d'attaque particulières (mais les PJ et PNJ ne les ont pas forcément toutes) :

- ◇ **Contact** 🗡️ : combat au corps-à-corps (avec ou sans arme) ;
- ◇ **Projectiles** 🏹 : attaques avec un arc, une arbalète, un couteau de lancer, etc. ;
- ◇ **Magie** ✨ : utilisation d'un sortilège contre un adversaire.



WILIBERT SÛRETÉ

GNOME VOLEUR

+2
Adresse

0
Physique

+1
Intellect

+1
Esprit

14
Défense

♥ : le tableau ci-après indique le nombre de PV du PJ pour chaque niveau

| Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|----------|------------|------------|--------------------|
| 8 ♥ | 9 ♥ | 10 ♥ | 12 ♥ |
| ◇◇◇◇◇◇◇◇ | ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ | ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ | ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ ◇◇ |

TESTS D'ATTAQUE

+1 : épée courte (DM 1d6)

+1 : poings (DM 1d3)

+3 : couteau de lancer (DM 1d6+2 [1d6+3 au niveau 4])

Note : pour obtenir 1d3, lance 1d6 et divise le résultat par 2

Capacités spéciales : le tableau ci-après indique les capacités acquises avec chaque niveau

| Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|--|--|--|---|
| Peuple gnome : talent inné pour les sciences (+3 aux tests d'🧠 liés aux sciences ordinaires ou occultes). | Mirage : Wilibert peut créer une illusion visuelle et sonore pendant 1 min. L'image générée mesure maximum 2 m de côté. | Attaque surprise : quand Wilibert attaque un adversaire par surprise (test d'⚡ réussi), il lance deux d20 pour son test d'attaque et garde le meilleur. | Doigts agiles : Wilibert obtient +1 DM aux attaques à distance avec son couteau de lancer, et +2 aux tests d'⚡ pour crocheter une serrure, désamorcer un piège, faire les poches de quelqu'un... |
| Langue des voleurs : Wilibert connaît l'argotien, le langage secret des voleurs (constitué de signes et gestes) | Discrétion : +2 aux tests d'⚡ effectués pour être discret, se déguiser ou pour cacher une arme sur lui. | | |

Équipement : veste de cuir, 2 couteaux de lancer, 1 épée courte.

Sac à dos : un briquet à silex, une couverture, une gamelle, une outre et une bourse avec 7 pièces d'argent.



WILIBERT SÛRETÉ

Petit bonhomme fluet (1,12 m, 42 kg), Wilibert est un jeune gnome au sourire charmant, un brin coquin. Il a hérité de son père un intérêt pour toutes sortes de connaissances : il se plonge dans tout livre qui lui tombe entre les mains, mais il préfère encore la mise en pratique. Particulièrement habile de ses mains, il a commencé à apprendre la serrurerie, qui est le métier de son paternel.

Ce dernier travaillant pour des gens pas toujours fréquentables, la famille a dû quitter précipitamment sa ville natale de Twemby il y a quelques années, pour s'installer dans une petite communauté du bois de Myrviel.

Aujourd'hui, âgé de 32 ans, Wilibert est encore un gamin pour son peuple (dont l'espérance de vie est de 250 ans), et il rêve de coups d'éclat. Depuis quelque temps, avec ses amis Lhagva, Ionas et Skodja, il s'imagine partir sur les routes, crocheter des coffres au trésor et affronter des gobelins en lançant ses couteaux dissimulés dans ses manches et ses bottes. Alors, quand le patriarche leur a demandé d'aller au bourg de Clairval, à quelques jours de marche de là, pour recevoir l'enseignement du baron Roderick et de ses fameux amis, il a fait son paquetage dans l'heure...



8

1

3

4

2

G 2

G 2

G

G

2

G

7

5

6

G 2

G: Garde