

# CHRONIQUES OUBLIEES

FANTASY



UNE AVENTURE  
CLÉ-EN-MAIN

## LE SOURIRE ÉCARLATE

- Alexis Flamand -

# LE RETOUR DU DÉMON



Il y a fort longtemps, le démon Shakamak fut vaincu par une coalition d'humains et de gobelins à l'aide d'une arme magique forgée pour l'occasion. Plongée dans un profond sommeil, la créature fut emprisonnée dans les profondeurs de la terre. Les siècles ont passé et les peuples de la région ont oublié jusqu'à l'existence du démon et de l'arme dont ils se sont autrefois réparti la garde. Mais un concours de circonstances va permettre à la terrible créature de faire son retour, et contraindre un groupe de jeunes gens à l'affronter...

Le *Sourire écarlate* est une campagne composée de 4 scénarios pour **Chroniques Oubliées Fantasy**. Elle est prévue pour des **PJ de niveau 1** (qu'elle emmènera jusqu'au niveau 4) et a été conçue pour des joueurs et **MJ débutants**, ne comptant que quelques parties à leur actif. Des joueurs et MJ plus expérimentés sont toutefois les bienvenus et trouveront du plaisir dans ce jeu du chat et de la souris avec Shakamak.

## Fiche technique

- ◇ **Type** : Exploration / Enquête / Action
- ◇ **PJ** : Niveau 1
- ◇ **Joueurs** : Débutants
- ◇ **MJ** : Débutant

**Action** • ○○○○

**Ambiance** • ○○○○

**Interaction** • ○○○○

**Investigation** • ○○○○

Il est nécessaire de posséder le Livre des règles de **Chroniques Oubliées Fantasy** pour pouvoir utiliser ce supplément.



black-book-editions.fr

BBECOF239



# CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY

## CRÉDITS

**Directeur de la publication :** David Burckle  
**Responsable d'édition :** Marc Sautriot  
**Auteur :** Alexis Flamand  
**Édition :** Marc Sautriot  
**Relecture et corrections :** Sélène Meynier  
**Direction artistique :** Marianne Bergeonneau  
**Design du logo et de la couverture :** Steve Luga  
**Couverture :** Ilina Naydenova  
**Illustrations intérieures :** Douglas Deri, Irina Fidler, Jérémy Forveille, Pierre Ignaszewski et Ines Cœur Mezzoud  
**Plans :** Ludovic Salvador  
**Design de la maquette :** Amélie Bortuzzo, Laura Hoffmann et Frédéric Lipari  
**Maquette :** Laura Hoffmann

**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

**Édité par** Black Book Éditions, 50 rue Jean Zay, 69800 Saint-Priest, FRANCE  
[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

**Dépôt légal :** juillet 2025

**Imprimé en UE**

**ISBN :** 978-2-38227-996-0

**ISBN (PDF) :** 978-2-38227-993-9

© Black Book Éditions, 2025. Chroniques Oubliées Fantasy est une marque déposée par Black Book Éditions. Tous droits réservés.



[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)



# SOMMAIRE

<b>Introduction</b> .....	4	Adversaires et alliés .....	5
Résumé de l'intrigue .....	4	Les encadrés .....	6

## SCÉNARIO 1 - L'INITIATION 7

Introduction .....	7	Partie 2 : Les épreuves des Cryptes .....	13
Les protagonistes du scénario .....	8	Partie 3 : Le temple perdu .....	18
Partie 1 : En route ! .....	10	Conclusion .....	28

## SCÉNARIO 2 - LA DAGUE INVERTIE 29

Introduction .....	29	Partie 3 : Le repaire des gnolls .....	42
Partie 1 : La menace gronde .....	30	Partie 4 : Les Conjurés de la Lumière .....	45
Partie 2 : L'Arbre sagace .....	36	Conclusion .....	49

## SCÉNARIO 3 - MENACE SOUTERRAINE 50

Introduction .....	50	Partie 5 : L'assaut de la mine .....	61
Partie 1 : Une arrivée discrète .....	53	Partie 6 : L'assaut avec le Sourire .....	66
Partie 2 : Un séjour moins discret .....	55	Partie 7 : trahison ! .....	69
Partie 3 : Les actions des personnages .....	56	Conclusion .....	70
Partie 4 : Les actions de Shakamak .....	58		

## SCÉNARIO 4 - LA CHUTE DE SHAKAMAK 71

Introduction .....	71	Partie 4 : Guerre civile à Maduk .....	86
Partie 1 : Le bain des Engoulevents .....	73	Conclusion de la campagne .....	91
Partie 2 : Retour à Maduk .....	77		
Partie 3 : En quête de réponses .....	79		

# INTRODUCTION

**B**ienvenue dans cette campagne pour *Chroniques Oubliées Fantasy* ! Comme vous le savez sans doute déjà, une campagne est une suite de scénarios liés entre eux de manière à créer une grande aventure, un peu comme les différents tomes d'une série romanesque, ou les différents épisodes d'une série TV. Dans cette histoire, des personnages (PJ) débutants (niveau 1) vont se lancer dans une quête au long cours constituée de quatre scénarios que vous allez jouer sur plusieurs sessions. S'ils parviennent au bout de cette grande aventure, les PJ parviendront au niveau 5.

**Attention**, la lecture de cet ouvrage est réservée au meneur de jeu ! Si vous comptez vivre l'aventure en tant que joueur, arrêtez là votre lecture !

## RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Sans plus tarder, voici le résumé de l'intrigue.

### Scénario 1 — L'Initiation

Dans cette première aventure, les PJ ont atteint l'âge du rite de passage qui leur permettra d'être reconnus comme membres à part entière de leur communauté. Les épreuves ont lieu au sein d'un réseau de grottes, avec à la clé la découverte d'un coffre dont ils devront rapporter le contenu pour preuve de leur réussite.

Évidemment, tout ne se passe pas comme prévu, et les infortunés explorateurs réveillent

malencontreusement un démon nommé Shakamak, plongé dans un sommeil profond depuis des siècles. Le retour au village prend finalement des allures de course poursuite, les PJ essayant d'échapper à leur terrible adversaire. Ils finissent par le vaincre... de manière temporaire.

### Scénario 2 — La Dague inversée

Shakamak n'est pas mort ! Nos héros se mettent donc en quête d'un moyen de le vaincre. Ils apprennent bientôt que le démon avait déjà sévi des siècles auparavant, et qu'une alliance entre humains et gobelins l'avait finalement défait. Pour le vaincre, ces derniers avaient forgé un artefact magique, la Dague inversée, seule capable de neutraliser l'entité. Cependant, cette dague a depuis été séparée en deux morceaux, dont chaque faction a conservé un fragment que les PJ vont tenter de retrouver.

Pour ce faire, ils se mettent d'abord en quête de l'Arbre sage, un végétal millénaire qui servait de réceptacle à la mémoire des gobelins et va leur apprendre la localisation approximative des fragments. La lame, tout d'abord, se trouve au milieu d'un camp de gobelins, hélas occupé depuis des décennies par une tribu de gnolls. La poignée, quant à elle, a été conservée au sein d'une forteresse humaine : les PJ devront convaincre ses gardiens de la leur confier.

## SCÉNARIO 1

## L'INITIATION

## EN QUELQUES MOTS

Les personnages sont de jeunes habitants de Chambrouse, une enclave de bûcherons où ils sont nés et ont passé leur enfance. Aujourd'hui, ils doivent réussir une série d'épreuves, rite de passage vers l'âge adulte qui permet à chacun de trouver sa place au sein de la communauté. Hélas, rien ne va se passer comme prévu et les PJ vont réveiller un mal ancien...

## FICHE TECHNIQUE

- ◇ **Type** • Exploration / Action
- ◇ **PJ** • Niveau 1
- ◇ **Joueurs** • Débutants
- ◇ **MJ** • Débutant
- Action** • ○○○○
- Ambiance** • ○○○○
- Interaction** • ○○○○
- Investigation** • ○○○○

## INTRODUCTION

Dans le premier scénario de cette grande saga, les talents de vos joueurs et de leurs personnages seront mis à rude épreuve. Et c'est justement par une épreuve que commence notre histoire. Les PJ vont en effet être soumis à un rite de passage à l'âge adulte, dans le cadre duquel ils devront rapporter le contenu d'un coffre dissimulé dans un réseau de grottes souterraines.

Mais alors que l'aventure devait simplement consister à maîtriser sa peur du noir et résoudre quelques énigmes, elle prend un tournant inattendu lorsque les héros mettent au jour, à la faveur d'un incident, un temple ancien dans lequel est gardé prisonnier, depuis des siècles, un terrible démon. Celui-ci libéré, il tentera de se repaître des jeunes âmes que la destinée lui offre, et poursuivra nos infortunés héros à travers le réseau de galeries souterraines, jusqu'à ce que les PJ parviennent à arrêter leur némésis... au moins temporairement.



En cas d'échec, laissez-les improviser une réponse à haute voix ! Si celle-ci est un peu trop éloignée des informations livrées en introduction, Picoque soupirera et lèvera les yeux au ciel en ayant l'air de dire « ça commence bien », puis il exposera le but du rite. « *Au final*, conclura-t-il, *vous découvrirez un coffre que vous devrez réussir à ouvrir et nous rapporter son contenu. Simple, non ?* » dira-t-il d'un air qui semble dire le contraire. « *Et ne faites pas n'importe quoi : vous serez observés pendant toute l'épreuve...* ». Ce n'est pas vrai, mais rien de tel pour mettre un coup de pression sur les jeunes gens !

Ce sera enfin au tour de Nanette de s'exprimer :

*« Ne vous inquiétez pas, jeunes gens. Les épreuves ne sont pas d'une difficulté insurmontable. Elles sont surtout là pour vous faire prendre conscience que nous sommes liés et tendus vers un même but : la survie et la prospérité de notre belle communauté. Pour cette raison, vous ne serez pas mis en*

*compétition les uns avec les autres, mais devrez au contraire faire preuve d'entraide afin de réaliser que nous sommes toujours plus forts en nous associant qu'en nous affrontant. Mes trésors, conclura-t-elle avec un bon sourire, les Cryptes du Courage vous attendent ! »*

Sur ces dernières paroles, le silence s'installera, signifiant la fin de l'entretien et le début de l'épreuve.

## Le chemin vers Les Cryptes

Les PJ constituent les initiés de cette période de l'année, mais cela ne signifie pas qu'ils seront seuls pendant l'épreuve ! En effet, la semaine suivante, une autre cohorte de jeunes aventuriers (utilisez le profil « Bandit de base », Livre des règles, p. 263) prendra à son tour le chemin des grottes. Hélas, ces mauvaises graines entendent bien ridiculiser le présent groupe afin de paraître, par contraste, beaucoup plus capables que leurs homologues ! Ils vont donc tenter de leur



## SCÉNARIO 2

# LA DAGUE INVERTIE

## EN QUELQUES MOTS

Les personnages se mettent en quête de réponses concernant Shakamak et découvrent un moyen de le neutraliser sous la forme d'une arme magique, la Dague invertie. Ils doivent alors rassembler les fragments de cet artefact qui leur permettra de reprendre le dessus sur le démon.

## FICHE TECHNIQUE

- ◇ **Type** • Enquête / Voyage
- ◇ **PJ** • Niveau 2
- ◇ **Joueurs** • Débutants
- ◇ **MJ** • Débutant
- Action** • ○○○○
- Ambiance** • ○○○○
- Interaction** • ○○○○
- Investigation** • ○○○○

## INTRODUCTION

Dans ce deuxième scénario, nos héros vont tenter de trouver des réponses aux questions qu'ils se posent à propos du démon. Pour cela, après un incident dont sera victime le village des gobelins, ils auront le choix entre deux destinations : le site de l'Arbre sagace ou une ancienne forteresse à présent investie par un petit seigneur désargenté. Leur objectif ? Rassembler les deux parties d'un artefact antique, la Dague invertie, seul capable de vaincre la terrible engeance qu'ils ont réveillée...

Shakamak n'est pas démon à être vaincu par un simple éboulement ! Après s'être extirpé de son monceau de gravats, il s'est mis à la recherche d'un goblin survivant à l'assaut, l'a capturé et l'a fait parler. Tout d'abord surpris qu'autant de temps ait passé, Shakamak a vite repris ses esprits. Il est aussitôt entré en contact avec ses fidèles, une tribu gnoll qui l'avait si bien servi jadis, et a commencé à dresser une stratégie. La première chose à faire était de se mettre en quête de l'artefact qui l'a vaincu autrefois afin de le neutraliser.

# Le camp des gnolls



gobelins ne sait où chercher, l'information s'étant perdue dans les brumes du temps. Leur guide compte sur la chance et sur les indices que les anciens auront peut-être laissés aux initiés pour découvrir la parcelle cachée. Il faut juste espérer qu'elle s'y trouve toujours...

Fournissez le plan à vos joueurs (ou reproduisez-le) pour qu'ils puissent voir l'organisation du camp. Celui-ci ne représente qu'une partie du camp complet, qui peut être aussi étendu que vous le souhaitez. En voici les points d'intérêt.

**1 — Hutte de guet.** Un gnoll y paresse en attendant la relève. Il ne surveille pas vraiment les environs et essaie plutôt de repérer les bancs d'écrevisses. Si les PJ n'essaient pas de se montrer discrets, faites un **test de PER difficulté 10** pour la vigie. En cas de réussite, elle donne l'alerte et les PJ doivent se replier ou se cacher jusqu'à ce que l'alerte soit levée.

**2 — Huttes.** Chacune est occupée par 1d4-1 gnolls pour les plus petites, et 1d8-2 pour les plus grandes (en cas de résultat nul ou négatif, la cabane est vide). Vous pouvez faire en sorte que l'une d'elles soit abandonnée. On repérera facilement un tel site car les murs en bambou sont mal entretenus et la toiture de fougères défoncée. De quoi fournir un abri temporaire à vos joueurs sans crainte qu'ils soient dérangés.

**3 — Une cabane longue et étroite** pourrait intriguer les infiltrés du fait de sa forme et de sa taille. D'autant plus si, en observant la disposition des lieux, les PJ réalisent que les deux cahutes 3 et 4 semblent figurer les deux parties d'une arme blanche brisée (le manche en 3 et la lame en 4). Si vos joueurs ne remarquent rien, demandez-leur un **test d'INT difficulté 10** pour déterminer si les PJ se rendent compte de cette particularité. Les gnolls, peu férés

# MENACE SOUTERRAINE

## EN QUELQUES MOTS

Si les PJ sont parvenus à récupérer l'un des fragments de la Dague invertie, l'autre partie est en possession de Shakamak. La menace de l'artefact neutralisée, le démon va pouvoir laisser libre cours à sa soif de domination en utilisant à son profit la guilde d'assassins connue sous le nom de Sourire écarlate.

## FICHE TECHNIQUE

- ◇ **Type** • Action /Ambiance /Enquête
- ◇ **PJ** • Niveau 3
- ◇ **Joueurs** • Débutants
- ◇ **MJ** • Débutants
- Action** • ○○○○
- Ambiance** • ○○○○
- Interaction** • ○○○○
- Investigation** • ○○○○

## INTRODUCTION

### Résumé des épisodes précédents

Dans le scénario précédent, les PJ sont parvenus à découvrir l'un des deux fragments de la Dague invertie, seul artefact capable de neutraliser le démon Shakamak. Hélas, ce dernier a réussi à s'emparer de l'autre partie et, débarrassé de la crainte d'être annihilé, a commencé à réfléchir sur le moyen d'assouvir ses ambitions.

### Maduk en surface

Maduk, cadre urbain de ce scénario, est une ville de moyenne importance sur le continent. Elle compte près de 20 000 âmes, un nombre assez conséquent pour justifier l'existence de nombreuses guildes de commerçants qui administrent la ville, ainsi qu'un milieu interlope organisé et bien implanté.

### Les autorités

Maduk est une ville état dont chaque guilde possède un représentant. Les marchands, les plus



## SCÉNARIO 4

# LA CHUTE DE SHAKAMAK

## EN QUELQUES MOTS

Les PJ ont été trahis ! Les autorités de Maduk les ont en effet accusés de sympathie avec les nains ou de collusion avec Shakamak, car ils ont refusé de livrer l'artefact qui permettrait de neutraliser le démon. Après un procès expéditif, nos héros sont envoyés en exil, dans un établissement pénitentiaire qui permettra à la ville de se débarrasser d'eux...

## FICHE TECHNIQUE

- ◇ **Type** • Exploration / Action / Survie
- ◇ **PJ** • Niveau 4
- ◇ **Joueurs** • Débutants
- ◇ **MJ** • Débutant
- Action** • ○○○○
- Ambiance** • ○○○○
- Interaction** • ○○○○
- Investigation** • ○○○○

## INTRODUCTION

### Le destin des PJ

En raison de la volonté affichée des PJ d'abattre Shakamak au lieu de l'utiliser de manière cynique comme les autorités de Maduk entendaient le faire, certains chefs de guildes veulent à tout prix se débarrasser d'eux de manière rapide et définitive.

Chazebois a cependant dissuadé ceux qui désiraient les exécuter, et ce, pour plusieurs raisons. En premier lieu, abattre publiquement les PJ pourrait réveiller la colère des nains, qui voyaient en eux leurs alliés. Ils disposent également de sympathisants qui les considèrent comme les véritables défenseurs de la ville, et les seuls à voir dans le démon une menace qu'il faut impérativement neutraliser. En faire des martyrs serait une très mauvaise idée ! Il est temps de rendre à la ville sa sérénité plutôt que de jeter de l'huile sur le feu.

Au contraire, les éloigner aurait plusieurs avantages. Tout d'abord, soustraire les PJ à la vue de la population entraînera leur oubli progressif,



1<sup>er</sup> Étage



Sous-sol



Le bague

