

# CHRONIQUES OUBLIÉES™

## 5 Royaumes, conversion GOF

### Crédits

**Directeur de publication**

David Burckle

**Règles originales**

David Burckle & Damien Coltice

**Développement des règles**

Laurent « Kegron » Bernasconi

**Responsable d'édition**

Thomas Berjoan

**Auteur**

Julien Dutel

**Relectures**

Loïs Emmanuel Meyer

**Design**

Damien Coltice

**Maquette**

Josselin Grange



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

**casus  
belli**  
Le magazine de référence des jeux de rôle

# Annexe 1

## Adaptation technique : chroniques oubliées fantasy

**C**hroniques Oubliées Fantasy (COF) est un jeu d'une immense souplesse. Les 5 Royaumes peuvent donc facilement se jouer en utilisant toute une série d'options et de modifications mineures.

### Modifications techniques

#### Niveau maximal optimal

Si vous utilisez COF, il ne semble pas nécessaire de fixer un niveau maximal optimal. Cependant, nous conseillons d'adopter les règles low fantasy suivantes (les pages font référence au hors série Casus Belli #1, la compilation COF) : autoriser les profils hybrides (p.139), utiliser les cultures humaines (p.151) et les voies professionnelles (p.152), les Points de Récupération (p.77), les scores d'attaque limités (version low fantasy p.174) et scores d'attaque différenciés (p.174), la règle de la table des coups critique (p.176/177) et la règle des blessures graves (p.177).

#### Moins de profils jouables

Tous les profils ne sont pas les bienvenus. D'autres doivent être légèrement modifiés. Comme nous le disions plus haut, la règle des profils hybrides est la bienvenue. Il peut aussi être intéressant de proposer systématiquement aux joueurs (sans l'imposer) de remplacer l'une des voies de chaque profil par une voie professionnelle, impliquant alors le personnage un peu plus dans l'univers.

Les Profils jouables en COF sont : l'Arquebusier (dans une version « sans poudre » uniquement), le Barde, le Barbare, le Chevalier, le Guerrier, le Rôdeur et le Voleur. Nous vous conseillons cependant de limiter l'accès des pouvoirs de rang 5 (surtout les plus fantastiques) aux niveaux 8 et plus. Il est aussi nécessaire d'effectuer une refonte légère de quatre profils : le Barde, le Rôdeur, le Voleur et le Chevalier. Il serait dommage de se passer de ces profils qui ne sont pas que des personnages possédant quelques pouvoirs magiques. Nous vous proposons donc les modifications suivantes :

- **Barde.** La voie du musicien est renommée « Voie du Chant ». Conservez la capacité de rang 1 (Chant des héros), puis remplacez le reste par les capacités de la Voie des voix en décalant les capacités d'un rang. Imitateur passe donc du rang 1 au rang 2, etc...
- **Chevalier.** Dans la Voie du Cavalier, remplacez le rang 3 (Monture magique) par « **3. Cheval de**

**guerre lourd** : la monture du chevalier prend les caractéristiques du cheval de guerre lourd indiquées page 239 de COF. Cette monture peut attaquer gratuitement une fois par tour en même temps que son cavalier s'il lui en donne l'ordre et qu'elle ne s'est pas déplacée à ce tour. » Remplacez ensuite le rang 5 (Monture fantastique) par « **5. Guerrier à cheval** : lorsqu'il combat à dos de cheval, le chevalier peut utiliser les capacités de guerrier Attaque circulaire et Attaque puissante (Voie du combat). »

- **Rôdeur.** Rhabillez simplement l'Animal Fabuleux pour qu'il colle à l'ambiance, et faites-en un animal plus puissant, peut-être un peu plus grand, mais pas un animal magique (pensez aux *direwolves* des Stark de *Game of Thrones*, par exemple). Sa présence ne devrait pas poser de soucis.
- **Voleur.** Le rang 4 propose un pouvoir permettant d'esquiver la magie. Transformez-la en **Esquive des projectiles** et appliquez la règle aux tirs ennemis (avec un test opposé contre le score d'attaque de l'ennemi).

Vous pouvez éventuellement permettre à un joueur de choisir le profil du Druide, mais sa version COF est extrêmement magique. Dans ce cas, nous vous conseillons de le limiter aux Voies de la nature, du protecteur et des animaux. Remplacez les dernières Voies par la Voie de l'Érudit (Voie professionnelle) et une seconde Voie professionnelle au choix, ou une voie issue d'un autre profil. De plus, nous vous conseillons alors d'utiliser la règle de magie régulée « épuisement magique ». Mais n'autorisez à faire redescendre l'épuisement que d'un ou deux points par nuit de repos, en fonction de la qualité de son sommeil.

#### Points de vie et blessures

Les personnages obtiennent au niveau 1 un nombre de PV égal au score maximum de leur DV et ajoutent leur modificateur de constitution. Chaque fois qu'ils gagnent un niveau, ils relancent tous leurs DV et y ajoutent leur modificateur de constitution (une fois seulement, indépendamment du nombre de niveaux). Si leur résultat total est inférieur à leur nombre de PV maximum actuels, ils gagnent un point de vie.

*Exemple : Julia vient de voir Erzebel, sa barbare, passer du niveau 1 au niveau 2. Au niveau 1, elle possédait 15 points de vie. Passant au niveau 2, elle lance donc 2d12 auxquels elle ajoute le modificateur de constitution d'Erzebel (+3). Elle obtient un total*

de  $[4+10+3] = 17$ . Son nouveau score de points de vies est donc de 17. Plus tard, voilà le moment de passer son personnage au niveau 3. Elle lance  $3d12$  et ajoutera le +3 de constitution. Par manque de chance, elle obtient un score ridicule de  $[3+3+2+3] = 11$ . Le score étant inférieur à son score de PV au niveau 2, elle gagne un PV, et Erzebel a désormais 18 PV.

À partir du niveau 7, les personnages ne gagnent plus de points de vie de cette manière. Chaque fois qu'ils passent de niveau, ils peuvent rejeter l'intégralité de leurs 6 dés de vie précédents. Comme avant, s'ils obtiennent un score inférieur ou égal à leur score maximal de PV actuel, ils gagnent un unique point de vie. Ils ne pourront jamais dépasser un score de PV supérieur à  $[6 \times DV + \text{modificateur de CON}]$ . A terme, ils pourront donc maximiser leur nombre de points de vie sans dépasser leur maximum.

## Aller plus loin encore !

Utilisez *Chroniques Oubliées Contemporaines (COC, publié dans CB#8)*.

Vous pouvez presque reprendre les règles de COC (en utilisant en plus les règles optionnelles épouvantes du CB#9). Retirez les voies anachroniques (armes à feu, mécanique), renommez les rangs de certaines voies pour coller à l'ambiance, renommez les voies des sciences et du pilotage (érudition et équitation)... N'hésitez pas à permettre aussi l'accès à quelques voies comme les Voies professionnelles de COF. Et le tour est joué.

Vous pouvez rajouter à COC les Voies issues des profils de COF si vous désirez garder le feeling fantasy de l'univers. Dans ce cas, n'utilisez pas les voies de COC, et faites le tri entre les voies de COF de la façon suivante : rendez accessibles les Voies des profils dont le DV est égal à 1d4 et 1d6 ainsi que les Voies professionnelles à ceux qui choisiront le profil « Réflexion », et accessibles les voies des profils dont le DV est égal à 1d6 et 1d8 ainsi que les Voies professionnelles à ceux qui choisiront le profil « Aventure » et enfin, accessibles les voies des profils dont le DV est égal à 1d10 et 1d12 ainsi que les Voies professionnelles à ceux qui choisiront le profil « Action ». Si vous vous en sentez le courage, créez une liste de métiers rapides en répartissant ces Voies entre divers profils en vous inspirant des profils de COC et répartissez les bonus entre ATC et ATD (2 points à répartir pour les profils Action, 1 pour les profils Aventure et 0 pour les profils Réflexion). N'oubliez pas d'expurger les voies des sorts et capacités magiques.

## Les rituels

La règles des rituels des Cinq royaumes est utilisable telle quelle. Il faudra cependant remplacer les tests de compétence par des tests de caractéristique, et éventuellement voir quelles voies et capacités de voie pourront alors s'appliquer.

## Adaptation des scénarios de la campagne « la mort en héritage »

Lorsqu'un PNJ ou une créature possède un pouvoir issu d'une voie de créature, il est cité à la suite du nom de la voie de créature concernée. Il ne possède alors que ce rang là, mais pas les rangs inférieurs. S'il possède les rangs inférieurs, ils sont eux aussi cités.

## Scénario 1 : l'étrange joueur de flûte

### Les pillards

#### Vital

NC 2

FOR +5\* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +1 CHA +2\*

DEF 13 (Cuir renforcé) PV 39 Init 10

Cimeterre +6 DM 1d6+5

Voies Voie du chef d'armée (Capitaine)

#### Pillard

NC 1/2

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 11

Epée +2 DM 1d6+1

PNJ de l'acte 2

#### Jessé

NC 3

FOR +0 DEX +4\* CON +3

INT +0 SAG +2 CHA +3\*

DEF 18 PV 26 Init 18

Rapier +6 DM 1d6+4 (2 attaques (L) DM 1d4+2)

Arbalète légère +6 DM 2d4+4

Voies Voie du tueur (Attaque mortelle)

## Gailen

NC ½

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

**DEF 14 PV 9 Init 10**

**Claymore +3 DM 2d6+2**

**Spécial** *Gravement blessé* : Gailen lance 1d12 au lieu d'1d20 pour tous les tests liés à la forme physique.

## Colomban

NC ½

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

**DEF 14 PV 9 Init 10**

**Épée longue +3 DM 1d8+2**

## Gonfier

NC 1

**FOR +3\* DEX +0 CON +3**

**INT +0 SAG +2 CHA +0**

**DEF 15 PV 15 Init 10**

**Épée longue +5 DM 1d8+3**

## Vaudri

NC 0

**FOR +1 DEX +0 CON +0**

**INT +0 SAG +2 CHA +1**

**DEF 10 PV 4 Init 10**

**Hache +2 DM 1d6+1**

## Vadc

NC 0

**FOR +1 DEX +0 CON +0**

**INT +0 SAG +0 CHA +3**

**DEF 10 PV 4 Init 10**

**Hache +2 DM 1d6+1**

## Florie

Profil du passant (p.280, Casus Belli Hors Série #1)

## Ida

Profil du passant (p.280, Casus Belli Hors Série #1)

## Bûcheron type

NC 0

**FOR +2 DEX +0 CON +0**

**INT +0 SAG +0 CHA +0**

**DEF 10 PV 4 Init 10**

**Hachette +2 DM 1d6+2**

ou **Massue à deux mains +2 DM 1d8+2**

## Soldat de Valféroy type

NC 1

**FOR +3\* DEX +0 CON +3**

**INT +0 SAG +2 CHA +0**

**DEF 15 PV 15 Init 10**

**Épée courte +5 DM 1d6+3**

**Ou pique +5 DM 1d10+3**

## Milicien de Valféroy type

NC ½

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

**CHA +0**

**DEF 14 PV 9 Init 10**

**Épée courte +2 DM 1d6+1**

PNJ de l'acte 3

## Ammatas/Le joueur de flûte

NC 5

**FOR +2 DEX +2 CON +2**

**INT +1 SAG +0 CHA +4\***

**DEF 20 PV 82 Init 12**

**Épée bâtarde +7 DM 1d12+2 (2 attaques (L) de 1d6+1)**

**Attaque magique +9**

**Voies et pouvoirs** *Voie de l'envoûtement rang 4 (Ensorcelleur), Voie du tueur (Disparition)*

**Faiblesse** : Briser la flûte (CA 11, PV1, obligation d'utiliser 1d12 au lieu d'1d20 pour la toucher) permet de lui faire perdre ses pouvoirs d'ensorcelleur et Disparition, ainsi que 45PV (Son NC devient alors 4). Si cette perte devrait l'amener à OPV, il se retrouve alors à 5PV.

**Actions**

**Épée longue (polyvalente, 1d10)**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (1d10+1d6+2) dégâts tranchants.

## Villageois de Valféroy en colère

NC 0

FOR +1 DEX +1 CON +0  
INT +0 SAG +2 CHA +0  
DEF 10 PV 4 Init 11  
Fourche +2 DM 1d4+1

## Scénario 2 : la disparition

### Albouc d'Euclain

NC 0

FOR -2 DEX +1 CON +0  
INT +8\* SAG +0 CHA +3  
DEF 10 PV 9 Init 11  
matraque +0 DM 1d4+2

### Farst Vaughn

NC 1

FOR +3 DEX +0 CON +3  
INT -1 SAG +1 CHA +0  
DEF 15 PV 15 Init 10  
Merlin +4 DM 2d6+3  
Arbalète lourde +1 DM 3d4

### Agralain

NC 0

FOR +0 DEX +2 CON +0  
INT +5\* SAG +0 CHA +2  
DEF 10 PV 4 Init 12  
matraque +0 DM 1d4

### Ernestine Grassevin

NC 4

FOR +1 DEX +5 CON +1  
INT +4 SAG +0 CHA +6\*  
DEF 18 PV 49 Init 15  
Rapière +6 DM 1d6+5  
Arbalète légère +6 DM 2d4+5

**Spécial** Voie du PNJ récurrent (Porteur de poisson), Voie de l'expert rang 5 (spécialité : contrebande et contrefaçon), Voie du champion (Riposte).

## Sandral

NC 0

FOR -1 DEX +1 CON +0  
INT +4\* SAG +0 CHA +2  
DEF 10 PV 9 Init 11  
Épée courte +0 DM 1d6-1

**Spécial** *Magicien* : Sandral peut créer et lancer des rituels magiques. Il connaît le rituel *Perce-rêve* et tout autre rituel pouvant vous être utile

## Valdin

NC 4

FOR +4\* DEX +0 CON +2  
INT +1 SAG +2 CHA +1  
DEF 15 PV 35 Init 10  
Hache à deux mains +12 DM 3d6+4 (ou deux attaques, DM 1d8+4 chacune)

**Spécial** Voie de la meute (Attaque en traitre)

## Homme de Valdin ou d'Ernestine

### Homme de main

NC 1/2

FOR +1 DEX +1 CON +1  
INT +0 SAG +0 CHA +0  
DEF 14 PV 9 Init 11  
Épée longue +2 DM 1d8+1  
Arbalète légère +2 DM 2d4  
Vétéran  
NC 1  
FOR +3 DEX +0 CON +3  
INT +0 SAG +0 CHA +0  
DEF 15 PV 15 Init 10  
Épée longue +4 DM 1d8+3  
Arbalète légère +1 DM 2d4

## Scénario 3 : ce brave titus

### Titus

NC 7

FOR +3\* DEX +0 CON +4\*  
INT +2 SAG +2 CHA +6\*  
DEF 23 PV 74 Init 10  
Glaive lourd (deux mains) +12 DM 3d6+7

**Spécial** Voie du champion (Hausser le ton), Voie du cogueur (Enrager), Voie de la résistance rang 5 (Guerrier)

## Tamora

NC 7

FOR +3\* DEX +0 CON +4\*

INT +2 SAG +2 CHA +6\*

DEF 23 PV 74 Init 10

**Glaive lourd (deux mains)** +12 DM 3d6+7

**Spécial** *Voie du champion (Hausser le ton), Voie du cogneur (Enrager), Voie de la résistance rang 5 (Guerrier)*

## Chiron et Demetrio

NC 5

FOR +3\* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 19 PV 65 Init 10

**Épée longue (2 attaques)** +8 DM 1d8+7

**Spécial** *Voie du cogneur (Enrager)*

## Aaron

NC 5

FOR +0 DEX +2\* CON +0

INT +1 SAG +1 CHA +3\*

DEF 13 (18 au contact) PV 37 Init 15

**Rapière** +12 DM 1d6+3

**Dague** +12 DM 1d4+3

**Spécial** *voie de l'escrime rang 4 (Barde), voie de la séduction 5 (Barde), Voie du roublard rang 2 (Voleur), Voie du courtisan rang 3 (Voie professionnelle)*

## Lucius

NC 7

FOR +3\* DEX +1 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +6\*

DEF 21 PV 132 Init 12

**Grand glaive (3 attaques (L))** +18 DM 2d8+5

**Dague (3 attaques (L))** +17 DM 2d4+3

**Spécial** *Voie du combat rang 2 (Guerrier), Voie de la guerre rang 5 (Chevalier), Voie de la noblesse rang 3 (Chevalier), Voie du maître d'armes rang 4 (Guerrier), Voie de la résistance rang 5 (Guerrier), Voie du champion (Imparable)*

## Semios

NC 4

FOR +3\* DEX +1 CON +2

INT +0 SAG +0 CHA +1

DEF 19 PV 64 Init 17

**Épée longue (2 attaque (L))** +12 DM 1d8+5

**Dague (2 attaques (L))** +11 DM 1d4+3

**Spécial** *Voie du combat rang 2 (Guerrier), Voie de la guerre rang 5 (Chevalier), Voie du pourfendeur rang 2 (Barbare), Voie du maître d'armes rang 3 (Guerrier)*

## Soldat et gardes

Cf. Soldats de Valféroy, épisode 1. Remplacez la pique par une lance

## Créatures du dessous

NC 2

FOR +0 DEX +4\* CON +0

INT +0 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 16 Init 18

**Griffes** +9 DM 2d6

**Spécial** *Voie de la meute (Interchangeables)*

## Scénario 4 : quelque chose de pourri

## Sagramort d'Urgal

NC 6

FOR +0 DEX +4\* CON +0

INT +0 SAG +0 CHA +6\*

DEF 21 PV 66 Init 18

**Épée vicieuse** +7 DM 2d6+4

**Spécial** *Voie du tueur (Attaque mortelle +4d6, Assassinat), Voie du Courtisan rang 5 (Voies professionnelles, capacité de rang 5 : Double attaque (L)), Voie du nanti rang 5 (Voies professionnelles)*

## Sébert

NC 5

FOR +3\* DEX +0 CON +3

INT +4 SAG +0 CHA +6\*

DEF 19 PV 65 Init 10

**Épée longue (2 attaques)** +8 DM 1d8+7

**Spécial** *Voie du chef d'armée (Commandant)*

## Zébert (possédé)

NC 7

**FOR** +3\* **DEX** +0 **CON** +3

**INT** +2 **SAG** +4 **CHA** +6\*

**DEF** 19 **PV** 65 **Init** 10

**Épée longue (2 attaques)** +8 **DM** 1d8+7

**Spécial** *Voie du chef d'armée (Commandant), Voie du champion (Imparable)*

**Immunité** aux dégâts contondants et aux effets de charme.

## Agralain (possédé)

NC 3

**FOR** +3\* **DEX** +2 **CON** +3

**INT** +5\* **SAG** +0 **CHA** +2

**DEF** 19 **PV** 65 **Init** 12

**Claymore** +12 **DM** 2d6+7 (ou deux attaques à 2d6)

**Spécial** *Voie de l'assassin rang 5 (Voleur), Voie du déplacement rang 5 (Voleur),*

**Immunité** aux dégâts contondants et aux effets de charme.

## Lucius/Valdia

NC 7

**FOR** +3\* **DEX** +1 **CON** +3

**INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +6\*

**DEF** 21 **PV** 132 **Init** 12

**Grand glaive (3 attaques (L))** +18 **DM** 2d8+5

**Dague (3 attaques (L))** +17 **DM** 2d4+3

**Spécial** *Voie du combat rang 2 (Guerrier), Voie de la guerre rang 5 (Chevalier), Voie de la noblesse rang 3 (Chevalier), Voie du maître d'armes rang 4 (Guerrier), Voie de la résistance rang 5 (Guerrier), Voie du champion (Imparable)*

## Soldats

NC 2

**FOR** +3\* **DEX** +0 **CON** +3

**INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0

**DEF** 15 **PV** 15 **Init** 10

**Morgenstern** +4 **DM** 1d8+3

**Spécial** *Voie de la meute (L'hallali)*

## Soldats de confiance de Zébert (possédés)

NC 3

**FOR** +3\* **DEX** +0 **CON** +3

**INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0

**DEF** 15 **PV** 25 **Init** 10

**Morgenstern** +8 **DM** 1d8+1d6+3

**Spécial** *Voie de la meute (Interchangeables)*

## Scénario 5 : une nuit de folie

### Possédés

NC 1/2

**FOR** +3\* **DEX** +0 **CON** +3

**INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0

**DEF** 15 **PV** 15 **Init** 10

**Attaque** +4 **DM** 1d6+3

**Spécial** Possession imparfaite : chaque début de round (sauf le premier round d'un combat), lancez 1d6 par possédé. Sur un 5+, l'esprit de la personne possédée reprend le dessus, il est confus, ne se souvient de rien, et réagit soit en s'effondrant, soit en paniquant. Sur un 4 ou moins, l'âme du mort reprend le contrôle et se lance immédiatement à l'attaque. Figurants : une fois amenés à 0PC, un Possédé est immédiatement mis hors combat.

### Soldats possédés

NC 1

**FOR** +3\* **DEX** +0 **CON** +3

**INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0

**DEF** 15 **PV** 25 **Init** 10

**Attaque** +8 **DM** 2d6+3

**Spécial** Possession imparfaite : chaque début de round (sauf le premier round d'un combat), lancez 1d6 par possédé. Sur un 5+, l'esprit de la personne possédée reprend le dessus, il est confus, ne se souvient de rien, et réagit soit en s'effondrant, soit en paniquant. Sur un 4 ou moins, l'âme du mort reprend le contrôle et se lance immédiatement à l'attaque. Figurants : une fois amenés à 0PC, un Possédé est immédiatement mis hors combat.