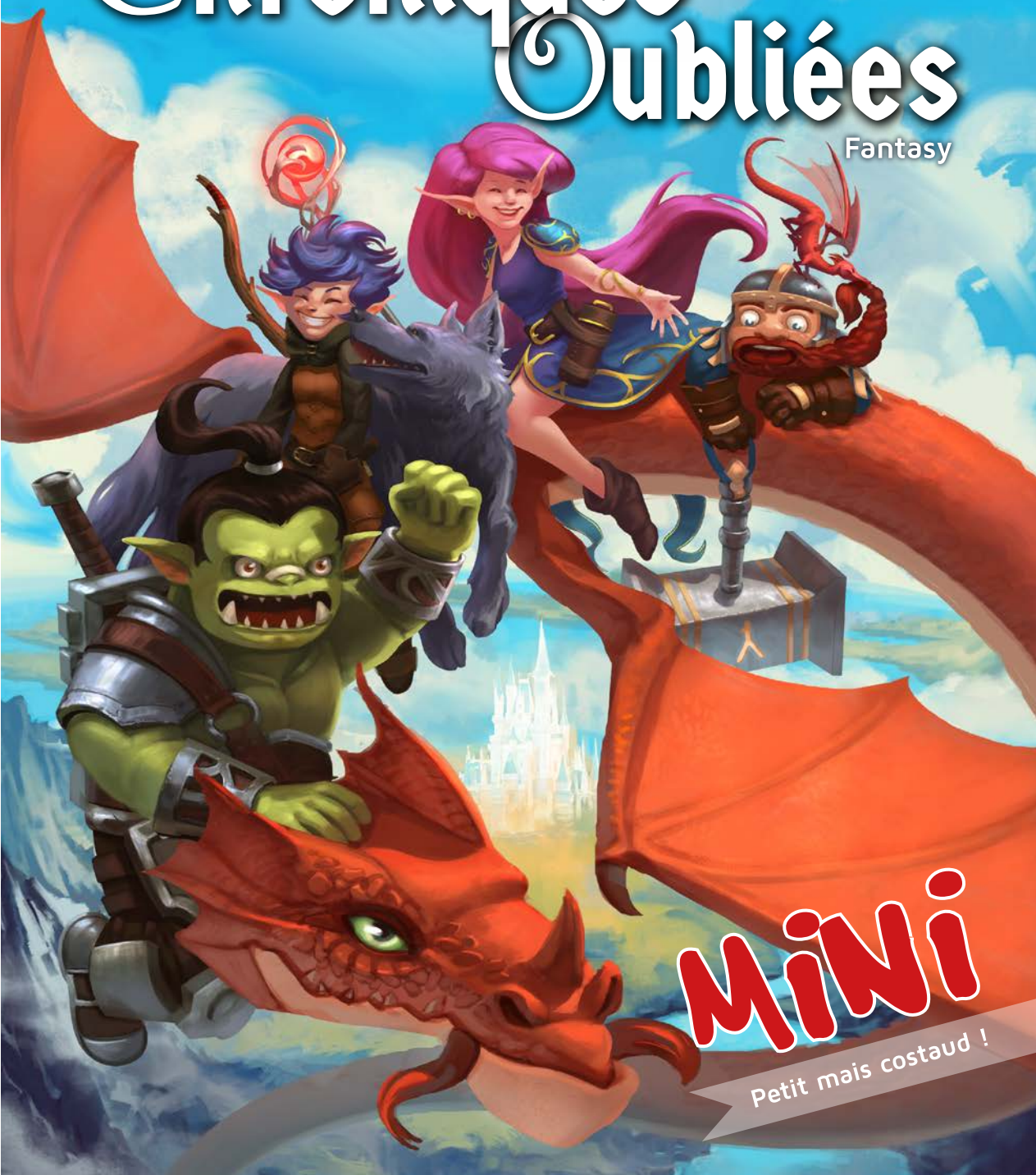


Chroniques Oubliées



Fantasy



Mini

Petit mais costaud !



Personnage

Race

Profil

Niveau Points de vie / niveau

Caractéristiques

ADRESSE

ESPRIT

PUISSANCE

Scores

Défense

Points de chance

Points de vie

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales

	VOIE		VOIE		VOIE	
1	☐		☐		☐	
2	☐		☐		☐	
3	☐		☐		☐	
4	☐		☐		☐	
5	☐		☐		☐	

ÉQUIPEMENT

OBJETS DE VALEUR

Bourse :

Chroniques Oubliées



Mini

Fantasy

Petit mais costaud !

INTRODUCTION

Cette version épurée du jeu de rôle *Chroniques Oubliées Fantasy* (ou *CO Fantasy*) a pour but de correspondre aux plus minimalistes d'entre vous, aux adeptes des règles les plus légères possibles – que ce soit par goût, pour une initiation d'une soirée ou pour jouer avec des plus jeunes. *CO-Mini* propose moins de choix (seulement trois possibilités à chaque niveau), mais surtout des règles qui évitent le recours au calcul mental ou aux modificateurs conditionnels. Les capacités, moins nombreuses, ont été simplifiées et une priorité a été donnée à celles qui favorisent les actions héroïques plutôt que l'accumulation de bonus. Plus encore que dans *CO Fantasy*, tous les tests se font sur les caractéristiques du personnage, ici réduites au nombre de 3 !

Au niveau 1, les personnages de *CO-Mini* sont un peu plus puissants que ceux de *CO Fantasy*, ils sont optimisés pour un plaisir immédiat dès la toute première aventure et pour mettre toutes les chances de survie de leur côté.

Si les règles les plus indispensables sont indiquées ou rappelées dans le texte, beaucoup d'autres informations ne sont pas développées. Par exemple, pour plus de détails sur la description physique des différentes races, les préjugés où les noms qui leur correspondent, il vous faudra vous référer au chapitre correspondant de *CO Fantasy*.

Édité par Black Book Éditions, 50 rue Jean Zay, 69800 Saint Priest.

Imprimé en UE en novembre 2017.

Dépôt légal : novembre 2017.

ISBN (relié) : 978-2-36328-446-4

ISBN (PDF) : 978-2-36328-447-1

© Black Book Éditions, 2017. Casus Belli et Black Book Éditions sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

MERCI !

Tous nos remerciements vont à Loïc « Kouplatète » Guimmara – que vous pourrez retrouver avec tant d'autres contributeurs sur le forum de *Casus Belli* – pour avoir initié ce mouvement et pour son travail dont de larges extraits ont été empruntés.



CREDITS

Direction éditoriale : David Burckle

Responsable éditorial : Tête brûlée

Auteurs : Laurent « Kegron » Bernasconi, Damien Coltice & Loïc « Kouplatète » Guimmara

Illustrations : Stephanie Böhm

Relecture : Lois Emmanuel Meyer

Maquette : Damien Coltice & Laura Hoffmann

UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE (EXTRAIT)

LA PARTIE A COMMENCÉ ET LES PERSONNAGES EXPLORENT UNE VIEILLE MINE NAIN ABANDONNÉE IL Y A PLUS DE 500 ANS...

MATHILDE JOUE MAËLA.

CHRISTOPHE JOUE RODRICK.

SANDRA JOUE FÉLINDRA.

THÉO JOUE KRUSH.

VOUS ÊTES DANS UNE GRANDE SALLE SOMBRE ET POUSSIÉREUSE... MIS À PART UN PUIT ET DES GRAVATS, LA PIÈCE EST ÉTRANGÈMENT VIDE ET N'A AUCUNE ISSUE...

MARC EST LE MENEUR DE JEU. IL MET EN SCÈNE LE SCÉNARIO.

BON... J'INSPECTE LE PUIT!!... JE CHERCHE UN PASSAGE SECRET...

OK KRUSH!! FAIS UN TEST D'ADRESSE.



LE BOUCAN SE RÉPÈRTE DANS TOUT LE SOUTERRAIN!!... AU BOUT D'UN MOMENT, VOUS ENTENDEZ DES GROGNEMENTS ET DES BRUITS MÉTALLIQUES VENIR DU COULOIR...

QUE FAITES-VOUS?

J'ENCOCHE UNE FLECHE À MON ARC ET JE COURS JETER UN ŒIL DANS LE COULOIR!!

Bek... HEU, JE...

JE SORS MA RAPIÈRE, UNE DAGUE ET JE FONCE!





QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

« *Dos à dos avec votre compagnon, sans aucun espoir de fuite, la horde des trolls fond sur vous, hurlant leur rage et leur soif de sang... Que faites-vous ?* »

Comme vous le savez peut-être, *CO Fantasy* est un jeu de société d'un genre bien particulier : c'est un jeu de rôle.

Ici, les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leur personnage une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête...

Le jeu de rôle se joue à plusieurs, assis 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 des amis, des dés, des feuilles et des crayons.

LES INGRÉDIENTS DU JEU

Pour jouer au jeu de rôle, vous aurez besoin au minimum :

- d'un **meneur de jeu** (ou « MJ »),
- d'un groupe de **joueurs** (un à cinq),
- de **fiches de personnages**,
- de **dés** à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces,
- d'une **aventure** (ou scénario) qui décrit les événements que vont vivre les joueurs au cours de la partie,
- de **crayons à papier** et de **gommes**,
- enfin, d'une **table et de chaises**, pour être bien installés.

LE MENEUR DE JEU

Comme vous pouvez le remarquer dans la BD en page précédente, le MJ tient un rôle essentiel. Il est le garant du bon déroulement d'une partie de jeu de rôle. C'est lui qui décrit les situations aux joueurs, qui tient le rôle de tous les adversaires et de tous les personnages du jeu hormis ceux des joueurs, qui s'assure du bon déroulement de l'aventure (lui seul a lu le scénario avant la partie), et enfin, il est l'arbitre en cas de litige sur les règles de jeu.

LES PERSONNAGES

En jeu de rôle, les personnages tiennent à la fois des pions des jeux de plateau et des héros de film. Le joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage possède des caractéristiques et des capacités précises, indiquées sur sa feuille de personnage. C'est l'aspect « jeu » du jeu de rôle. Selon les moments, le joueur peut parler pour son personnage : suivez votre instinct et n'hésitez pas à parler pour lui. C'est l'aspect « rôle » du jeu de rôle.

LES DÉS

Dans *CO-Mini*, on utilise six types de dés différents : 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Ces dés sont disponibles en boutiques spécialisées.

Ces dés aux formes bizarres s'utilisent comme n'importe quel dé classique, c'est-à-dire qu'on lit le résultat sur la face du dessus, à deux exceptions près :

- sur le d4, le résultat se lit à la base ou au sommet du dé,
- le d10 est numéroté de 0 à 9. En fait le 0 vaut 10.

CRÉER UN PERSONNAGE

1. LA CAPACITÉ RACIALE

Choisissez la race du personnage et notez sa capacité raciale sur la feuille de personnage dans le cadre prévu à cet effet.

Humain : vous êtes favorisé par le destin, vous gagnez 2 points de chance supplémentaires (voir plus loin).

Demi-orque : vous êtes robuste, vous gagnez 3 points de vie supplémentaires et voyez dans le noir total jusqu'à 30 mètres.

Elfe : vous êtes vif comme le vent, vous gagnez +1 en défense (sauf en armure de plaque). Vous voyez dans la pénombre et vous ne vous perdez jamais en forêt.

Halfelin : vous êtes petit et chanceux. Vous gagnez +1 en défense (sauf en armure de plaque) et 1 point de chance supplémentaire. Vous ne pouvez pas utiliser d'arme à une main avec un dé de dommages supérieur au d6 (ou au d8 pour une arme à deux mains).

Nain : vous voyez dans le noir total jusqu'à 30 mètres et vous ne vous perdez jamais sous terre. De plus, vous êtes particulièrement résistant à la magie. À chaque fois que vous devez faire un test pour résister à un sort ou en réduire les effets (contre une boule de feu par exemple), vous lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat.

2. LES CARACTÉRISTIQUES

Le score de départ d'une caractéristique est égal à 0. Vous devez répartir 4 points entre les trois caractéristiques.

Adresse : représente votre adresse manuelle, votre agilité, votre rapidité mais aussi votre perception.



La feuille de personnage prêt-à-réviser de Maëla est à télécharger sur black-book-editions.fr

L'Adresse s'ajoute aux tests d'attaque et aux dommages en combat à distance, ainsi qu'à la défense.

Si vous êtes nain, votre Adresse ne peut pas dépasser +2.

Esprit : représente votre perspicacité, votre culture générale, mais aussi votre capacité de persuasion.

L'Esprit s'ajoute aux tests d'attaque et aux dommages de magie et détermine le nombre de points de chance.

Si vous êtes demi-orque, votre Esprit ne peut pas dépasser +2.

Puissance : représente votre force, votre taille, mais aussi votre résistance à l'effort ou aux blessures.

La Puissance s'ajoute aux tests d'attaque et aux dommages en combat au contact, ainsi qu'aux points de vie gagnés.

Si vous êtes halfelin, votre Puissance ne peut pas dépasser +2. Si vous êtes elfe, votre Puissance ne peut pas dépasser +3.

CONVERSION VERS COF

Si vous devez par la suite convertir un personnage de *CO-Mini* vers *CO Fantasy*, remarquez que la Puissance regroupe Force et Constitution, que l'Adresse regroupe Dextérité et Sagesse et que l'Esprit regroupe Intelligence et Charisme. Après avoir réparti à votre guise les points provenant de chaque caractéristique de *CO-Mini* dans les Mod. des deux Caract. associées de *CO Fantasy*, il vous restera à ajouter +1 au Mod. de deux caractéristiques de votre choix.

Feuille de personnage pour les Chroniques Oubliées Mini. Le formulaire est divisé en plusieurs sections :

- FICHE DE PERSONNAGE** : Titre principal.
- Personnage** : Section pour le nom, la race, le profil, le niveau et le dé de vie.
- Caractéristiques** : Tableaux pour l'adresse, l'esprit, la puissance, la défense, les points de chance et les points de vie.
- Capacités spéciales** : Tableau à 5 lignes et 3 colonnes pour noter les capacités.
- ÉQUIPEMENT** : Section pour noter l'équipement.
- OBJETS DE VALEUR** : Section pour noter les objets de valeur.

Feuille de personnage vierge à télécharger sur black-book-editions.fr

3. LE PROFIL ET LA CAPACITÉ SPÉCIALE

Faites votre choix parmi les cinq profils disponibles (aventurier, combattant, mage, mystique et savant) et munissez-vous de la feuille de personnage correspondante.

Au premier niveau, choisissez une seule capacité parmi les trois capacités de rang 1 (sur la première ligne du tableau).

Votre profil détermine aussi vos points de vie par niveau, l'équipement que vous savez utiliser et la liste de vos capacités (contrairement à *CO Fantasy*, le Dé de Vie est remplacé par les points de vie par niveau, à savoir un chiffre à valeur fixe : 6, 8 ou 10).

Profils hybrides : Si vous voulez varier les plaisirs ou répondre à un concept particulier de personnage, vous pouvez mélanger les Voies de plusieurs profils pour en construire un nouveau. Le score des points de vie par niveau est toujours le plus faible des profils utilisés, les armes et armures correspondent au profil principal (celui dont sont issues deux Voies ou le moins disant dans le cas de trois Voies issues de profils différents).



Aventurier

Points de vie par niveau : 8

Armes : Armes de contact (jusqu'au d8), armes à distance (jusqu'au d8).

Armures : Jusqu'à la l'armure de cuir (défense 12 + Adresse).

Équipement : Armure de cuir, deux armes.



UN PETIT BONUS

Une seule capacité au premier niveau, cela peut sembler peu. Si vous avez des joueurs réactifs et pas trop débordés par les règles, vous pouvez accorder à chaque personnage une des capacités de profil supplémentaire ci-dessous. Inscrivez-là avec les capacités raciales.

Aventurier : Une fois par partie, vous pouvez éviter complètement les effets d'un piège.

Combattant : Une fois par partie, vous pouvez éviter une attaque qui vous a touché.

Mage : Une fois par partie, vous pouvez voir la magie autour de vous. Vous pouvez obtenir les propriétés magiques détaillées d'un objet ou d'un lieu (en 1d6 x 10 minutes).

Mystique : Une fois par partie, vous pouvez résister automatiquement à un sort ou une capacité qui affecte l'esprit.

Savant : Une fois par partie, vous pouvez bloquer ou ouvrir un mécanisme non magique de votre choix.

Pour tous : Vous pouvez aussi dépenser un point de chance pour reproduire cet effet.



Combattant

Points de vie par niveau : 10

Armes : Armes de contact (jusqu'au d12), armes à distance (jusqu'au d6).

Armures : Jusqu'à la cotte de maille (défense 14 + Adresse) et bouclier (+2 en défense).

Équipement : Armure au choix jusqu'à la cotte de maille, deux armes ou une arme et un bouclier.

Mage

Points de vie par niveau : 6

Armes : Armes de contact (d4), armes à distance (d4).

Armures : Aucune.

Équipement : Une arme.

Mystique

Points de vie par niveau : 8

Armes : Armes de contact (jusqu'au d6), armes à distance (jusqu'au d6).

Armures : Jusqu'à l'armure de cuir (défense 12 + Adresse) et bouclier (+2 en défense).

Équipement : Une arme, une armure de cuir et un bouclier.

Savant

Points de vie par niveau : 8

Armes : Armes de contact (jusqu'au d6), armes à distance (jusqu'au d8).

Armures : Jusqu'à l'armure de cuir (défense 12 + Adresse).

Équipement : Deux armes, une armure de cuir.

4. ÉQUIPEMENT

Le profil indique les armes et l'armure que possède le personnage. Chaque personnage obtient aussi un paquetage d'aventurier qui comprend : un sac à dos, 3 torches, un briquet, une couverture, une corde de 10 mètres, une outre d'eau de 2 litres (pour une journée) et 2 jours de nourriture.

Les armes sont classées selon leur dé de dommages.

Armes de contact.

d4 : dague, bâton.

d6 : masse, épée courte, rapière. **d8** : hache, épée longue ou large. **d12** : hache ou épée à 2 mains (empêche l'utilisation du bouclier). Ajoutez la Puissance aux dommages des armes de contact.

À mains nues, un personnage inflige des dommages égaux à son score de Puissance +1.

Arme à distance. **d4** : couteau°, arbalète de poing, fronde. **d6** : arc court, arbalète légère, javelot°. **d8** : arc long, arbalète lourde, hache de jet°. **d10** : mousquet (arme à poudre). Ajoutez l'Adresse aux dommages des armes à distance.

La portée des armes de jet (signalées par le symbole « ° ») est de 10 mètres, celles des arbalètes et du mousquet de 40 mètres et celle des autres armes de tir est de 30 mètres. Un personnage peut tirer jusqu'au double de cette distance, mais il lance alors deux d20 et garde le moins bon résultat. Les arbalètes et le mousquet nécessitent une action de mouvement pour être rechargées. Toutes

les armes de tir (arcs, arbalètes, mousquet) s'utilisent à 2 mains et empêchent l'utilisation du bouclier.



La feuille de personnage prêt-à-jouer de Krush est à télécharger sur black-book-editions.fr

Sorts : Par défaut, tous les sorts ont une portée de 30 mètres. Les sorts d'attaque nécessitent un test d'Esprit (comparé à la défense de la cible) et on ajoute l'Esprit aux dommages des attaques magiques. Les autres sorts ne nécessitent pas d'attaque magique mais, par défaut, ils ont aussi une portée de 30 mètres.

Armures : Chaque armure donne un score de base auquel il faut ajouter l'Adresse pour obtenir la défense.

Aucune armure :
défense 10, armure
de cuir : défense 12,
cotte de maille :
défense 14,
armure de
plaque :
défense 16

(attention cette armure nécessite la capacité *Armure lourde* de la Voie du chevalier pour être utilisée).

La cotte de maille réduit l'Adresse effective du personnage à +4 si elle est supérieure à ce score.

L'armure de plaque réduit l'Adresse du personnage à +2 si elle est supérieure à ce score.



La feuille
de personnage
prêtée de Félintra
est à télécharger
sur [black-book-
editions.fr](http://black-book-editions.fr)



5. CALCULER LES SCORES

Défense

Votre score de défense est égal à **Armure + Adresse**. Un personnage qui ne porte aucune armure a un score de défense égal à 10 + Adresse. Un bouclier apporte +2 en défense.

Points de chance

Vos points de chance sont égaux à **votre score d'Esprit** (il est donc possible de n'en avoir aucun). L'utilisation d'un point de chance (voir page 9) peut se faire après avoir pris connaissance du résultat et la récupération de points de chance se fait à chaque passage de niveau.

Rappel : les humains gagnent 2 points supplémentaires et les halfelins 1 point.

Points de vie

Votre score de points de vie au premier niveau est égal à **[5 + points de vie par niveau + Puissance] PV**.

Tests d'attaque

Pour effectuer un test d'attaque, ajoutez simplement au jet du d20 (voir page 10, *Quand faire un test ?*) la caractéristique correspondante (Puissance pour **attaque au contact**, Adresse pour **attaque à distance** et Esprit pour **attaque magique**).

Exemple : un personnage qui attaque avec une épée à 2 mains lance un d20, ajoute sa Puissance et doit obtenir un résultat supérieur ou égal à la défense de sa cible pour toucher.

Finesse : Il est possible d'utiliser l'Adresse au test (mais pas aux dommages) plutôt que la Puissance lors d'une attaque au contact pour toutes les armes légères (les armes jusqu'au d6 de DM).

6. CHANGER DE NIVEAU

À chaque niveau, les points de vie augmentent de **[points de vie par niveau + Puissance] divisé par 2** (arrondi à l'entier supérieur).

Exemple : un Combattant (points de vie par niveau 10) avec 3 en Puissance gagne 7 points de vie par niveau ($13 \div 2 = 6,5$ arrondi à 7).

À chaque niveau le joueur augmente d'un point la caractéristique de son choix. Les caractéristiques sont toujours limitées par le maximum racial (Puissance pour les elfes et les halfelins, Adresse pour les nains et Esprit pour les demi-orques). Les caractéristiques de **CO-Mini** peuvent donc monter très haut (au niveau 5 un score de +8 est possible).

Exemple : au niveau 1, Xénia la voleuse possède les caractéristiques suivantes : Adresse +4, Esprit +0, Puissance +0. La joueuse décide d'augmenter son Esprit à +1 (elle aurait aussi pu passer son Adresse à +5).

À chaque niveau, le joueur choisit une capacité parmi les trois qui correspondent à son niveau. Il n'a pas besoin d'avoir les capacités précédentes pour choisir une capacité dans la Voie de son choix.

Exemple : un combattant de niveau 3 a le choix entre Cri de guerre, Laisse-le-moi ! et Coup de maître.



LE JEU

Les règles de jeu permettent de déterminer si les actions entreprises par les personnages au cours de la partie réussissent ou non. Elles ont une importance capitale mais ne doivent absolument pas être un frein à votre plaisir.

QUAND FAIRE UN TEST ?

À chaque fois qu'un personnage entreprend une action un peu délicate et dont la réussite n'est pas automatique, le MJ fait ou demande aux joueurs de faire un test basé sur la caractéristique qui lui semble la plus appropriée à la situation.

Pour résoudre un test, le joueur ou le MJ jette un d20 et ajoute au résultat obtenu le modificateur de la caractéristique concernée. Pour réussir l'action, le résultat final doit être supérieur ou égal à la difficulté du test.

- Si le résultat est inférieur à cette difficulté, le test échoue.
- Si la difficulté d'un test n'est pas précisée dans l'aventure (parce qu'un joueur entreprend quelque chose qui n'est pas prévu par l'histoire), c'est au MJ d'estimer la difficulté de l'action en fonction de la table ci-dessous.

Table des difficultés

Type de difficulté	Difficulté du test
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Presque impossible	25



OPTION: CRITIQUES

La réussite critique : « 20 naturel ». Si vous obtenez un résultat de « 20 » sur le d20, votre action réussit automatiquement, quelle que soit la difficulté du test (sauf pour les actions véritablement vouées à l'échec).

Quand un personnage obtient une réussite critique sur une attaque, il multiplie les dommages par 2.

L'échec critique : « 1 naturel ». Si vous obtenez un résultat de « 1 » sur le d20, votre action échoue automatiquement, même si le résultat final indique une réussite.

Points de chance et critique : dépenser un point de chance lors d'une attaque sur un Minus (voir plus loin) permet d'obtenir automatiquement une réussite critique.



LE TEST EN OPPOSITION

Quand plusieurs adversaires sont engagés dans une action qui les oppose directement, on dit qu'ils sont « en opposition ». Lors d'un test en opposition, les adversaires font chacun un test. Celui qui obtient le plus grand résultat l'emporte.

POINTS DE CHANCE

Utiliser un point de chance permet d'obtenir +10 sur le résultat d'un test ou en défense, même après avoir pris connaissance du résultat du d20.

À chaque passage de niveau, un personnage récupère l'ensemble de ses points de chance dépensés en cours de jeu.



LE COMBAT

Le **tour** de combat est une unité de temps de 10 secondes. Cette unité est très utile pour gérer et visualiser le déroulement du combat.

Au début de chaque tour de combat, il faut déterminer dans quel ordre vont jouer les combattants. On appelle cela l'**ordre d'initiative**. Les protagonistes agissent dans l'ordre décroissant de leur Adresse : celui qui a la valeur la plus élevée agit en premier, suivit de celui qui a la valeur la plus élevée après lui, et ainsi de suite.

En cas d'égalité, un Chef (voir plus loin) agit toujours avant les personnages. Les Minus (voir plus loin), eux, agissent toujours après les personnages. En cas d'égalité entre personnages, les joueurs doivent se mettre d'accord. S'ils n'y arrivent pas, le MJ décide.

LES ACTIONS

Un personnage peut, au cours de son tour d'action, effectuer **deux actions de mouvement** (environ 20 mètres) ou **une action de mouvement** (environ 5 mètres) **ET une action d'attaque** (ou de capacité).

RÉSOLVRE UNE ATTAQUE

Quand un personnage essaie d'attaquer un adversaire, il doit faire un test d'attaque en fonction du type d'arme qu'il utilise (voir page 9).

La difficulté d'un test d'attaque est toujours égale à la défense de l'adversaire. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la défense de celui-ci, l'attaque réussit et inflige des dommages. Si le résultat est inférieur à la défense, l'attaque échoue.

OPTIONS DE COMBAT

Les options ci-dessous sont valables pour les personnages autant que pour les créatures.

Attaque rapide : lorsque son personnage attaque, un joueur peut choisir de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat. En cas de réussite, il divise les dommages par 2. Cela revient à aller vite au détriment de la précision et de la force de l'impact.

Chercher le point faible : lorsque son personnage attaque, un joueur peut choisir de lancer deux d20 et de garder le plus faible résultat. En cas de réussite, il ajoute +1d6 aux dommages. Cela revient à viser un point faible.

Coopération : au début du tour, un joueur peut annoncer que son personnage soutient un allié au contact. Dans ce cas, il lance son d20 en même temps que l'autre joueur et, si son résultat est supérieur, il lui donne son résultat. Cette action remplace l'action d'attaque du personnage à ce tour. Si votre allié devait lancer deux d20 et garder le plus faible résultat, ne lancez pas le deuxième dé, la coopération annule simplement sa pénalité.

Surprise : vous pouvez attaquer par surprise une créature qui ne se doute pas de votre présence, vous obtenez deux d20 sur votre attaque. Une fois que vous êtes repéré ou immédiatement après votre première attaque contre la créature surprise, ce bonus ne s'applique plus.



DÉTERMINER LES DOMMAGES

Quand l'attaque réussit, il faut déterminer les dommages qu'elle inflige. Pour cela, il faut lancer le dé de dommage de l'arme (ou du sort) et y ajouter la Puissance lorsqu'il s'agit d'une attaque au contact, l'Adresse pour une attaque à distance et l'Esprit pour une attaque magique. Le résultat obtenu est alors retranché au nombre de points de vie du personnage touché. Le MJ compte les points de vie perdus par les adversaires et les joueurs les points de vie perdus par leurs personnages.

FUITE ET MORT

À 0 points de vie, un personnage est *Exténué*, il n'est pas forcément au sol, mais il est sans force et ne peut plus agir (mais il peut encore conseiller ses camarades). À tout moment, si la majorité des personnages n'est pas *Exténuée*, le groupe peut fuir. La bataille est perdue, les méchants obtiennent ce qu'ils voulaient et le MJ gagne un d20 maléfique (noir, par exemple). Celui-ci pourra être imposé plus tard à un des joueurs qui lancera deux d20 et gardera le moins bon.

Si la majorité des personnages est *Exténuée*, ils doivent fuir. Le MJ gagne autant de d20 maléfiques que de joueurs dans le groupe et les adversaires obtiennent un avantage à déterminer en fonction du scénario.

SOINS

Un personnage à 0 points de vie récupère 1 point de vie après 5 minutes de repos.

Une fois par jour, une période de repos de 8 heures permet de récupérer la moitié des



OPTION: BLESSURE GRAVE

Notre ami *Papy Donjon* (si vous jouez beaucoup à *CO Fantasy*, vous apprendrez à connaître ce drôle de personnage !) vous dirait que ce n'est pas parce que vous voulez jouer simple que vous voulez jouer gentil... Ce type de règles est adapté si vous privilégiez les aventures avec peu de combats et si vous souhaitez inciter vos joueurs à être prudents.

Une blessure grave survient lorsqu'un personnage tombe à 0 PV. Dans ce cas, déterminez au hasard une des trois caractéristiques :

1-2 Puissance

3-4 Adresse

5-6 Esprit

Barrez le score correspondant sur la feuille de personnage. Vous devez désormais lancer 2d20 et garder le plus faible résultat à chaque fois que vous devez faire un test de la caractéristique concernée. Ainsi, chaque PJ peut subir jusqu'à 3 blessures graves. Au-delà, c'est le coma. Récupérer d'une blessure grave nécessite une nuit complète de repos.

Vous pouvez aussi permettre à un PJ qui se repose 5 minutes de s'imposer une blessure grave déterminée aléatoirement (ou de son choix si vous êtes du genre tendre !) en échange de la récupération de la moitié des PV maximum du personnage. Le personnage s'est remotivé, mais cela fait empirer sa blessure...





points de vie maximum du personnage. Il faut donc deux jours à un personnage pour être en pleine forme.

Exemple : Gordan, combattant de niveau 4, possède 36 points de vie. Une nuit de repos lui permet de récupérer 18 points de vie.

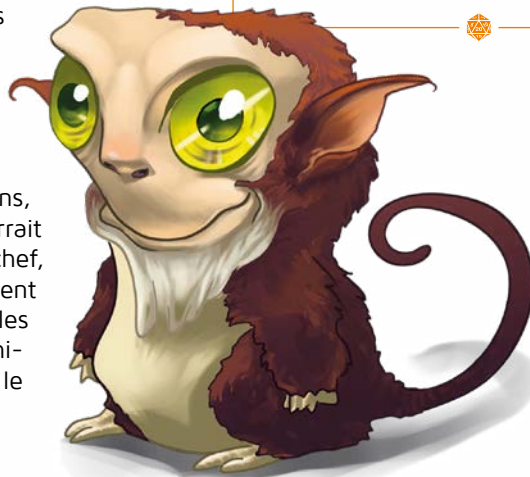
Si le personnage est blessé au milieu de la nuit, il faut recommencer à zéro la période de repos.

CHEFS ET MINUS

Les **Minus** sont des petits monstres ou des humanoïdes peu compétents qui représentent un danger faible, sauf lorsqu'ils sont nombreux. Leur défaite n'a aucune influence sur le scénario ou même la scène en court.

Les **Chefs** sont des ennemis plus dangereux, ils commandent les Minus et traitent souvent d'égal à égal avec les héros. Ils sont compétents dans leur domaine et possèdent certaines capacités propres pour surprendre les joueurs.

Lors d'une rencontre, par défaut, la majorité des créatures sont des Minus. C'est au MJ de décider si une ou plusieurs créatures sont des Chefs. Par exemple, dans une tribu de gobelins, l'ensemble des gobs pourrait être des Minus, mais le chef, sa worg et le shaman seraient sans doute des Chefs. Si les PJ rencontrent un ours-hibou solitaire, celui-ci aura le statut de Chef.



PRÉCISIONS

Lancer deux d20 : Lorsque rien n'est indiqué, notamment dans le texte des capacités, la mention *lancer deux d20* signifie que le joueur garde le meilleur des deux résultats. Si un personnage doit à la fois lancer deux d20, garder le meilleur résultat et lancer deux d20 et garder le moins bon résultat, ces deux procédures s'annulent et le joueur lance un seul dé. Si le joueur obtient deux fois le même bonus (ou malus) il ne lance que deux d20.

Dans le noir ou aveuglé : Lancez deux d20 pour tous les tests qui nécessitent l'usage de la vue (attaque en particulier) et gardez le moins bon résultat. Les créatures qui voient et attaquent une créature *aveuglée* ou dans le noir lancent deux d20 en attaque et gardent le meilleur résultat.

Pénombre : La pénombre a le même effet que le noir total, mais seulement pour les attaques à distance.

AUX CHAMPIGNONS

Mini-aventure pour personnages de niveau 1

Cette mini-aventure peut être jouée en une demi-heure environ.

Dans l'idéal, le MJ devra lire le scénario en entier avant de le faire jouer, mais il est néanmoins possible de le faire jouer au pied levé en lisant à voix haute les passages en rouge.

Mise en place

Demandez à chaque joueur de donner le nom de son personnage et de le décrire physiquement. C'est fait ? Lisez leur le texte ci-dessous.

Votre village, Clairval, est un petit havre de paix perdu au beau milieu d'une forêt mystérieuse et nourricière. Et justement, avec la saison automnale, vient de débiter la période de la cueillette des champignons. En cette belle matinée, le bourgmestre vous a proposé d'accompagner Naöwella, la meilleure cueilleuse du village.

C'est un secret pour le moment, mais la jeune femme pense avoir découvert un champ de champignons... soliloques ! Des champignons qui parlent. Il ne manquerait plus que ça ! C'est donc à vous que revient la mission d'accompagner Naöwella jusqu'au champ et de déterminer le danger potentiel que peut représenter de telles créatures.

Munis de votre équipement et d'une cape contre la pluie, vous quittez la sécurité du village et suivez la jeune guide à travers les étendues sauvages de la forêt.

C'est le moment de voir comment fonctionne un test.

Demandez à chaque joueur d'effectuer un test d'Esprit dont la difficulté est égale à 10.

- **Réussite** : le(s) personnage(s) remarquent que Naöwella sait exactement où elle va. Elle suit une piste pourtant difficile à repérer avec assurance.
- **Échec** : le(s) personnage(s) remarquent que la forêt s'obscurcit peu à peu et qu'il émane des odeurs de bois mouillé et de terre retournée de plus en plus fortes.

Naöwella

Les joueurs peuvent avoir envie de discuter avec la jeune humaine. Née à Clairval, elle est très connue au village, notamment pour ses talents de guide et de cueilleuse. Elle n'aime pas forcément beaucoup parler, mais accepte de raconter sa découverte.

« J'ai découvert cette zone reculée au printemps dernier, par hasard, lors de mes ex-



Champignon soliloque (2)

Niveau 1, Chef. Ce champignon géant fait un mètre de haut.

Adresse +0, Esprit +1, Puissance +0

Défense 10, Points de vie 7, Coup 1d4

Nuage de spores :

lorsqu'il subit des dommages, le champignon soliloque émet un nuage de spores toxiques. Tous les PJ à son contact subissent 1d4 point de dommage.





plorations en solitaire. je m'étais juré d'y retourner à l'automne, car l'endroit paraissait particulièrement favorable aux champignons. À quelques mètres du champ, j'ai entendu des murmures gutturaux et bizarres. En m'approchant, j'ai aperçu derrière les feuillages six silhouettes de champignons géants, hauts de un mètres, et me suis enfui prévenir le bourgmestre de ma découverte ! »

Note sur Naöwella : en cas d'affrontement, elle restera cachée mais pourra aider un personnage en lui donnant une potion de soin (qui soigne 1d6 points de vie).

Champ, chants, champignons (et gobelins)

Après quelques heures de marche dans la sombre forêt détrempée, lisez ce texte :

Vous entendez les gouttes d'une fine pluie régulière frapper les feuillages protecteurs d'immenses arbres. Puis, le murmure d'étranges chants rauques parvient à vos oreilles. Désagréable et n'évoquant rien d'humain, ce chant s'amplifie jusqu'à ce que vous arriviez aux limites d'un champ couvert de champignons de toutes sortes.

C'est le moment de demander aux joueurs : "Que faites-vous ?"

- **Si les personnages observent les lieux discrètement :** ils pourront remarquer la présence de 4 gobelins mineurs installés

derrière le champ au champignon. Ils ont négocié un pacte de non-agression avec les 2 champignons et se reposent après une éreintante nuit à creuser dans le sol pour trouver un minerai précieux : de l'argent.

- **Si les personnages foncent dans le tas :** alertés, champignons et gobelins s'allient pour agresser les intrus.
- **Si les personnages essaient de discuter :** les champignons discutent pour gagner du temps pendant que les gobelins tentent d'attaquer les personnages par surprise.
- **Si les personnages fuient vers le village :** ne les laissez pas partir sans combattre ! Un piège à loup ou un goblin parti faire ses besoins interrompt leur fuite et déclenche le combat contre les gobelins et les champignons, alertés par le bruit.

Conclusions

Qui a envoyé les gobelins ici ? Où mènent les galeries dans lesquelles creusent les gobelins ? Comment les champignons soliloques sont-ils arrivés dans cette région ?

C'est maintenant à vous d'imaginer la suite de cette mini-aventure !

Gobelin mineur (4)

Niveau 0, minus. Cette petite créature verte possède un grand nez.

Adresse +2, Esprit +0, Puissance -1

Défense 12, Points de vie 3, Arme 1d6-1



BESTIAIRE

CERBÈRE

Niveau 2. Un chien à trois têtes de la taille d'un poney !

Adresse +1, Esprit -2, Puissance +3

Défense 12, Points de vie 12, Morsure 1d6+3

Têtes multiples : le cerbère peut attaquer jusqu'à 3 adversaires différents au contact (pas plus d'une attaque chacun).



GRIZOU

Niveau 1. Une boule de poile teigneuse de 50 cm de haut.

Adresse +2, Esprit -1, Puissance -2

Défense 14, Points de vie 7, Éclair 1d6+2

Éclair : le Grizou peut produire un éclair entre ses protubérance crâniennes (portée 30 mètres, attaque à distance).

MINIOTAURE

Niveau 2. Petit mais costaud, avec une double paire de corne.

Adresse +1, Esprit +0, Puissance +3

Défense 12, Points de vie 15, Cornes 1d8+3

Charge : si le minotaure utilise une action de mouvement pour se rapprocher de sa cible avant son attaque, lancez deux d20 pour cette attaque.



GOB - MOUTON

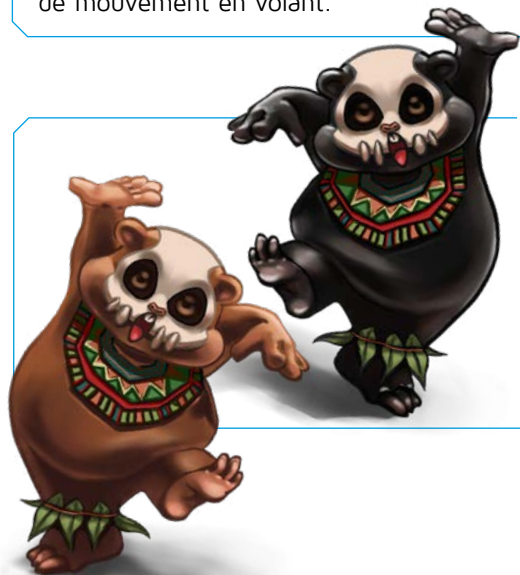
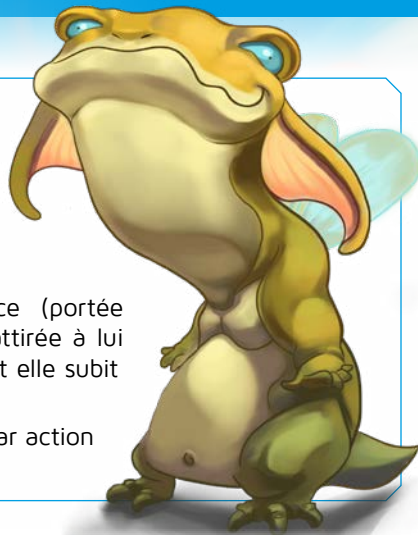
Niveau 4. Un crapaud gros comme une vache avec des ailes de libellules...

Adresse -1, Esprit -2, Puissance +6

Défense 15, Points de vie 55, Morsure 1d6+6

Gober : le Gob-mouton peut attaquer à distance (portée 10 mètres) avec sa langue collante. La créature est attirée à lui à moins de réussir un test de Puissance difficulté 15 et elle subit immédiatement une attaque de contact.

Vol : le Gob-mouton peut se déplacer de 10 mètres par action de mouvement en volant.



PWEEKYN

Niveau 1. Nounours joyeux mais cannibales !

Adresse +1, Esprit +0, Puissance -2

Défense 12, Points de vie 7, Sagaie 1d6+1

Sagaie : les Pweekyn peuvent utiliser leur sagaie avec une efficacité égale au contact ou à distance (portée 20 mètres).

BLUTTU

Niveau 3. Un gros démon qui adore jouer de vilains tours.

Adresse +3, Esprit +2, Puissance +4

Défense 16, Points de vie 30, Morsure 1d10+4

Adhérence : le Bluttu peut se déplacer sur les surfaces verticales ou au plafond comme au sol.

Illusions : le Bluttu peut créer des illusions animées et sonores à une portée de 30 mètres.





SLOORs

Niveau 6. *C'est... c'est énorme ! Plus gros qu'un éléphant !*

Adresse +0, Esprit +0, Puissance +8

Défense 18, Points de vie 95, Morsure 1d12+8

Gober : lancez deux d20 en attaque pour le Sloors. Si un seul dé obtient une réussite, infligez des dommages normaux, mais si les deux dés obtiennent une réussite, la cible est gobée ! Une cible gobée subit automatiquement 1d6 dommage par tour. Elle peut continuer à attaquer à l'intérieur du Sloors, mais lance deux d20 et garde le moins bon.

DRAGONET ROUGE

Niveau 5. *Pas vraiment un dragon, mais plus vraiment un dragonnet.*

Adresse +2, Esprit +2, Puissance +6

Défense 17, Points de vie 65, Morsure 1d10+6

Souffle : le dragonewt crache un projectile de feu (remplace une attaque, portée 20 mètres) qui explose dans un rayon de 5 mètres autour du point d'impact. Toutes les créatures dans la zone subissent 5d6 dommages de feu, un PJ qui réussit un test d'Adresse difficulté 15 divise ces dommages par 2.

Résistance : le dragonewt est immunisé aux dommages de feu.

Vol : le dragonewt peut se déplacer de 30 mètres par action de mouvement en volant.





Personnage

Race

Profil

Niveau

Points de vie / niveau

AVENTURIER

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales de l'aventurier

	VOIE DU BARDE	VOIE DU RÔDEUR	VOIE DU VOLEUR
1	☐ Chant des héros : une fois par combat, votre chant donne du courage à un nombre d'alliés égal à votre Esprit. Ils lancent deux d20 à leur 3 prochains tests (avant la fin du combat).	☐ Double tir* : vous pouvez faire deux attaques à distance à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Adresse aux dommages de la seconde attaque.	☐ Sournois : vous lancez deux d20 aux tests de discrétion. Lorsque vous attaquez un ennemi par surprise ou de dos*, vous ajoutez 1d6 aux dommages. Vous ajoutez 1d6 supplémentaire si vous obtenez Escrime.
2	☐ Paroles et musique : vous lancez deux d20 aux tests d'interaction sociale (baratin, séduction, etc.) et d'expression artistique. Vous savez parler une langue étrangère par capacité cochée dans la Voie du barde.	☐ Homme des bois : vous lancez deux d20 aux tests de survie en pleine nature (chasse, natation, escalade, discrétion, vigilance, connaissance des animaux, etc.).	☐ Doigts agiles : vous lancez deux d20 aux tests liés à la précision (crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket, jongler, etc.).
3	☐ Déguisement : vous pouvez vous déguiser par magie. Vous prenez l'apparence d'un humanoïde de taille proche pendant (1d6 + Esprit) minutes. Si vous voulez imiter quelqu'un de précis, il faut réussir un test d'Esprit difficulté 15.	☐ Compagnon animal : vous obtenez un animal (loup, aigle, etc.). Vous pouvez voir par ses sens et vous lancez deux d20 aux tests pour pister. En combat, il inflige 1d6 dommages par tour à un adversaire. Défense 15, points de vie (niveau x 5).	☐ Escrime : lorsque vous attaquez à la rapière ou à la dague, vous pouvez ajouter votre Adresse aux dommages au lieu de votre Puissance.
4	☐ Musique fascinante : (1d4+Esprit) Minus (ou tous les petits animaux à portée) sont fascinés par votre musique. Ils cessent leur activité tant que vous jouez et vous suivent si vous vous déplacez. S'ils sont attaqués, ils sont libérés de l'emprise de la magie et ne peuvent plus être affectés.	☐ Dans le mille* : si le résultat de votre d20 d'Adresse est supérieur ou égal à la défense de la cible, ajoutez +1d6 aux dommages. Une fois par jour, vous pouvez accomplir une prouesse avec une arme à distance : couper une corde, faire sauter un objet de la main, etc. Cette attaque ne fait alors pas de dommages.	☐ Acrobate : vous lancez deux d20 aux tests d'acrobatie (escalade, équilibriste) et d'esquive (effets de zone, pièges). Une fois par jour vous pouvez réussir une acrobatie incroyable (marcher sur un fil, sauter d'un toit à un autre, etc.). La réussite est automatique à moins que le MJ ne juge l'action impossible.
5	☐ Touche à tout : choisissez et obtenez deux capacités d'Aventurier de rang 1 à 3, mais pas les deux du même rang.	☐ Refuge : vous trouvez toujours un abri et un minimum de nourriture pour vous et 4 alliés. Au matin, tout le monde récupère la moitié de ses points de vie (en plus de la moitié normale).	☐ Ombre mouvante : vous disparaissiez dans les ombres. Vous réapparaissiez au tour suivant dans un rayon de 20 m et bénéficiez de la surprise sur votre 1 ^{re} attaque (vous ne pouvez pas passer à travers les murs avec cette capacité).

* Cette capacité ne compte pas pour une action. * Vous pouvez attaquer de dos toute créature qui attaque une autre cible que vous à son propre tour.

ÉQUIPEMENT

OBJETS DE VALEUR

Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau Points de vie / niveau

COMBATTANT

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales du combattant

	VOIE DU BARBARE	VOIE DU CHEVALIER	VOIE DU GUERRIER
1	☐ Peau d'acier : vous gagnez 5 points de vie supplémentaires et, lorsque vous ne portez aucune armure, votre défense est égale à 13 + Adresse. Si vous obtenez Cri de guerre, vous gagnez 5 points de vie de plus.	☐ Bouclier protecteur : lorsque vous utilisez un bouclier, vous ajoutez +4 en défense au lieu de +2. Une fois par combat, vous pouvez parer une attaque qui visait un allié à votre contact (l'attaque est un échec).	☐ Double attaque : vous pouvez faire deux attaques au contact à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Puissance aux dommages de la seconde attaque.
2	☐ Vie au grand air : vous lancez deux d20 aux tests de survie en pleine nature (discrétion, chasse, endurance, vigilance, etc.).	☐ Autorité naturelle : vous lancez deux d20 aux tests de persuasion, d'intimidation ou pour résister à la peur.	☐ Athlète complet : vous lancez deux d20 aux tests de course, de saut et d'escalade.
3	☐ Cri de guerre : une fois par jour, vous pouvez pousser un hurlement terrifiant, 1d6 Minus de niveau inférieur au vôtre fuient le combat. Si vous obtenez Briseur d'os, vous pouvez utiliser Cri de guerre 2 fois par jour.	☐ Laissez-le-moi ! : vous infligez 1d6 de dommages supplémentaires lors de vos attaques au contact contre les Chefs.	☐ Coup de maître : une fois par combat, sur une attaque de contact réussie, vous pouvez faire tomber un adversaire, le désarmer, l'aveugler, etc. pour 1d6 tours. Contre un Chef, cela ne dure qu'un seul tour.
4	☐ Rage : une fois par combat, pendant (1d6 + Puissance) tours, vous obtenez deux d20 à vos attaques au contact, 1d6 supplémentaires aux dommages et vous perdez 5 en défense.	☐ Armure de plaque : vous pouvez utiliser l'armure de plaque. Elle vous donne une défense de 16 et vous protège des coups critiques, mais limite votre Adresse à +2.	☐ Attaque puissante* : si le résultat de votre d20 d'attaque est supérieur ou égal à la défense de votre cible (sans ajouter votre caractéristique), infligez 2d6 de dommages supplémentaires.
5	☐ Briseur d'os : vous obtenez un critique sur 19 et 20 ! De plus, lorsque vous obtenez un critique sur un Minus, il est vaincu.	☐ Monture magique : en accord avec le MJ, vous obtenez une monture fantastique (pégase, griffon, loup géant, etc.).	☐ Attaque circulaire : vous pouvez attaquer une fois chaque adversaire situé au contact (ne se cumule pas à double attaque).

* Cette capacité ne compte pas pour une action. Si vous utilisez habituellement l'Adresse, renommez-la Attaque précise.

ÉQUIPEMENT

OBJETS DE VALEUR

Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau Points de vie /niveau

MAGE

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales du mage

	VOIE DES ÉLÉMENTS	VOIE DE L'ENSORCELEUR	VOIE DU MAGICIEN
1	☐ Flèche de feu* : Un test d'Esprit réussit contre la défense de la cible lui inflige (2d6 + Esprit) dommages de feu.	☐ Familier : Vous invoquez un petit animal (chat, oiseau, écureuil, etc.) pour (1d6 + Esprit) heures. Vous pouvez voir et entendre par ses sens sans limite de portée. Il possède une défense de 13 et, s'il perd un point de vie, il disparaît ¹ .	☐ Arcanes mineurs : Vous invoquez au choix une armure magique* qui vous fait gagner +4 en défense ou un projectile magique qui inflige automatiquement 1d6 dommages à une cible.
2	☐ Forme gazeuse* : Vous prenez la consistance d'un gaz. Vous pouvez vous déplacer au ras du sol et passer par de petits interstices. Vous ne subissez aucun dommage, mais vous ne pouvez pas en infliger, ni utiliser vos capacités.	☐ Amitié* : Gagnez un test opposé d'Esprit contre une cible pour la persuader qu'elle est votre amie. Cet ami fera son possible pour vous être agréable. Un Chef ne peut pas être victime de ce sort.	☐ Connaissance : Vous lancez deux d20 aux tests de connaissance : histoire, géographie, blasons, magie, langages anciens, etc. Vous pouvez aussi provoquer de petits effets magiques à volonté (allumer une bougie, générer un son, claquer une porte, etc.).
3	☐ Boule de feu* : Vous provoquez un déluge de feu dans une zone de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures présentes subissent (4d6 + Esprit) dommages de feu, celles qui réussissent un test d'Adresse difficulté 10 ne subissent que la moitié des dommages.	☐ Sommeil* : Une fois par combat, en réussissant un test d'attaque magique difficulté 15, vous endormez 1d6 Minus dans une zone de 10 m de diamètre. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque). Un Minus attaqué dans son sommeil est vaincu.	☐ Invisibilité* : Vous vous rendez invisible. Plus personne ne peut détecter votre présence sauf si vous signalez votre présence. Si vous attaquez ou utilisez une capacité, vous redevenez visible.
4	☐ Vol* : Vous pouvez voler ! Votre vitesse de déplacement est la même qu'au sol.	☐ Respiration aquatique : Vous-même et vos alliés pouvez respirer et vous déplacer sans peine sous l'eau pendant (1d6+Esprit) minutes. Vous affectez un nombre maximum de créatures égal à votre Esprit.	☐ Téléportation : Vous dessinez un pentacle sur le sol. Vous pouvez vous téléporter sur ce pentacle avec un allié à votre contact par point d'Esprit. Si vous dessinez un nouveau pentacle, le précédent devient inactif.
5	☐ Peau de pierre* : Votre peau prend la consistance de la pierre, vous divisez tous les dommages que vous subissez par 2.	☐ Mur de force : Vous invoquez, à un rayon de 3 m de vous, un mur invisible et indestructible. Rien ne peut le franchir, pas même vos sorts. Le sort dure (1d6+Esprit) minutes ou jusqu'à ce que vous y mettiez fin.	☐ Arrêt du temps* : Vous arrêtez le temps. Pendant la durée du sort, vous pouvez agir à votre guise, mais si vous touchez un être vivant (même indirectement ou par un sort), le sort prend fin.

*La durée de la capacité est égale à (1d6 + Esprit) tours. * Lorsque vous obtenez cette capacité, vous pouvez décider de remplacer le feu par du froid, de l'acide ou de la foudre. 1 Vous devez alors attendre 1 heure avant d'invoquer un nouveau familier, éventuellement différent.

ÉQUIPEMENT	OBJETS DE VALEUR
	Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau

Points de vie / niveau

MYSTIQUE

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales du mystique

	VOIE DU DRUIDE	VOIE DU MOINE	VOIE DU PRÊTRE
1	☐ Survie en nature : Vous obtenez deux d20 aux tests de survie et de connaissance de la nature. Chaque jour, vous pouvez nourrir jusqu'à 4 alliés et leur rendre (1d8 + Esprit) PV ¹ .	☐ Poings de fer* : Lorsque vous attaquez à mains nues, vous lancez deux d20 et vous infligez (1d6 + Puissance) dommages. Vous utilisez un d8 si vous obtenez Amure spirituelle et un d10 à l'acquisition de Passe-muraille.	☐ Soins : 2 fois par jour, vous pouvez soigner une créature au contact. Cela lui permet de récupérer (2d8 + Esprit) points de vie. Vous pouvez lancer ce sort une fois supplémentaire par capacité choisie dans la Voie du prêtre.
2	☐ Langage des animaux* : Vous pouvez communiquer de façon rudimentaire avec tous les animaux. Ceux-ci ne vous attaquent pas et écoutent vos requêtes d'une oreille favorable. Un test d'Esprit difficulté 12 est requis pour obtenir un service.	☐ Course du vent : Vous agissez toujours le premier et lancez deux d20 à tous les tests de course. Vous pouvez courir sur l'eau, la neige, le feuillage des arbres ou les surfaces verticales, mais vous ne pouvez pas y rester immobile.	☐ Arme d'argent* : Vous enchantez votre arme (ou vos mains) et vous ajoutez votre Esprit aux dommages. Contre les démons et les morts-vivants, vous obtenez en plus deux d20 en attaque et 1d6 de dommages supplémentaires.
3	☐ Nuée d'insectes : En réussissant un test d'attaque magique, vous libérez sur votre cible une nuée d'insectes qui piquent et mordent. La victime lance deux d20 à tous les tests et garde le moins bon pendant 1d6 tours.	☐ Armure spirituelle : Lorsque vous ne portez aucune armure, votre score de défense est égal à (10 + Adresse + Esprit). Il augmente de +2 si vous obtenez Passe-muraille.	☐ Délivrance : En touchant votre cible, vous annulez toutes les pénalités infligées par des capacités (mutilation, douleur, poison, maladie, etc.). Vous pouvez annuler la pétrification (récente) ou la cécité magique par un rituel de 10 minutes.
4	☐ Animation d'un arbre* : Vous touchez un arbre qui s'anime (un seul à la fois). Il se déplace et attaque en même temps que vous et inflige automatiquement 1d6+1 de dommages par tour à une créature dans un rayon de 5 mètres autour de lui.	☐ Ascétisme : Vous n'avez besoin que de la moitié de l'eau, de la nourriture ou du sommeil d'un être normal. Vous vieillissez deux fois moins vite et êtes immunisé à la peur, aux maladies et au poison.	☐ Intervention divine : Vous faites appel à votre dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, vous pouvez décider qu'un test (du MJ ou d'un joueur) est un échec ou une réussite, même après avoir pris connaissance du résultat des dés.
5	☐ Forme animale* : Vous prenez la forme d'un animal de moins de 200 kg. Vous conservez vos points de vie et votre Esprit, mais prenez toutes les autres caractéristiques. Il est impossible d'utiliser vos autres capacités sous cette forme.	☐ Passe-muraille : Vous pouvez vous rendre intangible et passer à travers une surface solide non-magique d'une épaisseur d'un mètre. Si la surface est trop épaisse, la capacité ne fonctionne pas.	☐ Rappel à la vie : Une fois par jour, vous pouvez ramener à la vie une créature humanoïde décédée depuis moins de 10 minutes par point d'Esprit. Vous devez accéder à son corps. Elle s'éveille avec 1 point de vie.

*La durée de la capacité est égale à (1d6 + Esprit) tours. * Vous pouvez utiliser l'Adresse en attaque même lorsque les dommages dépassent 1d6. Vous devez avoir les 2 mains libres. ¹ Il faut 5 minutes pour manger et bénéficier des effets de la capacité.

ÉQUIPEMENT	OBJETS DE VALEUR
	Bourse :



Personnage

Race

Profil

Niveau

Points de vie / niveau

SAVANT

Caractéristiques

ADRESSE	
ESPRIT	
PUISSANCE	

Scores

Défense	
Points de chance	
Points de vie	

CAPACITÉS RACIALES / BONUS

Capacités spéciales du savant

	VOIE DE L'ARQUEBUSIER	VOIE DU FORGESORT	VOIE DU PSIONIQUE
1	☐ Armes à poudre : Vous apprenez à utiliser le mousquet, une arme à distance qui inflige 1d10 de dommages. Sa précision vous permet de lancer deux d20 en attaque à distance.	☐ Fortifiant ¹ : Chaque jour, vous pouvez fabriquer 2 potions. Chacune permet de récupérer (1d6+Esprit) PV et de lancer deux d20 aux 3 prochains tests réalisés. Vous pouvez fabriquer 2 potions de plus chaque jour si vous obtenez Sac sans fond.	☐ Télépathie : Vous pouvez communiquer avec n'importe quelle créature vivante située à une distance inférieure ou égale à (Esprit x 100) mètres. Si vous la connaissez, il n'est pas nécessaire de la voir.
2	☐ Mécanismes : Vous obtenez deux d20 à tous les tests pour fabriquer, comprendre ou réparer des mécanismes. Une fois par jour, vous pouvez réussir à désamorcer un piège automatiquement.	☐ Grosse tête : La plupart du temps, vous pouvez remplacer un test de Puissance par un test d'Esprit. Une fois par aventure, vous pouvez automatiquement réussir un test de connaissance.	☐ Radar mental : Vous obtenez deux d20 à tous les tests de perception, vigilance ou détection. Vous ne subissez pas de pénalité pour attaquer des êtres vivants dans le noir ou en étant aveuglé.
3	☐ Piège explosif : Chaque jour, vous pouvez installer jusqu'à 4 pièges. La victime qui passe sur un piège doit réussir un test d'Esprit difficulté 15 ou subir 4d6 de dommages. Elle ne doit pas vous voir poser le piège. Un piège occupe une zone de 3 mètres de diamètre.	☐ Sac sans fond : Vous avez un sac magique qui peut contenir jusqu'à 100 kg de matériel (mais aucune créature vivante) sans peser plus d'1 kg. Une fois par jour, le sac peut vous fournir les objets de votre choix pour une valeur maximum de 20 pa.	☐ Suggestion [*] : 3 fois par jour, vous pouvez suggérer une action (non suicidaire) à un Minus en réussissant un test opposé d'Esprit. En cas de réussite, il fera tout son possible pour satisfaire la demande pendant (1d6 + Esprit) minutes.
4	☐ Tir mortel [*] : Lorsque vous utilisez une arme à poudre, si le résultat sur le dé du test d'attaque est supérieur ou égal à la défense de la cible, ajoutez 2d6 de dommages supplémentaires.	☐ Rune magique : Vous inscrivez une rune sur une arme pour 24 h. En sacrifiant la rune, son porteur peut au choix relancer un d20 en attaque ou obtenir les dommages max. Un personnage ne peut porter qu'une seule arme runique à la fois.	☐ Télékinésie [*] : Vous pouvez déplacer un objet dans les airs de 10 mètres par tour (avec une Puissance et une Adresse équivalentes à votre Esprit). Si votre Esprit est supérieur à votre Puissance, vous pouvez vous élever vous-même dans les airs.
5	☐ Couleuvre : Vous pouvez tirer avec cette arme une fois par combat. Elle inflige automatiquement (4d6+Adresse) de dommages dans un diamètre de 5 mètres (portée 30 m). Les créatures blessées perdent leur prochain tour.	☐ Golem ² : Vous créez un compagnon de pierre. En combat, il inflige 1d6+2 de dommages par tour à un adversaire. Défense 15, points de vie (niveau x 5). Vous pouvez le réparer au rythme de (1d6+Esprit) points de vie par heure.	☐ Domination [*] : Gagnez un test opposé d'Esprit pour prendre le contrôle d'un Minus. Votre corps devient inerte et vous agissez à sa place. S'il meurt durant la domination vous subissez 1d6 de dommages. Vous pouvez utiliser les capacités de la Voie du psionique pendant le sort.

^{*} Cette capacité ne compte pas pour une action. ¹ La durée de la capacité est égale à (1d6 + Esprit) tours. ² Chaque potion doit être consommée dans les 24 heures après sa création. ³ Le golem est une création permanente qui agit en plus des actions normales du savant.

ÉQUIPEMENT	OBJETS DE VALEUR
	Bourse :

Découvrez la gamme Chroniques Oubliées Fantasy !



Livre de base

Le Livre de base de *Chroniques Oubliées Fantasy* contient toutes les règles du jeu (du niveau 1 à 20), des tonnes de matériel de jeu optionnel, ainsi qu'une mini-aventure et un grand scénario.



Compagnon

Premier supplément de règles, le *Compagnon* offre des tonnes de nouveau matériel de jeu : nouveaux profils, nouveaux monstres, nouveaux objets magiques, etc.



Écran du MJ

En plus de l'écran de jeu 4 volets en carton rigide proposant les tables de jeu indispensables du Livre de base, l'*Écran du MJ* est accompagné d'un livret de résumé des profils de base.



Recueil de mini-aventures

Ce recueil contient 16 mini-aventures indépendantes, prêtes-à-jouer, de tout niveau et de styles variés.



Invincible

Cette formidable campagne emènera des joueurs déjà un peu expérimentés dans un étrange voyage temporel.



Dossier de personnage

La feuille de personnage de luxe que chaque joueur se doit d'avoir !

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If you are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées Fantasy - Mini. 2012, Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Damien Coltice et Loïc Guimmar.

OPTIONS : CRÉATION DE PERSONNAGE

La règle par défaut nécessite seulement de prendre connaissance de trois capacités, c'est donc un excellent choix pour les jeunes, les débutants ou les amateurs de simplicité tout en laissant un peu de liberté. Mais d'autres options sont possibles.

Option simplifiée : Le joueur choisit une seule Voie à la création du personnage, il gagne ensuite une capacité de cette Voie à chaque niveau, dans l'ordre. Cette option est la plus simple et la plus radicale, elle permet aussi de créer des personnages très proches des profils standards de *CO Fantasy* : le barbare, le chevalier, etc.

Option prolongation : La règle par défaut de *CO-Mini* est prévue pour jouer jusqu'au niveau 5, mais vous pouvez prolonger l'expérience. Au niveau 6, reprenez exactement le même processus qu'au niveau 1 : le joueur choisit une des deux capacités de rang 1 qui reste. Procédez de la même manière au niveau suivant, mais cette fois pour les capacités de rang 2, etc. Il est déconseillé de dépasser le niveau 10 avec cette méthode. Si vous projetez de jouer longtemps, pensez-y en amont et dirigez-vous plutôt vers l'option complète ci-dessous.

Option complète : À partir du niveau 8, le joueur peut choisir une Voie de prestige pour son personnage, soit une Voie que le MJ lui construira sur mesure, soit une Voie issue d'un autre profil. Ce choix devra se faire en accord avec le MJ et correspondre à l'interprétation et aux péripéties vécues par le personnage. Notez que même avec cette option, *CO-Mini* n'est pas adapté à une progression au-delà du niveau 12-13. Ce qui est tout de même suffisant pour jouer intégralement la grande campagne *CO Fantasy* déjà publiée, *Anathazerin, le sang des Premiers Nés*. Que demander de plus ?

Passer à *CO Fantasy* : La plupart des Voies de *CO-Mini* portent le nom d'un profil de *CO Fantasy* (le nécromancien a volontairement été oublié). De cette façon, si le besoin se fait sentir de passer aux règles complètes, le nom de la Voie dans laquelle un joueur a choisi le plus de capacités vous donnera un bon indice sur le profil à sélectionner...

La feuille
de personnage
prêtée de Kéroom
est à télécharger
sur [black-book-
editions.fr](http://black-book-editions.fr)



Chroniques Oubliées



Mini

Petit mais costaud !

Fantasy



DÉCOUVREZ LE JEU DE RÔLE !

Avec *Chroniques Oubliées Fantasy - Mini*, découvrez ou faites découvrir le jeu de rôle autour de vous !

Cette version épurée de *Chroniques Oubliées Fantasy*, best-seller du jeu de rôle français, conviendra à toutes celles et ceux qui veulent jouer rapidement et lancer une partie de jeu de rôle avec des règles de jeu à la fois simples et agréables.

Ce livret de 24 pages couleur contient :

- une explication du jeu de rôle en BD,
- les règles de création et de progression des personnages,
- les règles du jeu,
- une mini-aventure prête-à-jouer,
- un bestiaire de 8 créatures,
- et 5 fiches de personnage.

3.5 • DGL
COMPATIBLE

**CASUS
BELLÉ**
Le magazine de référence de la BD


JOUEURS
2-6


ÂGE
8+


DURÉE
30
minutes


**BLACKBOOK
EDITIONS**

Tous droits réservés Black Book
Éditions. © 2017, Black Book Éditions.

black-book-edition.fr