

SCRIPPT

N°4

AVRIL 2012

UN ZINE RÔLISTE ALTERNATIF



gratuit



ESTEREN TOUR 2012

AURIL - MAI - JUIN 2012

POITIERS

21 & 22 avril

Game Fiction 2012

METZ

26 & 27 mai

Convention Odysée

ANTHISNES

27, 28 et 29 avril

Les Anthinoises 2012
Castel des Trolls

PARIS

Samedi 26 mai

Ludicité

TOULOUSE

Samedi 28 avril

Festival L'Alchimie du Jeu

NÎMES

2 & 3 Juin

Festival JapaNîmes

EGLETONS

28 et 29 avril

Gardiens des Univers ludiques

MARSEILLE

Samedi 3 juin

Lice Ludique

AMIENS

12 & 13 mai

Festival A toi de Jouer

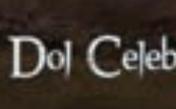
ORLÉANS

9 & 10 juin

Festival Geek Faeries

VILLEPINTÉ **5,6,7 & 8 juillet** Japan Expo Comic Con 2012

programme complet sur www.esteren.org



15 Avril 2012



SCRIPT

Bonus :

- **Retrouvez un spécial Blanche Neige en fin de Zine...**
- **Des aides de jeu pour Chroniques Oubliées et des fiches de personnage pré-tirés pour les 7 nains...**
- **Les fiches sont générés par le site <http://rpgapp.aidedd.org>**

Dans ce numéro :

- | | |
|---|----------|
| Inspi TV
Chuck (Saison 4 sur NT1) | 3 |
| Inspi TV : Earth's Final hours, le compte à rebours est déclenché | 3 |
| Inspi Ciné : Lock Out | 4 |
| JdR : Les Masques de Nayarlathotep | 4 |
| Concours Vieux Pots - Nouvelles soupes | 5 |
| Sortie DVD, Or Noir de Jean-Jacques Annaud | 5 |
| Spécial Blanche-Neige | 6 |

Inspi TV : Chuck (Saison 4 sur NT1)

Chuck Bartowski est un nerd, un passionné d'ordinateurs qui travaille au *Buy More* de Burbank, une grande surface d'électroménager et d'électronique, plus particulièrement dans le SAV informatique appelé *Nerd Herd*, qui est une parodie de Geek Squad.

Mais sa vie va basculer le jour où Bryce Larkin, son ancien meilleur ami de l'Université Stanford, lui envoie un e-mail mystérieux qui contient toute la base de données cryptées réunissant les informations de la NSA et de la CIA, l'*Intersecret* (*Intersect* en VO). L'inconscient de Chuck détient alors toutes les

données de ces deux agences qui se révèlent par des flashes à la vue de certains objets ou personnes.

Arrivent aussitôt John Casey de la NSA, un homme d'une grande force physique, intelligent et surtout fidèle à son pays ainsi que Sarah Walker de la CIA, une très belle femme pleine de talent et de charme, qui l'initie au monde de l'espionnage et tentent de le protéger de toutes ses aventures.

Sa vie est alors partagée entre Sarah, son meilleur ami Morgan Grimes, sa sœur Ellie, son emploi au *Buy More*, les missions



Chuck . Saison 4 sur NT1 à partir de Samedi 7 avril 2012, 20h45.

d'espionnage et les mystères de sa vie.

Inspi : Earth's Final hours, le compte à rebours est déclenché

Sur France 4, samedi 4 avril à 20h35

La rotation de la Terre n'est plus normale et menace la population. Un groupe d'agents du gouvernement est chargé de localiser un satellite perdu qui pourrait devenir le dernier espoir de survie pour l'humanité.

La Terre est menacée de destruction : un fragment de

masse interstellaire a percuté son noyau, ralentissant ainsi sa vitesse de rotation. Alors que la fin du monde est imminente, un ancien agent secret, un hacker et un scientifique, très déterminés, tentent d'utiliser un satellite pour créer un système qui rétablirait la situation. Tous trois vont

devoir unir leurs efforts pour sauver la planète..





Sortie le 18 avril 2012

Lock Out

Il s'agit d'un film de Stephen St Leger & James Mather avec Guy Pearce, Maggie Grace et Vincent Regan...

MS One est une prison spatiale expérimentale où les 500 criminels les plus dangereux au monde sont maintenus dans un sommeil artificiel. Chargée d'une mission humanitaire, la fille du Président des États-Unis, Emilie Warnock, arrive à bord de la station. Une mutinerie d'une rare violence y éclate. Emilie et l'équipe du MS One sont prises en

otage par les détenus. Le Président décide d'y envoyer l'agent Snow avec pour seule et unique mission de sauver sa fille et personne d'autre...

Sur le papier, ça ressemble à « Piège de Cristal », et cela doit finalement vous rappeler que certaines idées peuvent être déclinées Ad Nauseam. Que ce soit dans l'espace, dans un bateau de croisière, dans un château royal, dans un train à plein vitesse, ou dans un camping... Le coup de la prise

d'otage qui tourne mal parce qu'il y a un gars qui joue les héros, c'est à faire au moins une fois...



« Mes Rares camarades de jeu n'appréciaient pas du tout mon insistance à jouer des événements historiques ou des scénarios cohérents... Les enfants que je fréquentais n'aimaient pas ces caches imposées [et leurs] cris et bousculades me déconcertaient. Je détestais le simple jeu pour le jeu - il me fallait une histoire »

- H.P. Lovecraft « Letters »

Les Masques de Nyarlathotep en Juin 2012

La plus exotique campagne jamais écrite pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu s'ouvre à vous !

De New York à Londres, puis du Caire au Kenya et de l'Australie jusqu'en Chine, affrontez les sombres cultes new-yorkais, la Fraternité du Pharaon Noir ou les Adorateurs du Grand Désert de Sable, jusqu'à défier l'incarnation du Chaos Rampant : Nyarlathotep lui-même !

Partez à l'aventure avec Les Masques de Nyarlathotep et découvrez une campagne entièrement remaniée :

- Des scénarios jouables dans n'importe quel ordre
- Plus de 70 plans et 80 aides de jeu parfaitement détaillés
- Des centaines de photos d'époque, sélectionnées pour leur précision historique
- Une espérance de vie revue à la hausse pour les téméraires investisseurs

Les Masques de Nyarlathotep se composent d'une introduction générale et six grands chapitres. Chacun d'eux est présenté dans un livret dédié, et un fascicule complémentaire regroupe toutes les aides de jeu.

En bonus, découvrez la boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant.

New York, premières lueurs de l'aube.

Un corps sans vie est découvert dans une chambre d'hôtel.

Parviendrez-vous à découvrir ce qui se cache derrière Les Masques de Nyarlathotep ?

Contenu de la boîte : 8 livrets (672 pages au total)

- Livret 1 : Introduction
- Livret 2 : Chapitre Newyorkais
- Livret 3 : Chapitre Londonien
- Livret 4 : Chapitre Egyptien
- Livret 5 : Chapitre Egyptien
- Livret 6 : Chapitre Australien
- Livret 7 : Chapitre Chinois

Livret 8 : Annexes
Bonus : La boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant

Prix : 61.75€

Et c'est sans oublier, l'écran ! Pour 19 € (sortie tout pareil en Juin 2012)



Ce supplément contient l'écran officiel de la campagne pour L'Appel de Cthulhu : Les Masques de Nyarlathotep, ainsi qu'un scénario complémentaire à cette campagne, édité pour la première fois en 1999.



En pré-commande chez Sans-Détour... Les Masques c'est pour Juin 2012

Concours Vieux Pots - Nouvelles soupes

« Vieux pots, nouvelles soupes » est un concours de création ludique, à base de « réactualisation ». Le principe est simple : sortir du placard un jeu de rôle de l'époque héroïque, souffler la poussière, et faire revivre sa thématique sous la forme d'un jeu narratif.

Le but : faire le lien entre l'ancien et le nouveau monde, en espérant remettre à l'étrier d'anciens joueurs retirés, ou en conquérir de nouveaux grâce à des systèmes de jeu plus dynamiques et léger à mettre en place.

Pour cette seconde édition, le jury est a peu de choses près le même que lors de la première, avec quelques changements dans d'autres domaines :

- **la date**: le concours débute le 5 avril, et les remises se terminent le 30 septembre. Les jury rendent leur verdict fin octobre.

- **les jeux visés**: cette année, le concours s'ouvre à tous les jeux de rôles « anciens » quelquesoit leur provenance ou leur langue originale. Il est donc possible de s'attaquer à des jeux américains.

- **Nouvelles possibilités**: au lieu de choisir

un jeu ancien vous pourrez également soit reprendre votre proposition de l'an passée en la modifiant, soit développer une extension pour un jeu narratif existant dans l'esprit « remake » du concours. Il y en a au moins un: **Donjon**.

- **la remise de prix**: il n'y aura que trois remises de prix, aux trois vainqueurs, chacun choisissant, par ordre de classement, trois prix parmi ceux disponibles.

Les prix, offerts par les éditions Sans détour, Ludibay Ludikbazar: L'appel de Cthulhu trentième anniversaire, Hell Dorado, Warhammer le jeu de rôle le tome de la rédemption Hollow earth expédition+ écran, Corunea starter « defender » and warden+ Adventure pack1 + Extra pack1 + blister, WOW starter deck 1, Dungeons and dragons manuel des monstres IV, Chronique des Feals: le livre univers des féals, Les brigades chimériques+ écran, un bon d'achat chez ludibay d'une valeur total de 50 €



Vous pouvez et je vous le conseille « Visiter le site Narrativiste.eu pour en savoir plus sur le concours.

Sortie DVD, OR NOIR de Jean-Jacques Annaud

Cette grande fresque épique située dans les années 30 au moment de la découverte du pétrole, raconte la rivalité entre deux émirs d'Arabie et l'ascension d'un jeune Prince dynamique qui va unir les tribus du royaume du désert.

Le film est probablement loin du souffle épique dont il se réclame, mais il a au moins l'avantage de

nous plonger dans une histoire finalement peu racontée au cinéma.

Il faut dire que voilà des thèmes assez intéressants : « La découverte du pétrole », « la naissance de l'Arabie Saoudite »... Pas mal, et souvent dès que l'action se passe dans les années 30, je pense à l'Appel de Cthulhu...

Ce serait probablement l'occasion d'une réflexion au moment de la création des personnages et de faire

des PJ uniquement arabes... Attachés aux traditions ou à la recherche de modernité. Des investigateurs qui chercheraient à protéger les anciennes cités enfouies dans le sable du désert ou qui tenteraient d'éviter que les occidentaux déclenchent des catastrophes en libérant des forces cachées dans les sous-sols.

Vieux Pots

Nouvelles soupes

Concours de cuisine-création ludique à base de concentré

- Prenez un jeu de rôle de vingt ans d'âge au moins
- Déconstruisez le entièrement.
- Incorporez y 10 ans d'innovation du jeu narratif.
- Ajoutez y une pincée de nouvelles idées.
- Soumettez à votre connaissance de jeu de plateau, séries télé et jeux vidéo au nouvelles technologiques.
- Soyez bien chaud aux nouvelles fonctions et autres nouveautés.
- et gagnez de nombreux prix (un plus de la glace)

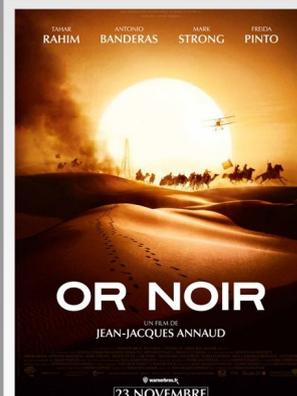
2^{ème}
édition

Limite de remise 30 septembre 2012

infos: www.narrativiste.eu/vieux-pots
A gagner l'appel de Cthulhu, édition 30^{ème} anniversaire, Les brigades chimériques, les chroniques de Féals, un bon d'achat de 50 euro sur ludibay, Hollow Earth Expédition +écran, etc..



Depuis une dizaine d'années, de nouvelles formes de jeux « narratif » sont apparues...et si le jeu de rôles n'était qu'une étape ?





Ohh, la jolie affiche... Avec machine, et bidule...

BLANCHE NEIGE de Tarsem Singh

Je n'aime pas Julia Roberts... ça tombe bien, c'est elle qui joue la méchante Reine dans ce nouveau et peu inspiré Blanche Neige de Tarsem Singh (le réalisateur de *Les Immortels*, ou de *The Cell*...)

L'histoire :

Lorsque son père, le Roi, meurt, Blanche Neige est en danger. Sa belle-mère, cruelle et avide de pouvoir, l'évince pour s'emparer du trône. Quand la jeune femme attire malgré tout l'attention

d'un Prince aussi puissant que séduisant, l'horrible marâtre ne lui laisse aucune chance et la bannit. Blanche Neige se réfugie alors dans la forêt... Recueillie par une bande de nains hors-la-loi au grand cœur, Blanche Neige va trouver la force de sauver son royaume des griffes de la méchante Reine. Avec l'aide de ses nouveaux amis, elle est décidée à passer à l'action pour reconquérir sa place et le cœur du Prince...



Ben, c'est-à-dire que les nains, là... dans ce film... Ce ne sont pas des nains, ce sont des personnes de petites taille souffrant d'achondroplasie... Rien de très fantasy...

SONNE (album Mutter), Blanche Neige vue par Rammstein

Dans le clip de la chanson, les membres du groupe incarnent les sept nains, dominés par une Blanche-Neige tyrannique, qui leur donne la fessée lorsqu'ils ne rapportent pas assez d'or. Plus tard dans le clip, elle meurt d'une overdose. Toujours dans le clip, les séquences correspondant aux couplets, montrant la tyrannie de Blanche-Neige alternent avec des séquences correspondants aux

refrains, montrant les membres du groupe travaillant dans une mine avec des marteaux piqueurs.



Une Blanche Neige tyrannique accro à l'or qui fait une OD dans sa baignoire...



Une Blanche Neige, plus guerrière que femme au foyer...

BLANCHE NEIGE ET LE CHASSEUR de Rupert Sanders

Cette fois c'est Bella Swan (*Kristen Stewart*) qui joue le rôle de Blanche Neige, mais l'histoire ici diffère un peu plus de la fable originelle...

L'Histoire :

Après que la diabolique reine Ravenna (*Charlize Theron*) réclame la mort de Blanche-Neige (*Kristen Stewart*), la plus belle du royaume qu'elle jalouse plus que tout, elle

demande au chasseur répondant au nom d'Eric (*Chris Hemsworth*) de la tuer. Cependant, lorsque ce dernier tente de tuer la princesse, il se prend d'affection pour elle et se retourne contre la reine, désobéissant aux ordres. Cette nouvelle version diffère de l'histoire initiale puisque le chasseur permet à la jeune fille de vivre et au lieu de l'abandonner dans les bois, il décide de l'entraîner au combat en devenant son mentor et son protecteur.

Il se montrera très sévère vis-à-vis de Blanche-Neige, mais il lui enseignera la force et l'endurance nécessaire pour combattre les monstrueuses créatures de la forêt. Blanche-Neige apprendra à monter à cheval, et deviendra redoutable dans le maniement des armes. La guerre contre les armées de la Reine commence alors, avec Blanche-Neige en tête de file et aidée de ses amis les nains.

Jacob et Wilhelm Grimm

Blanche-Neige

Traduit par Félix Frank et E. Alsleben

CHRONIQUES OUBLIÉES Princesse

La *Princesse* est une fille d'un grand roi, ou fille d'un grand roi déchu dont elle devra reconquérir le trône, et ses domaines. Et grâce à ses talents et à son charisme, elle finira par agrandir ses domaines. Qu'elle se soit entraînée aux manèges des armes seule et en cachette ou entraînée par les meilleurs maîtres d'armes, la princesse est une vraie guerrière.

Dé de vie de la Princesse : On utilise 1d6 pour déterminer ses PV.

Armes & Armures : La princesse sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance, elle peut porter toutes les armures, jusqu'à la demi-plaque et sait manier le bouclier.

Voie du maître d'armes

1. **Arme de Prédilection :** la princesse choisit une arme de prédilection, et gagne +1 en attaque lorsqu'elle l'utilise
2. **Science du critique :** la princesse inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'elle emploie une rapière ou une Vivelame)
3. **Spécialisation :** Lorsque la princesse emploie son arme de prédilection, elle gagne un bonus de +2 aux DM.
4. **Attaque Parfaite (L) :** Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, faites de même pour les dégâts que vous lancez 2 fois.
5. **Riposte :** En plus de son action normale, une fois par tour, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre la princesse, la joueuse obtient une attaque supplémentaire contre cet adversaire.

C'était au milieu de l'hiver, et les flocons de neige tombaient comme des plumes ; une reine était assise près de sa fenêtre au cadre d'ébène et cousait. Et comme elle cousait et regardait la neige, elle se piqua les doigts avec son épingle et trois gouttes de sang en tombèrent. Et voyant ce rouge si beau sur la neige blanche, elle se dit :

« Oh ! si j'avais un enfant blanc comme la neige, rouge comme le sang et noir comme l'ébène ! »

Bientôt elle eut une petite fille qui était aussi blanche que la neige, avec des joues rouges comme du sang et des cheveux noirs comme l'ébène ; ce qui fit qu'on la nomma *Blanche-Neige*. Et lorsque l'enfant eut vu le jour, la reine mourut.

Un an après, le roi prit une autre femme. Elle était belle, mais fière et hautaine à ne pouvoir souffrir qu'aucune autre la surpassât en beauté. Elle avait un miroir merveilleux ; et quand elle se mettait devant lui pour s'y mirer, elle disait :

« Petit miroir, petit miroir,

Quelle est la plus belle de tout le pays ? »

Et le miroir répondait :

« Madame la reine, vous êtes la plus belle. »

Alors elle était contente, car elle savait que le miroir disait la vérité.

Mais *Blanche-Neige* grandissait et devenait toujours plus belle ; et quand elle eut sept ans, elle était aussi belle que le jour, plus belle que la reine elle-même. Comme celle-ci demandait une fois à son miroir :

« Petit miroir, petit miroir,

Quelle est la plus belle de tout le pays ? »

Il lui répondit aussitôt :

« Madame la reine, vous êtes la plus belle ici,

Mais *Blanche-Neige* est mille fois plus belle que vous. »

La reine, consternée, devint livide de rage et d'envie. Depuis ce moment, la vue de *Blanche-Neige* lui bouleversa le cœur, tant la petite fille lui inspirait de haine. L'envie et la jalousie ne firent que croître en elle, et elle n'eut plus de repos ni jour ni nuit. Enfin, elle fit venir son chasseur et lui dit : « Portez l'enfant dans la forêt ; je ne veux plus l'avoir devant les yeux ; là, vous la tuerez et vous m'apporterez son foie et ses poumons, comme preuve de l'exécution de mes ordres. »

Le chasseur obéit et emmena l'enfant avec lui ; et quand il eut tiré son couteau de chasse pour percer le cœur de l'innocente *Blanche-Neige*, voilà que la petite fille commença à pleurer et dit :

« Ah ! mon bon chasseur, laisse-moi la vie ! Je courrai dans la forêt sauvage et ne reviendrai jamais. »

Elle était si belle que le chasseur eut pitié d'elle et dit :

« Va, pauvre enfant ! »

Il pensait en lui-même :

« Les bêtes féroces vont te dévorer bientôt. »

Pourtant, il se sentit le cœur soulagé d'un grand poids à l'idée qu'il avait pu se dispenser de l'égorger. Et comme il vit courir devant lui un marcassin, il le tua, en prit le foie et les poumons, s'en fut les présenter à la reine, qui les fit bien assaisonner et cuire : et la méchante femme crut manger la chair et le sang de *Blanche-Neige*.

Pendant ce temps, la pauvre enfant errait toute seule dans l'épaisse forêt, et elle avait si grand-peur qu'elle regardait d'un air inquiet tous les arbres et toutes les feuilles, ne sachant où trouver du secours. Puis elle se mit à courir sur les pierres pointues et sur les épines, et les bêtes féroces bondissaient à côté d'elle, mais sans lui faire aucun mal. Elle courut aussi longtemps que ses pieds purent la porter, jusqu'à la brune, et elle aperçut alors une petite cabane où elle entra pour se reposer. Tout dans cette cabane était petit, mais si gentil et si propre qu'on ne saurait le décrire. Il y avait une petite table recouverte d'une nappe blanche avec sept petites assiettes, chaque assiette avec sa petite cuiller, puis sept petits couteaux, sept petites fourchettes et sept petits gobetets. Contre le mur, il y avait sept petits lits l'un à côté de l'autre, couverts de draps blancs comme la neige.

Blanche-Neige avait très-faim et très-soif; elle mangea une cuillerée de légumes avec une bou-

chée de pain dans chaque assiette, et but dans chaque gobelet une goutte de vin, car elle ne voulait pas prendre une seule part tout entière. Puis, comme elle était fatiguée, elle essaya de se coucher dans un des petits lits; mais l'un était trop long, l'autre trop petit, et enfin il n'y eut que le septième qui fût à sa taille; elle y resta donc, fit sa prière et s'en dormit.

La nuit venue, les maîtres de la cabane arrivèrent ; c'étaient des nains qui cherchaient de l'airain et de l'or dans les montagnes. Ils allumèrent leurs petites lampes, et quand le logis fut éclairé, ils virent bientôt que quelqu'un avait passé par là, car tout n'était plus dans le même ordre où ils l'avaient laissé.

Le premier dit :

« *Qui s'est assis sur ma chaise ?* »

Le second :

« *Qui a mangé dans mon assiette ?* »

Le troisième :

« *Qui a pris de mon pain ?* »

Le quatrième :

« *Qui a touché à mes légumes ?* »

Le cinquième :

« *Qui a piqué avec ma fourchette ?* »

Le sixième :

« *Qui a coupé avec mon couteau ?* »

Et le septième :

« *Qui a bu dans mon gobelet ?* »

Puis le premier se retourna et il vit que son lit était un peu affaissé.

« *Qui s'est couché dans mon lit ?* » dit-il.

Et les autres d'accourir et dire :

« *Dans le mien aussi, il y a eu quelqu'un.* »

Mais le septième, en regardant son lit, aperçut Blanche-Neige qui y était couchée et dormait. Il appela ses frères, qui se hâtèrent de venir et se récrièrent d'étonnement et chacun fut chercher sa lampe pour mieux contempler Blanche-Neige.

« *Ah ! mon Dieu, ah ! mon Dieu, répétaient les nains, que cette enfant est belle !* »

Ils étaient ravis de l'admirer et se gardèrent bien de l'éveiller ; le septième nain dormit une heure dans le lit de chacun de ses compagnons jusqu'au point du jour. Le matin, quand Blanche-Neige sortit de son sommeil, elle vit les petits hommes et fut effrayée. Mais ils se montrèrent fort aimables et lui demandèrent son nom.

« *Je me nomme Blanche-Neige,* » dit-elle.

– *Par quel hasard, reprirent les nains, es-tu venue dans notre maison ?* »

Alors elle leur conta son histoire comment sa belle-mère avait voulu la faire tuer, comment le chasseur l'avait épargnée, et comment elle avait couru tout le jour jusqu'à ce qu'elle rencontrât la petite cabane. Les nains lui dirent :

« *Veux-tu faire notre ménage, les lits, la cuisine, coudre, laver, tricoter ? En ce cas, nous te garderons avec nous et tu ne manqueras de rien.* »

Blanche-Neige leur promit tout ce qu'ils désiraient et resta chez eux. Elle vaquait aux soins du ménage. Le matin, les nains s'en allaient pour chercher dans les montagnes de l'airain et de l'or ; le soir, ils rentraient au logis, où le dîner devait se trouver prêt. Toute la journée la jeune fille était seule, et ils l'avertissaient en partant de se tenir sur ses gardes : « Car, disaient les bons petits hommes, ta marâtre saura bientôt que tu es ici ; n'ouvre à personne ! »

Cependant, la reine qui croyait avoir mangé la chair et le sang de Blanche-Neige, pensait bien être de nouveau la plus belle femme du pays ; et pour en avoir l'assurance, elle se mit devant son miroir et lui dit :

« *Petit miroir, petit miroir,*

Voie de la Séduction

- Charmante** : La Princesse obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.
- Dentelles et rapière** : La princesse ne met pas d'armure, cela ne sied point en société. Sa seule armure est la dentelle, sa seule défense, la rapière. Lorsqu'elle ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, la princesse obtient un bonus de +1 en DEF contre les attaques au contact par Rang possédé dans cette Voie.
- Arme secrète** : Une fois par combat, la princesse peut utiliser le subterfuge de séducteur pour surprendre et déstabiliser un adversaire (masculin ou féminin). Ce peut être un baiser fougueux soudainement délivré au cœur d'une mêlée, un sein qui s'échappe d'un bustier par mégarde, un main qui s'égare par le plus grand des hasards... Elle doit réussir un test de CHA de difficulté égale à l'INT de son adversaire. En cas de succès celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DET pendant 1 tour.
- Suggestion (L)** : Une fois par jour, la Princesse peut suggérer une action à une créature en réussissant un test d'attaque magique avec pour difficulté le PV maximum de celle-ci. En cas de réussite la créature fera tout son possible pour satisfaire sa demande pendant 24 heures. Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donnerait immédiatement un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort).
- Charisme héroïque** : La Princesse augmente sa valeur de CHA de +2. Elle peut de plus lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de la noblesse

1. **Eduquée** : La Princesse sait lire et écrire, elle gagne +1 par rang dans la voie à tous les tests d'INT et de CHA.
2. **Autorité naturelle** : La Princesse obtient un bonus égal à [+1 Mod de CHA] en Initiative et en DEF. De plus, elle bénéficie d'un bonus de + 5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.
3. **Fidèle Servante** : La Princesse dispose d'une Dame de Compagnie à son service (Initiative 13, PV 10, Att +1, DM 1d4+2). Elle est absolument loyale à sa maîtresse et lui sert de servante, elle s'occupe de l'intendance, la soigne, cuisine pour elle, prépare ses malles, la coiffe et l'aide à s'habiller. Grace à la Dame de compagnie, les affaires de la Princesse sont toujours parfaitement impeccables, ce qui lui donne un bonus de +2 aux tests de CHA (cumulables avec les autres bonus). De plus, la Princesse et jusqu'à [+1 Mod de CHA] alliés récupèrent 2d6 PV supplémentaires chaque nuit s'ils profitent des services de la servante. Tous les frais sont pris en charge par la capacité. Si la Dame de Compagnie vient à mourir, la princesse en prendra une autre à son service au niveau suivant.
4. **Impressionner la piétaille** : La princesse ajoute +1d6 à son Init. lorsqu'elle est face à de la piétaille en combat. S'il ya au moins 4 créature aux statistiques semblables impliquées dans le combat, elles sont assimilées à la piétaille (même si leur nombre est par la suite réduit à moins de 4 au cours du combat). Les grandes créatures et les cavaliers ne jamais considérés comme de la piétaille.
5. **Formation d'élite** : La princesse possède les moyens et la culture nécessaire pour obtenir une formation dans n'importe quel domaine qui lui sied. Choisissez une capacité de rang 1 à 3 dans n'importe quel profil issu de la famille des combattant ou des voyageurs.

Quelle est la plus belle de tout le pays ? »

Aussitôt le miroir de répondre :

« Madame la reine, vous êtes la plus belle ici,

Mais Blanche-Neige au delà des montagnes,

Chez les sept petits nains,

Est mille fois plus belle que vous. »

La reine pâlit de colère ; elle savait que le miroir ne mentait pas, et elle reconnut que le chasseur l'avait trompée et que Blanche-Neige vivait encore. Elle songea d'abord aux moyens de la tuer ; car aussi longtemps qu'elle ne serait pas la plus belle, elle sentait qu'elle n'aurait pas de repos. Enfin, elle imagina de se grimer le visage et de s'habiller en vieille marchande, de façon à se rendre méconnaissable. Ainsi déguisée, elle alla dans les sept montagnes, chez les sept nains, frappa à la porte de la cabane et cria :

« De belles marchandises ! Achetez, achetez ! »

Blanche-Neige regarda par la fenêtre et dit :

« Bonjour, ma bonne femme ; que vendez-vous là ? »

– De bonnes marchandises, de belles marchandises, reprit l'autre, des lacets de toutes les couleurs ! »

Et elle tira de sa boîte un lacet tressé de soies de diverses couleurs.

« Je peux laisser entrer cette brave femme, » pensa Blanche-Neige.

Et tirant le verrou de la porte, elle ouvrit à la vieille et lui acheta le beau lacet.

« Enfant, dit la vieille, de quelle façon êtes-vous lacée ? Je vais vous montrer comment il faut faire. »

Blanche-Neige, sans aucun soupçon, se plaça devant elle, et se fit lacer avec le nouveau lacet ; mais la vieille le serra si fort que la jeune fille en perdit la respiration et tomba comme morte.

« Maintenant, tu as fini d'être la plus belle, » dit la marâtre, et elle s'en alla au plus vite.

Vers le soir, les sept nains revinrent à la cabane, mais quel ne fut pas leur trouble en apercevant leur chère Blanche-Neige étendue par terre sans mouvement et comme inanimée ! Ils la relevèrent, et quand ils eurent vu le lacet qui l'étranglait, ils le coupèrent ; alors elle commença à respirer faiblement et revint à elle peu à peu. Les nains écoutèrent le récit de ce qui s'était passé et dirent :

« La vieille marchande n'était autre que la reine ; prends garde de n'ouvrir à personne, désormais, en notre absence. »

La méchante reine, dès qu'elle fut de retour chez elle, alla droit à son miroir et lui demanda :

« Petit miroir, petit miroir,

Quelle est la plus belle de tout le pays ? »

Et le miroir magique de répondre :

« Madame la reine, vous êtes la plus belle ici,

Mais Blanche-Neige, au delà des montagnes,

Chez les sept petits nains,

Est mille fois plus belle que vous. »

Lorsque la reine entendit cela, tout son sang se porta au cœur, tant sa colère fut violente à l'idée que Blanche-Neige était en vie.

« À présent, dit-elle, il faut que je trouve un moyen infaillible de la perdre ! »

Et, avec son art de sorcière, elle fabriqua un peigne empoisonné. Puis elle se déguisa de nouveau, sous la figure d'une autre vieille bohémienne. Elle s'en fut par les sept montagnes, chez les sept nains, frappa à la porte, et dit :

« Bonnes marchandises à vendre ! Achetez ! »

Blanche-Neige regarda par la fenêtre ; mais elle répondit :

– Je ne dois faire entrer personne ; passez votre chemin.

– On vous permettra bien de regarder seulement, » repartit la vieille, qui tira le peigne empoisonné et le mit sous les yeux de la jeune fille.

Il plut tellement à celle-ci qu'elle se laissa entraîner à ouvrir la porte. Lorsqu'elle eut acheté le peigne, la vieille dit :

« Attends je vais te peigner comme il faut. »

La pauvre Blanche-Neige, sans nulle méfiance, laissa faire la vieille ; mais à peine avait-elle entré le peigne dans les cheveux de sa victime, que le poison commença à agir, et que la jeune fille tomba roide par terre, comme frappée de mort.

« Eh bien, ma belle, dit la vieille en ricanant ; cette fois c'en est fait de toi ! »

Puis elle sortit.

Par bonheur, le soir approchait, et c'était l'heure du retour des nains. En voyant Blanche-Neige étendue ainsi, ils pensèrent tout de suite à sa belle-mère et cherchèrent partout la cause de ce qui venait d'arriver. Ils mirent la main sur le peigne empoisonné, et, à peine l'eurent-ils retiré, que Blanche-Neige reprit connaissance et raconta ce qui avait eu lieu. Les nains lui recommandèrent plus vivement que jamais de ne laisser pénétrer personne jusqu'à elle.

Tandis que la charmante enfant triomphait pour la troisième fois de ses embûches, la reine, dans son palais, consultait le miroir suspendu au mur :

« Miroir, petit miroir,

Quelle est la plus belle de tout le pays ? »

Et comme naguère il répondait :

« Madame la reine, vous êtes la plus belle ici,

Mais Blanche-Neige, au delà des montagnes,

Chez les sept petits nains,

Est mille fois plus belle que vous. »

Lorsque la marâtre entendit cette nouvelle réponse, elle trembla de fureur.

« Blanche-Neige mourra, s'écria-t-elle, quand il devrait m'en coûter la vie ! »

Puis elle s'enferma dans une chambre secrète où personne n'entraît, et y prépara une pomme empoisonnée, superbe à voir, blanche et rose de peau, fraîche à croquer ; cette pomme avait le pouvoir de tuer quiconque en goûterait un morceau. Lorsqu'elle l'eut bien apprêtée, la reine se peignit la figure, et, déguisée en paysanne, retourna dans les sept montagnes, au pays des sept nains. Parvenue à la cabane où demeurait Blanche-Neige, elle frappa, et la jeune fille mit la tête à la fenêtre.

« Je ne dois laisser entrer personne, dit-elle, les nains me l'ont défendu.

– Soit ! répliqua la paysanne, cela m'est égal ; on m'achètera mes pommes ailleurs ; tenez, en voici une, je vous la donne.

– Non, dit Blanche-Neige, je ne dois rien prendre.

– Auriez-vous peur de quelque poison ? dit la vieille ; regardez, voici ma pomme coupée en deux moitiés : mangez la rouge, moi je mangerai la blanche. »

Mais la pomme était préparée avec tant d'art, que le côté rouge seul était empoisonné. Blanche-Neige avait envie de la belle pomme, et lorsque la paysanne se mit à en manger la moitié, la pauvre petite ne put y tenir davantage ; elle tendit la main et prit la moitié où se trouvait le poison. À peine ses lèvres s'y furent-elles posées, qu'elle tomba morte sur le sol. La reine la considéra avec des yeux terribles, rit aux éclats et dit :

« Blanche comme neige ! rouge comme sang ! noire comme l'ébène ! cette fois-ci les nains ne te réveilleront point ! »

Et lorsqu'elle interrogea son miroir, selon sa formule habituelle

« Petit miroir, petit miroir,

Quelle est la plus belle de tout le pays ? »

Il répondit enfin :

« Madame la reine, la plus belle, c'est vous ! »

Le Chasseur :

A la fois guerrier et rôdeur, le Chasseur ou Veneur est à l'aise dans les forêts sombres, où il y traque les animaux et les créatures monstrueuses, il mène également les Grandes Chasses pour servir son Roi ou sa Reine.

Dé du vie du Chasseur : On utilise 1d8 pour déterminer ses PV.

Armes & Armures : Le chasseur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance, il peut porter toutes les armures à base de cuir mais ne manie pas le bouclier.

Les voies du Chasseur

Voie de l'Archer, Voie de l'Escarmouche, Voie du Traqueur, Voie du Combat, Voie du Maître d'Armes.

Eric le Chasseur :

Chasseur niveau 4

FOR 14 DEX 13 CON 14

INT 12 SAG 10 CHA 12

DEF 14 PV 30 Init. 13

Arc court +5 DM 1d6

Epée Longue +6 DM 1d8+2

Hache +7 DM 1d8+2

Armure de cuir renforcé (DEF +3)

Capacités : Arme de prédilection (hache),

Science du Critique, Chasseur émérite,

Traquenard, Attaque éclair



Note : Ce personnage pourrait aussi être Chasseur de Prime : d6 rôdeur (archer, escarmouche, traqueur) et voleur (assassin, spadassin)

La Sorcière Maléfique



Dé du vie de la sorcière maléfique : On utilise 1d4 pour déterminer ses PV.

Armes & Armures : La Sorcière Maléfique sait manier la dague et le bâton. Elle ne peut porter aucune armure (sauf si celle-ci est faite de tissu) et ne peut pas manier le bouclier.

Attaque Magique : La sorcière maléfique utilise son Mod. de CHA. pour calculer son score d'attaque magique

Les voies de la Sorcière Maléfique

Voie de l'Envouteur, Voie des Illusions, Voie de l'Invocation, Voie du Démon, Voie de la Sombre Magie

Ravenna La Reine

Sorcière Maléfique niveau 4

FOR 12 DEX 14 CON 12
INT 15 SAG 13 CHA 16
DEF 12 PV 16 Init. 14

Dague +6 DM 1d4
Bâton +5 DM 1d4+1

Pas d'armure

Capacités : Familier (corbeau), Serviteur Invisible, Mur de Force, Malédiction, Aspect de la Succube, Pacte Sanglant...

La Reine Ravenna peut également se transformer à volonté (5 fois par jour) en une vague de corbeaux, ce qui complique toute attaque au contact ou à distance contre elle : pénalité de -5 quand elle est sous cette forme. Elle peut également attaquer sous cette forme. A chaque tour une attaque à +8 qui inflige 1d4 DM et empêche toute utilisation d'arme à distance ou lancement de sort à moins de réussir un test de CON difficulté 18.

Alors, le cœur envieux de la marâtre fut satisfait, autant que peut l'être un cœur envieux.

Les nains, en arrivant à la maison, le soir, trouvèrent Blanche-Neige étendue encore une fois par terre, sans haleine et sans mouvement. Ils la relevèrent, cherchèrent la cause de ce nouveau malheur, la desserrèrent, peignèrent ses cheveux, et lui lavèrent le visage avec de l'eau et du vin ; mais rien n'y fit la pauvre enfant était morte et resta morte.

Ils la couchèrent dans une bière et se mirent tous les sept autour d'elle, veillant et pleurant pendant trois jours. Puis ils voulurent l'enterrer ; mais elle avait si bien l'air d'une personne vivante, tant ses joues étaient fraîches et roses, qu'ils se dirent :

« Nous ne pouvons la mettre dans la terre noire. »

Ils lui firent un cercueil de verre pour qu'on pût la voir de tous côtés, l'ensevelirent dedans et écrivirent dessus en lettres d'or, qu'elle était *filles de roi*, et se nommait *Blanche-Neige*. Ensuite ils placèrent le cercueil sur le haut de la montagne, et l'un d'eux restait toujours auprès d'elle pour la garder. Les oiseaux vinrent aussi pleurer Blanche-Neige le premier fut un hibou, le second un corbeau, et le troisième une colombe.

Blanche-Neige était ainsi depuis bien longtemps dans son cercueil et ne changeait pas de figure, ne semblant toujours qu'endormie, car elle était toujours blanche comme neige, avec des joues rouges comme du sang, sous ses beaux cheveux noirs comme l'ébène.

Or, il advint qu'un fils de roi, allant par la forêt, arriva chez les nains pour y passer la nuit. Il vit Blanche-Neige couchée dans le cercueil de verre sur la montagne, et lut ce qui s'y trouvait écrit en lettres d'or. Alors il dit aux nains :

« Livrez-moi ce cercueil, je vous donnerai ce que vous voudrez. »

Mais les nains répondirent :

« Nous ne le livrerions pas pour tout l'or du monde !

– Eh bien, reprit-il d'un ton suppliant, faites-m'en présent ; car je ne peux plus vivre sans voir Blanche-Neige. »

Les bons petits nains, touchés de ses prières, eurent pitié de lui et lui permirent d'emporter le cercueil. Les gens du prince le soulevèrent sur leurs épaules ; mais, ayant heurté du pied une grosse racine, ils tombèrent, et par l'effet du choc, le cœur de la pomme sortit du gosier de Blanche-Neige. Presque aussitôt, elle rouvrit les yeux, se redressa et dit :

« Mon Dieu ! où suis-je ?

– Avec moi qui t'aime plus que tout au monde ! s'écria le fils de roi plein de joie. »

Et il lui raconta ce qui s'était passé.

« Viens avec moi dans le château de mon père, dit-il, et tu seras ma femme. »

Et Blanche-Neige sentit bien qu'elle l'aimait aussi, et elle s'en fut avec lui, et la noce fut préparée en grande pompe.

On n'oublia pas d'inviter la méchante belle-mère à la fête. Lorsqu'elle se fut parée de ses plus riches atours, elle se mit devant son petit miroir et dit

« Petit miroir, petit miroir,

Quelle est la plus belle de tout le pays ? »

Le miroir répondit :

« Madame la reine, vous êtes la plus belle ici,

Mais la jeune reine est plus belle que vous ! »

La méchante femme se récria de fureur ; dans son trouble, elle ne savait plus que faire. Tout d'abord, elle ne voulait plus aller à la noce ; mais bientôt elle changea de résolution et n'eut point de repos qu'elle ne fût partie pour voir la jeune reine.

Et lorsqu'elle entra, elle reconnut Blanche-Neige et resta immobile de terreur et d'angoisse.

Mais on avait déjà mis des pantoufles de fer sur un feu de charbons ardents, et on les apporta toutes brûlantes : il lui fallut chausser ces pantoufles rougies au feu et danser avec, elle fut condamnée à danser jusqu'à ce qu'elle eût les pieds consumés et tombât roide morte.



Si vous souhaitez adapter l'histoire de Blanche-Neige et garder le plus longtemps possible le suspens en place, je vous recommande de cacher, de modifier tous les noms, en commençant par celui de Blanche Neige... Si vous en faites un personnage, ne donnez que sa description physique « 17 ans, peau très blanche, cheveux noir de corbeau, et très très belle.



Adapter « Blanche - Neige » les erreurs à éviter

Si vous voulez adapter l'histoire de Blanche Neige en un super scénario pour votre jeu de rôle préféré, il est des erreurs à ne pas commettre :

1. Ne pas coller de trop près à l'histoire...
En effet l'histoire très connue. Et l'intrigue n'en n'est plus une, si tout le monde en connaît

le déroulement

2. Eviter les clichés (la princesse naïve et orpheline, le prince charmant sauveur, la méchante reine jalouse, les nains benêts)
3. N'oubliez jamais que les contes de fées sont cruels, et qu'il y a de la violence dans ces contes

qu'il ne faut pas chercher à édulcorer.

4. Ce n'est pas parce que c'est sensé se passer au Moyen-âge, qu'il faut forcément situer l'adaptation à la même époque, avec des humains, des nains et que sais-je encore.

Les questions à se poser en adaptant Blanche Neige

En lisant le conte original vous devriez vous poser des tas et des tas de questions, qui devraient déclencher l'inspiration.

Voilà par quoi il faudrait commencer.

Où et Quand se passe l'histoire de Blanche Neige... Le Japon Féodal, l'Europe de la Renaissance, un royaume Medieval Fantas-

tique, de nos jours ou dans le futur ?

Qui sont le Roi et la Reine, parents de Blanche Neige ? Et quels pouvoirs étranges font en sorte que le vœu de la reine soit exhaussé ? Avoir une fille au cheveux noirs et à la peau blanche ? Mais c'est seulement si les parents étaient blonds tous deux, ou à la peau noire que cette pré-

cision de couleur de peau et de cheveux devient importante.

Pourquoi la reine meurt en donnant naissance à son enfant ?

D'où vient la nouvelle Reine, la belle-mère ? Et comment s'est passé la rencontre avec le Roi ?

D'où viennent les pouvoirs magiques de la Reine ?

Erzebeth Bathory est-elle la méchante reine ?

De nombreuses question tourneront autour des pouvoirs de cette Reine et de son miroir magique.

Est-elle réellement si belle, où est-ce un sortilège qui la rend ainsi ? Est-elle humaine ? Quel âge-a-t-elle ?

Les pouvoirs de la Reine semblent sans fin ? Tout comme Erzebeth Bathory, elle recherche la beauté et la jeunesse éternelle, et si elle avait trouvé la solution en mangeant le cœur et le foie des jeunes filles de son royaume ? Et d'ailleurs, est-il possible qu'il n'y est que Blanche Neige qui soit plus belle que la Reine ? Cela voudrait dire quoi ?

Est-ce que la Reine n'aurait pas fait

disparaître toutes les jeunes filles un peu jolies du royaume ?

La comtesse **Élisabeth Báthory** (1560 1614), est une comtesse hongroise. Elle fait partie des plus célèbres meurtriers de l'histoire hongroise et slovaque. Elle est souvent évoquée sous le sobriquet de « dame sanglante de Csejte », où elle vécut la plus grande partie de sa vie. Après la mort de son mari, elle et quatre supposés collaborateurs furent accusés de torture et de meurtre de nombreuses filles et jeunes femmes dont le nombre reste incertain. Mais les chefs d'accusation sont parfois discutés par certains historiens. En 1610, elle est emprisonnée

dans le château de Čachtice, où elle reste jusqu'à sa mort, quatre ans plus tard. Son origine noble lui évita procès et exécution. Le cas de Báthory a inspiré de nombreuses histoires et légendes dans lesquelles elle se serait baignée dans le sang de ses victimes pour garder sa jeunesse - ce qui lui a valu des surnoms comme *la Comtesse sanglante* ou *la Comtesse Dracula* (le mythe ayant notamment inspiré Bram Stoker et son *Dracula*). Mais ces légendes ont été largement écartées par les historiens modernes (Elles persistent malgré tout dans les croyances populaires).

Quelques idées d'adaptation

Blanche Neige est un vampire ?

Sa peau blanche, le fait qu'elle ait un certain pouvoir avec les animaux de la forêt. Le fait qu'elle soit si difficile à tuer, et que même morte empoisonnée, elle reste belle et comme vivante, tout cela doit probablement nous aider à comprendre...

En partant de ce postulat, cela modifie un peu plus l'histoire, et cela signifierait que le royaume dont il est question, est un fief de

Vampires et de Nécromants. Les Nains en question dans l'histoire ? Des démons vivants sous la surface ? Des goules ?

La Reine connaît leur existence et craint leur pouvoir, elle ne les attaquera jamais directement, préférant la ruse, et la magie contre Blanche Neige.

Mais dans ce cas, la population est-elle au courant, ou au contraire, ils sont tous zombifiés ? En poussant jusqu'au

bout cette idée, vous pouvez vous retrouver avec quelque chose qui ressemblera finalement au scénario de « UnderWorld 3, le soulèvement des Lycans »... Et oui, s'il y a des sorciers, des vampires, il doit aussi y avoir des Lycans... Et le prince charmant, c'est un Lycan ?

Les PJs dans tout ça ? Soit des chasseurs de vampires, soit des vampires, soit des lycans, au choix...



Blanche Neige et Cthulhu ?

Oublions l'histoire en elle-même et concentrons-nous sur seulement quelques éléments...

On y trouve un miroir magique, avec de grands pouvoirs, tellement grands, qu'à la fin, on ne sait pas ce qu'il devient...

Pareil pour les pantoufles de fer qui provoquèrent la mort de la reine, sans qu'elle ne sembla ne

rien faire pour échapper à son sort.

Et si les frères Grimm racontaient dans un livre aujourd'hui « introuvable » le lieu réel où s'est déroulé l'histoire... Et que des Investigateurs trouvent non pas le tombeau de Blanche-Neige, mais celui de la Reine, un rejeton d'un ancien Dieu, qui a la

capacité de se déplacer à travers les miroirs...

Et si Blanche-Neige n'étant pas une personne, mais une formule magique qui permettrait de vaincre la Sorcière...



Disney Fighter - Snow White by -joshwmc

Jouer avant ? Jouer après ?

Et pourquoi ne pas situer votre scénario avant l'histoire racontée par les frères Grimm...

Blanche Neige n'est pas encore née, et la « méchante Reine » n'est encore qu'une apprentie sorcière plutôt sympathique et gentille... Pas encore reine, elle est une jeune princesse dans un petit royaume, et engage un groupe de mercenaires avec l'argent de son père... Dans quel but ?

Aller récupérer un objet magique de grande valeur dans les mines des Nains des Sept Montagnes.

Cet objet ? Un miroir aux propriétés fabuleuses, il serait capable de...

A vous d'inventer la suite, bien évidemment les mercenaires en questions seraient les PJs.

Et pourquoi ne pas situer votre

scénario après l'histoire racontée.

Et si la jolie Blanche-Neige se regardait dans le miroir, et si elle finissait par elle aussi devenir une sorcière tyrannique ? Et cette fois ce serait les 7 nains qui embaucheraient des mercenaires pour mettre fin à cette folie, en détruisant à tout jamais le miroir.





CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE Borkar

Joueur

Profil Guerrier Niveau 3

Race Nain

Sexe M Age 80 ans

Taille 1,40 m

Poids 100 kg

CARAC	Valeur	Mod.		COMBAT			Total	VITALITÉ			
For	16	+3		INITIATIVE	9		9	DV	d10		
Dex	9	-1		Att CONTACT	+3	+3	+6	PV	30		
Con	15	+2		Att DISTANCE	-1	+3	+2	PV restants			
Int	9	-1		Att MAGIQUE		+3					
Sag	12	+1		DÉFENSE			Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
Cha	12	+1		DEF	10	+4	+1	-1	+2	16	

CAPACITÉ RACIALE

Vision de l'obscur : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

ARME	Attaque	DM	Spécial
marteau	1d20 +6	1d6 +3	
dague	1d20 +2	1d4	Dist 5m

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie du bouclier	Voie du combat	Voie du maître d'armes	Voie de la résistance	Voie du soldat
1	Protéger un allié : Le guerrier accorde le Mod. de DEF de son bouclier à un compagnon de son choix qui se trouve juste à côté de lui (il conserve ce bonus pour lui-même aussi). Il peut changer de compagnon à chaque tour durant sa phase d'initiative. C'est une action gratuite.			Robustesse * : En prenant cette capacité, le guerrier gagne 3 PV supplémentaires au rang 1, puis 3 PV de plus au rang 3 de cette Voie et enfin 3 PV au rang 5.	
2	Absorber un coup (L) : À son tour, le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance d'un adversaire. En cas de réussite, l'attaque adverse est bloquée par le bouclier.			Armure naturelle * : Le guerrier a endurci son corps. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la DEF.	
3	Absorber un sort (L) : À son tour, le guerrier fait seulement une attaque simple ou une action de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, le guerrier peut effectuer un test d'attaque magique (Mod. de SAG) en opposition à un test d'attaque magique qui le visait. En cas de réussite, le sort est absorbé par le bouclier et n'a aucun effet sur le guerrier.				
4					
5					

* capacité prise en compte dans les statistiques

ÉQUIPEMENT

marteau, dague, chemise de mailles, petit bouclier, couverture, torche, briquet en silex, outre, gamelle, bourse, lanterne à huile, brique à silex, corde de 15 m, 58 pa.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE Cromagh

Joueur

Profil Prêtre Niveau 3 Race Nain Sexe M Age 100 ans Taille 1,30 m Poids 95 kg

CARAC	Valeur	Mod.		COMBAT	Total	VITALITÉ
For	14	+2		INITIATIVE	9	DV d8
Dex	9	-1		Att CONTACT	+2 +3 = +5	PV 23
Con	15	+2		Att DISTANCE	-1 +3 = +2	PV restants
Int	12	+1		Att MAGIQUE	+2 +3 = +5	
Sag	15	+2		DÉFENSE	Armure Bouclier Dex Divers Total	
Cha	9	-1		DEF 10	+4 +1 -1 +0 = 14	

CAPACITÉ RACIALE

Vision de l'obscur : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

ARME	Attaque	DM	Spécial
hache	1d20 +5	1d8 +2	
masse d'armes	1d20 +5	1d6 +2	

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie de la foi	Voie de la guerre sainte	Voie de la prière	Voie des soins	Voie de la spiritualité
1			Bénédition (L) : Le prêtre entonne un chant pour encourager ses compagnons en vue. Ceux-ci bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de caractéristique et d'attaque pendant [3 + Mod. de SAG] tours.	Soins légers (L) : Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.	
2			Destruction des morts-vivants (L) : Le prêtre peut faire un test de SAG difficulté 13. S'il réussit, tous les morts-vivants en vue subissent 2d6 points de DM. Ces DM passent à 3d6 au rang 4 de la Voie.	Soins modérés (L) : Le prêtre peut toucher une cible, qui récupère alors [2d8 + niveau du prêtre] PV perdus. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même.	
3				Soins de groupe (L) : Une fois par combat, le prêtre peut libérer une décharge d'énergie bienfaitrice : tous ses compagnons en vue et lui récupèrent [1d8 + niveau du prêtre] PV perdus.	
4					
5					

* capacité prise en compte dans les statistiques

ÉQUIPEMENT

hache, masse d'armes, chemise de mailles, petit bouclier, couverture, torche, briquet en silex, outre, gamelle, bourse, corde de 15 m, huile, lanterne à huile, sac à dos, 37 pa.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE Dannarg

Joueur

Profil Rôdeur Niveau 3 Race Nain Sexe M Age 100 ans Taille 1,25 m Poids 90 kg

CARAC	Valeur	Mod.		COMBAT			Total	VITALITÉ			
For	15	+2		INITIATIVE	13		13	DV	d8		
Dex	13	+1		Att CONTACT	+2	+3	+5	PV	23		
Con	15	+2		Att DISTANCE	+1	+3	+4	PV restants			
Int	11	+0		Att MAGIQUE	+1	+3	+4				
Sag	12	+1		DÉFENSE			Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
Cha	12	+1		DEF	10	+3	+0	+1	+0	14	

CAPACITÉ RACIALE

Vision de l'obscur : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

ARME	Attaque	DM	Spécial
arc court	1d20 +4	1d6 +1	Dist 30m
masse d'armes	1d20 +5	1d6 +2	
dague	1d20 +4	1d4	Dist 5m

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie de l'archer	Voie du Compagnon animal	Voie de l'Escarmouche	Voie de la Survie	Voie du Traqueur
1	Sens affûtés * : Pour chaque rang dans cette Voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc.		Chasseur émérite : Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par rang dans cette Voie pour pister ou retrouver leurs traces.		
2	Tir aveugle (L) : Le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple un ennemi invisible ou plongé dans le noir total) comme s'il le voyait et donc sans malus.		Traquenard (L) : Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.		
3			Attaque éclair (L) : Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.		
4					
5					

* capacité prise en compte dans les statistiques

ÉQUIPEMENT

arc court, masse d'armes, dague,
armure de cuir renforcé,
couverture, torche, briquet en silex, outre, gamelle, bourse, corde de 15 m, grappin, sac à dos,
47 pa.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE Iserdarn

Joueur

Profil Barde Niveau 3 Race Nain Sexe M Age 120 ans Taille 1,35 m Poids 90 kg

CARAC	Valeur	Mod.		COMBAT			Total	VITALITÉ			
For	14	+2		INITIATIVE	14		14	DV	d6		
Dex	14	+2		Att CONTACT	+2	+3	+5	PV	16		
Con	13	+1		Att DISTANCE	+2	+3	+5	PV restants			
Int	11	+0		Att MAGIQUE	+1	+3	+4				
Sag	13	+1		DÉFENSE			Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
Cha	12	+1		DEF	10	+2	+0	+2	+0	14	

CAPACITÉ RACIALE

Vision de l'obscur : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

ARME	Attaque	DM	Spécial
hache	1d20 +5	1d8 +2	

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie de l'escrime	Voie du musicien	Voie du saltimbanque	Voie de la séduction	Voie du vagabond
1		Chant des héros (L) : Le barde chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5 + Mod. de CHA] tours.			Rumeurs et légendes : À force de voyager, le barde a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « souvenir » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile.
2		Attaque sonore (L) : Le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles lui faisant face sur une portée de 10 m.			Compréhension des langues (L) : Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante.
3					Débrouillard : Le barde obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.).
4					
5					

* capacité prise en compte dans les statistiques

ÉQUIPEMENT

hache,
armure de cuir,
couverture, torche, briquet en silex, outre, gamelle, bourse, instrument de musique, couverture, lanterne à huile, brique à silex,
48 pa.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE Logthgur

Joueur

Profil Moine Niveau 3 Race Nain Sexe M Age 150 ans Taille 1,35 m Poids 100 kg

CARAC	Valeur	Mod.		COMBAT			Total	VITALITÉ			
For	13	+1		INITIATIVE	11		11	DV	d8		
Dex	11	+0		Att CONTACT	+1	+3	+4	PV	29		
Con	18	+4		Att DISTANCE	+0	+3	+3	PV restants			
Int	14	+2		Att MAGIQUE	+1	+3	+4				
Sag	16	+3		DÉFENSE			Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
Cha	12	+1		DEF	10	+0	+0	+0	+0	10	

CAPACITÉ RACIALE

Vision de l'obscur : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

ARME	Attaque	DM	Spécial
mains nues	1d20 +4	1d6 +1	
bâton	1d20 +4	1d4 +1	

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie de l'énergie vitale	Voie de la maîtrise	Voie de la méditation	Voie du poing	Voie du vent
1	Mains d'énergie (L) : Par un effort de concentration, le moine peut rendre ses mains intangibles et ignorer le bonus d'armure de sa cible pour ce tour s'il accomplit une attaque à mains nues normale. De plus, toutes les attaques à mains nues du moine sont considérées comme magiques (même lorsqu'il n'utilise pas Mains d'énergie).			Poings de fer * : Lorsqu'il combat à mains nues, le moine peut (s'il le souhaite) utiliser son score d'attaque à distance au lieu de celui d'attaque au contact. Au rang 1 de cette voie, il inflige [1d6 + Mod. de FOR] de DM létaux (cf. DM temporaires page 184). Ces DM passent à 1d8 au rang 3 et à 1d10 au rang 5.	
2	Pression mortelle (L) : Le moine frappe les points par lesquels circule l'énergie vitale d'une créature vivante. En touchant un point précis, il libère ensuite des effets dévastateurs. Lorsqu'il combat à mains nues, le joueur peut choisir de ne pas infliger immédiatement les DM de ses attaques. À tout moment dans l'heure qui suit, il peut annoncer une « Pression Mortelle ». Il doit alors réussir un test d'attaque contre la cible, ce qui libère instantanément la totalité des DM infligés jusqu'alors.			Parade de projectiles : Le moine peut dévier un projectile (flèche, javelot,...) une fois par tour de combat (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à poudre)...	
3	Invulnérable : Le moine ne reçoit que la moitié des DM de toutes les sources « élémentaires » : feu, froid, foudre, acide... Il ne subit aucun DM des poisons ou des maladies.				
4					
5					

* capacité prise en compte dans les statistiques

ÉQUIPEMENT

bâton,

couverture, torche, briquet en silex, outre, gamelle, bourse, couverture, grappin, sac à dos, brique à silex, torches (lot de 3) 42 pa.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE Nordur

Joueur

Profil Voleur

Niveau 3

Race Nain

Sexe M

Age 80 ans

Taille 1,25 m

Poids 90 kg

CARAC	Valeur	Mod.		COMBAT			Total	VITALITÉ			
For	13	+1		INITIATIVE	13		13	DV	d6		
Dex	13	+1		Att CONTACT	+1	+3	+4	PV	19		
Con	14	+2		Att DISTANCE	+1	+3	+4	PV restants			
Int	13	+1		Att MAGIQUE	+2	+3	+5				
Sag	9	-1		DÉFENSE			Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
Cha	14	+2		DEF	10	+2	+0	+1	+3	16	

CAPACITÉ RACIALE

Vision de l'obscur : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

ARME	Attaque	DM	Spécial
bâton ferré	1d20 +4	1d6 +1	
dague	1d20 +4	1d4	Dist 5m

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie de l'assassin	Voie de l'aventurier	Voie du déplacement	Voie du roulard	Voie du spadassin
1		Sprint : Une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour.	Esquive * : Le voleur est très vif et bénéficie d'un bonus de +1 par rang dans cette voie à sa DEF et à tous ses tests de DEX destinés à esquiver.		
2		Provocation (L) : Le voleur maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le voleur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une Attaque sournoise !	Chute : Le voleur peut tomber d'une hauteur de 3 m par rang sans se faire mal (rappel : un personnage qui n'a pas cette capacité subit 1d6 points de dégâts tous les 3 m de chute).		
3			Acrobaties : Si le voleur réussit un test de DEX difficulté 15, il peut effectuer une acrobatie pour franchir un obstacle ou, s'il est au combat au contact, pour surprendre son adversaire par une cabriole, ce qui lui permet de l'attaquer dans le dos (et d'utiliser l'attaque sournoise).		
4					
5					

* capacité prise en compte dans les statistiques

ÉQUIPEMENT

bâton ferré, dague (5),
armure de cuir,
couverture, torche, briquet en silex, outre, gamelle, bourse, outils de voleurs, grappin, corde de 15 m, sac à dos, 48 pa.

CHRONIQUES OUBLIÉES • FEUILLE DE PERSONNAGE

PERSONNAGE Sondagh

Joueur

Profil Magicien Niveau 3

Race Nain

Sexe M Age 120 ans

Taille 1,25 m

Poids 90 kg

CARAC	Valeur	Mod.		COMBAT			Total	VITALITÉ			
For	12	+1		INITIATIVE	10		10	DV	d4		
Dex	10	+0		Att CONTACT	+1	+3	+4	PV	12		
Con	13	+1		Att DISTANCE	+0	+3	+3	PV restants			
Int	16	+3		Att MAGIQUE	+3	+3	+6				
Sag	13	+1		DÉFENSE			Armure	Bouclier	Dex	Divers	Total
Cha	14	+2		DEF	10	+0	+0	+0	+0	10	

CAPACITÉ RACIALE

Vision de l'obscur : Dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 20 m et perçoit les formes chaudes jusqu'à 30 m.

CAPACITÉS DU PERSONNAGE

Voie de la magie des arcanes Voie de la magie destructrice Voie de la magie élémentaire Voie de la magie protectrice Voie de la magie universelle

	Voie de la magie des arcanes	Voie de la magie destructrice	Voie de la magie élémentaire	Voie de la magie protectrice	Voie de la magie universelle
1				Armure du mage (L) : Le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 à la DEF pour le reste du combat.	Lumière (L) : Le magicien désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres. Cette source de lumière n'émet pas de chaleur et s'éteint après 10 minutes ou lorsque le magicien le décide. Ce sort permet d'annuler un sort de Ténèbres lancé par un nécromancien de niveau inférieur.
2				Chute ralentie (L) : Le magicien affecte une cible à moins de 10 mètre avec ce sort. La cible peut chuter de 6 mètres par rang dans la Voie sans subir de dégâts. Si la chute est supérieure à cette hauteur, elle est réduite d'autant.	Détection de la magie (L) : Le magicien se concentre et détecte la présence de toute inscription et de tout objet magique situé dans la pièce où il se trouve (ou dans les 15 mètres autour de lui). Ce sort permet aussi d'analyser les propriétés d'un objet magique au prix de 2 heures d'étude et de 100 pa de poudre d'argent.
3					Invisibilité (L) : Le magicien se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le magicien attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.
4					
5					

* capacité prise en compte dans les statistiques

ÉQUIPEMENT

dague, bâton,

couverture, torche, briquet en silex, outre, gamelle, bourse, grimoire, potion de soins, matériel d'écriture, 45 pa.