

# L'Auberge noyée



## En quelques mots...

Sur la route de Clairval, les personnages s'arrêtent à l'auberge du Vieux-pont où ils doivent retrouver le guide Jerro, qui le emmènera jusqu'au village. Mais en cette soirée de pluie et de montée des eaux, la soirée à l'auberge ne va pas être de tout repos !

## Fiche technique

**TYPE** • Semi-ouvert  
**PJ** • 2 à 5 personnages  
de niveau 1

**MJ** • tout niveau

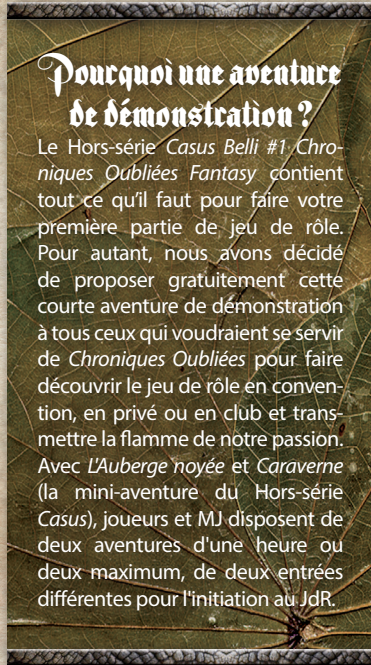
**Joueurs** • tout niveau

**ACTION** ★★☆☆

**AMBIANCE** ★☆☆☆

**INTERACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ★★☆☆



## Pourquoi une aventure de démonstration ?

Le Hors-série *Casus Belli* #1, *Chroniques Oubliées Fantasy* contient tout ce qu'il faut pour faire votre première partie de jeu de rôle. Pour autant, nous avons décidé de proposer gratuitement cette courte aventure de démonstration à tous ceux qui voudraient se servir de *Chroniques Oubliées* pour faire découvrir le jeu de rôle en convention, en privé ou en club et transmettre la flamme de notre passion. Avec *L'Auberge noyée* et *Caravane* (la mini-aventure du Hors-série *Casus*), joueurs et MJ disposent de deux aventures d'une heure ou deux maximum, de deux entrées différentes pour l'initiation au JdR.

Cette courte aventure peut-être jouée en moins d'une heure par des personnages de niveau 1 (comptez une vingtaine de minutes supplémentaire pour présenter le jeu de rôle et les personnages prêtirés aux joueurs débutants).



**ATTENTION : Les informations suivantes sont réservées au MENEUR DE JEU.** Pour jouer *L'Auberge noyée*, vous aurez besoin des règles de jeu de *Chroniques Oubliées Fantasy* et de feuilles de personnages (vierge ou prêtirés, les feuilles de personnage sont disponibles gratuitement sur le site : [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr))

## Début de partie

Une fois que tous les joueurs ont pris connaissance de leurs personnages, expliquez-leur que ceux-ci sont des amis aventuriers et qu'ils voyagent ensembles en direction d'un village, où ils sont attendus :

- ✦ pour s'occuper d'une affaire de disparition (cette information fait référence à l'aventure *Les Disparus de Clairval* qui se trouve dans la boîte *Chroniques Oubliées le jeu d'initiation*)
- ✦ pour participer à l'inauguration du temple du prêtre Karoom (cette information fait référence à l'aventure *Retour à Clairval* qui se trouve dans le Hors-série *Casus Belli* #1 *Chroniques Oubliées Fantasy*).

La partie peut donc débuter.

Lisez à voix haute le texte suivant :

En chemin pour le village de Clairval, vous avez prévu de faire halte à l'auberge du Vieux-pont afin d'y passer la nuit. Là-bas, vous devez y rencontrer un guide dont la tâche sera de vous emmener jusqu'à Clairval où vous êtes attendu.

Équipés de votre matériel, vous avez rendez-vous ce soir avec votre guide, un humain dénommé Jerro, qui vous emmènera le lendemain à Clairval, le village se trouvant encore à une bonne journée de marche. Le lieu du rendez-vous, l'auberge du Vieux-pont, est un petit lieu de passage et de ravitaillement au cœur de la forêt.

Avant de poursuivre, demandez à chaque joueur de lire la description de leur personnage qui se trouve sur leur feuille de personnage. C'est fait ? Alors poursuivez en lisant le texte suivant :

Toute la journée, la pluie n'a pas cessée de tomber. Des sceaux d'eau se sont abattus sur vous, trempant vos capes, puis vos bottes, et finalement tout vos vêtements. Le ruisseau que vous longez depuis quelques heures est devenu un véritable torrent, et quand vous apercevez enfin, à la nuit tombée, les faibles lumières de l'auberge à proximité du chemin inondé, vous n'avez plus qu'une hâte : vous réfugier à l'abri et faire sécher vos vêtements et vos carcasses détrempées près d'un bon feu de bois.

## L'auberge du Vieux-pont

Quand les PJ arrivent à proximité de l'auberge, lisez ceci :

La silhouette de l'auberge ressemble à celle d'une vieille ferme en pierre tapie sous un gigantesque chêne. Au dehors, trois chevaux ont été attachés à l'abri d'un haut-vent de bois. La nuit est tombée, et avec un peu de chance, le messager, Jerro, est peut-être arrivé. Les volets de la bâtisse ne sont pas fermés et la lumière rassurante d'un feu perce des petites fenêtres en verre.

En poussant la porte d'entrée, vous découvrez avec bonheur une grande salle commune chaude et accueillante. L'aubergiste, un grand bonhomme au crâne rasé portant une longue moustache noire, vous fait signe de la main et vous indique avec un grand sourire la cheminée et les portes-manteaux sur lesquels faire sécher vos affaires trempées.

– Bienvenu à l'auberge du Vieux-pont ! Je m'appelle Tom. Faites sécher vos affaires et installez-vous. Vous devez être épuisés. On va vous servir ce qu'on a de mieux en cuisine !

## Où est le messager ?

Jerro, le messager chargé d'emmener les aventuriers au village de Clairval, ne semble pas être dans l'auberge. En vérité, il y est arrivé plus tôt et a eu la malchance de surprendre Tom l'aubergiste en train de se livrer à un commerce illégal : la contrebande de cornes de licornes. L'aubergiste n'a pas eu d'autre choix que d'assommer Jerro et de l'emprisonner dans sa cave. Quand les personnages arrivent, Tom est en train de discuter avec Frelin et Jolin, ses associés (qui viennent d'arriver), pour savoir que faire de lui...

En ce moment même, le malheureux Jerro est donc attaché et baillonné dans la cave de l'auberge...

Profitez de cet instant pour dévoiler le plan de l'auberge aux joueurs (en photocopiant/imprimant le plan ci-contre, ou en le reproduisant sur une feuille blanche ou un tableau velleda). Lisez ensuite le texte suivant :

Alors que vous finissez d'étendre vos affaires à proximité du feu, vous donnez un petit coup d'œil à l'auberge et aux quelques clients qui s'y trouvent.

Le premier d'entre eux est un vieux paysan sec et ridé qui vous regarde avec de grands yeux. Non loin de lui, au bar, deux jeunes adultes humains regardent *[insérez le nom du personnage orque, elfe, nain ou demi-elfe, dans cet ordre de préférence]* en grimaçant. Ils se sont dévêtus et se réchauffent autour d'une bonne soupe chaude. Ils ont l'air de jeunes patrouilleurs de la forêt et sont armés d'un arc, de flèches et de grands couteaux. Que faites-vous ?

## Hors-série Casus Belli n°1 Chroniques Oubliées Fantasy

Vous avez toujours voulu essayer le jeu de rôle sur table mais vous ne savez pas comment vous y prendre ? Le Hors-série Casus Belli #1 Chroniques Oubliées Fantasy, est fait pour vous.

Cet ouvrage complet à prix modique vous propose de découvrir en douceur le jeu de rôle. Il contient tout le nécessaire pour vous lancer en compagnie de vos amis ou de votre famille. Partagez des moments inoubliables et découvrez la convivialité unique du jeu de rôle sur table !



## Frelin et Jolin

*Les deux misérables gredins sortent leurs couteaux de leurs fourreaux, prêts à en découdre.*

NC ½

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

DEF 14 PV 9 Init 12  
Couteau +2 DM 1d4+1

**Pouvoir spécial :** aucun

**Tactiques :** ils attaquent en premier l'orque, puis l'elfe, le nain, le demi-elfe puis les humains, dans cet ordre. Ils portent toujours leurs attaques sur le même ennemi.

**Moral :** dès que les deux contrebandiers sont blessés, ils se désengagent du combat et tentent de fuir ou de mettre un terme à la dispute de manière pacifique.

Dès que les personnages sont dans l'auberge, le jeu devient relativement ouvert. à vous, le MJ, de répondre aux questions des joueurs et de faire parler les personnages présents comme indiqué ci-dessous.

## Discussions à l'auberge

**Tom, l'aubergiste :** Tom tente de garder de la sérénité vu la situation (voir l'encadré *Où est le messenger ?* page précédente), mais ça n'est pas facile. Il risque gros et n'a pas le courage ni la folie pour commettre un crime qui pourrait lui permettre d'éviter les problèmes.

Si les personnages lui demandent des informations sur Jerro (quand doit-il arriver à l'auberge, par exemple), il répond ceci :

– Jerro, le messenger de la région ? Je crois qu'il devait passer dans le coin, oui. Mais avec le temps qu'il fait, je doute qu'il ait décidé de prendre la route. Pourquoi, vous aviez rendez-vous ?

Demandez aux joueurs d'effectuer un **test de Sagesse difficulté 15** et faites remarquer à ceux qui le réussissent que Tom semble un peu stressé...

En fait, l'aubergiste fait mine de ne rien savoir d'autre et se contente de faire son travail en apportant aux personnages une très bonne soupe chaude de légumes et de viandes.

**Le Vieux Nick :** Le Vieux Nick est le vieux père de l'aubergiste. Le pauvre bougre ne comprend et n'entend plus grand chose. Si les personnages lui adressent la parole, le vieil homme répondra toujours à peu près la même chose, gratifiant les personnages d'un magnifique sourire édenté :

– Boudiou, y pleut des cordes et j'ai soif moi !

**Frelin et Jolin, les contrebandiers :** Frelin et Jolin sont les associés de Tom. Ce sont de méprisables individus, bêtes, méchants et racistes envers tous les représentants des autres races (en premier lieu les orques, puis les elfes, les nains et les demi-elfes). étant données les circonstances, ils essaient de faire profil bas mais ne peuvent réprimer leurs mépris dès qu'ils font face à un ou plusieurs personnages non-humains.

**Si un personnage humain** leur demande s'ils connaissent Jerro ou s'ils savent quoi que ce soit à son sujet, lisez ceci :

– Jerro, le messenger ? Mouais, on le connaît un peu le garçon. Ce qui est sûr, c'est qu'avec la pluie, vous z'avez aucune chance de le voir ici ce soir, voyageurs.

**Si un personnage non-humain** leur demande s'ils connaissent Jerro ou s'ils savent quoi que ce soit à son sujet, lisez ceci :

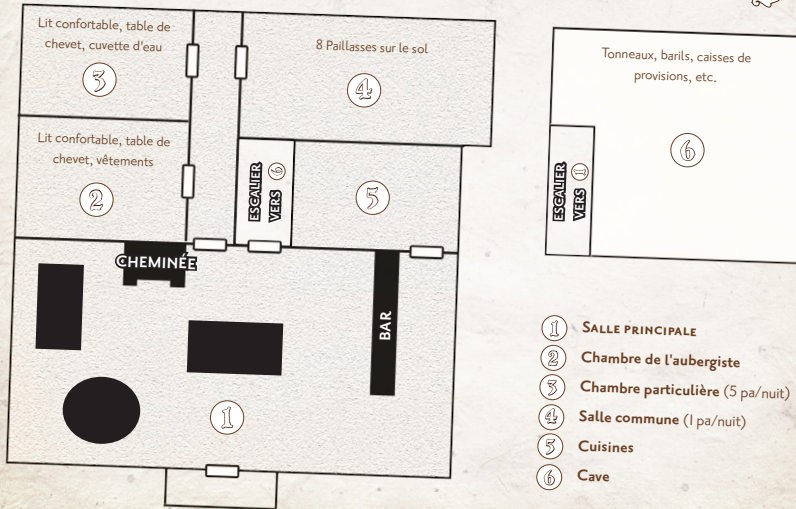
Les deux compères se retournent à peine vers vous et lâchent un « nan » pour le moins désagréable, retournant à leurs occupations au bar.

Frelin et Jolin éviteront néanmoins une confrontation physique avec les personnages, mais leur attitude raciste peut envenimer la situation et déboucher sur un combat. Si c'est le cas, utilisez leurs profils (en page 4) et faites-en sorte de faire intervenir l'aubergiste pour séparer les protagonistes (inoncients ou pas) de manière à pouvoir poursuivre l'aventure.

## L'inondation

Une fois que les personnages se sont installés dans l'auberge et qu'ils ont

## Plan de l'auberge



Imprimez cette page en deux exemplaires, découpez la feuille aux ciseaux en suivant les pointillés et donnez le plan de l'auberge aux joueurs.

commencé à poser des questions sur Jerro (qu'ils se soient battus avec Frelin et Jolin ou pas), lisez le texte suivant :

Soudainement, une terrifiante bourrasque pluvieuse s'abat sur l'auberge, et les arbres qui l'entourent se mettent à craquer violemment... avant de s'effondrer dans un immense fracas ! L'aubergiste se précipite dehors, sous la pluie battante, pour constater l'étendue des dégâts. Que faites-vous ?

À l'extérieur, c'est le déluge, l'eau et la boue recouvrent tout à hauteur de mollet. Heureusement pour Tom, l'arbre qui vient de s'abattre est tombé juste à côté de l'auberge, dans le puissant torrent qui n'était la vieille qu'un petit ruisseau.

### L'appel des noyés

Une fois que les personnages ont constaté les dégâts à l'extérieur de l'auberge, lisez le texte suivant :

Des bruits et des cris terrifiants retentissent soudainement ! Ils proviennent du sous-sol de l'auberge ! Il semble que des gens, ou d'autres choses plus effrayantes encore, soient enfermés dans la cave et se mettent à frapper à la porte. Que faites-vous ?

Les inondations ont malheureusement eu un effet inattendu : elles ont poussées vers la surface de petites créatures maléfiques vivant dans les lointain sous-sols de l'auberge, des hommes-rats. De peur de finir noyés, les hommes-rats n'ont eu d'autres choix que de creuser une

## Hommes-rats

Les petites créatures humanoïdes à tête de rat qui se jettent sur vous sont poilues, rempées, agitent de grandes griffes dans tous les sens et poussent de grands cris stridents.

NC 0

FOR -1 DEX +2 CON +0

INT -2 SAG +2 CHA -2

DEF 16 PV 6 Init 18

Griffes et morsure +2(+4)\*

DM 1d4-1

**Frénésie** si 1 ou 2 PV au lieu de 1 seulement.

**Pouvoir spécial (frénésie) :** les hommes-rats qui tombent à 1 pv entre automatiquement en frénésie, ce qui modifie leur attaque (utilisez la valeur indiquée d'un \*).

**Nombre :** il y a deux hommes-rats (HR) par personnage (4 HR pour 2 personnage, 6 HR pour 3, etc.).

**Tactiques :** la moitié des HR attaquent le personnage qui paraît le plus fort et les autres attaquent chacun un personnage.

**Moral :** les hommes-rats combattent jusqu'à la mort.

galerie vers la surface et ont finalement débouché sur la cave où Jerro est retenu captif. Malheureusement, la porte de la cave a été scellée par Tom, et l'eau menace maintenant de les noyer. Pris de panique, les hommes-rats (qui n'ont même pas remarqué la présence de Jerro, caché derrière des tonneaux) hurlent et essaient de défoncer la porte à grand coups de griffes !

### La réaction de Frelin et de Jolin :

les trois complices sont bien embarrassés. Ils ne comprennent pas ce qu'il se passe dans la cave et ont peur que les personnages découvrent leur trafic de cornes de licornes (et Jerro !). Plusieurs solutions s'offre à vous :

✖ Si les personnages ne se sont pas encore battus avec Frelin et Jolin ou s'ils se sont battus mais ont perdu leur confrontation, les deux contrebandiers empêchent les personnages de se diriger vers la cave. Ils sortent leurs couteaux et se postent devant la porte de cette dernière.

✖ Si les personnages se sont déjà battus avec Frelin et Jolin et ont remporté la confrontation, les deux contrebandiers laissent les personnages se diriger vers la cave et s'enfuient discrètement pendant qu'il en est encore temps...

**La réaction de Tom :** l'aubergiste n'ose s'opposer aux personnages dès lors que Frelin et Jolin ont perdu leur confrontation face à eux. Si les personnages demandent les clés de la cave, il s'exécutera immédiatement.

## Fin de l'aventure

À moins que les personnages fuient dans la nuit noire et orageuse, ils devront combattre les hommes-rats, que ceux-ci aient défoncé la porte de la cave ou que les personnages l'aient ouverte pour eux (ils attaqueront de toute façon, dans la panique). Pour

gérer cet affrontement, consultez leurs profils ci-contre.

Et une fois les hommes-rats vaincus, lisez le texte suivant :

Au milieu des gravas et à moitié noyé dans l'eau qui a envahie la cave de l'auberge au trois-quart, vous découvrez Jerro, le messenger, attaché et baillonné. Autour de lui, des caisses et des tonneaux de bois ouverts sont remplis de cornes de licorne, objets dont le commerce est totalement illégal et très sévèrement puni par la loi. Dans un coin, de l'eau se déverse depuis une galerie souterraine creusée dans la paroi de la cave.

Libéré, Jerro racontera aux personnages sa mésaventure (voir *Où est le messenger ?* page 2) et promettra à l'aubergiste, résigné, que son activité illégale lui coûtera la prison. Le lendemain matin, alors que la pluie a cessé et que le soleil baigne le sol boueux de la forêt, Jerro demande aux personnages de l'aider à disperser les cornes de licorne au loin, dans la forêt, de manière à « rendre à la nature ce que les contrebandier lui ont pris ».

**Ainsi ce termine cette première aventure.** La suite de l'histoire se trouve dans *Les Disparus de Clairval*, la première des 4 aventures fournies dans la boîte de jeu *Chroniques Oubliées le jeu d'initiation* ou dans *Retour à Clairval*, le grand scénario du *Hors-série Casus Belli #1 Chroniques Oubliées Fantasy*.

**Note au MJ :** si vous voulez jouer les aventures indiquées ci-dessus après *L'Auberge noyée*, considérez que cette introduction fait partie intégrante de cette première aventure (les personnages restent donc niveau 1 pour cette fois).

Damien Coltice

## Personnages prêtirés

### Note

Vous trouverez ci-contre ainsi qu'en téléchargement sur la page *Chroniques Oubliées Fantasy* du site de Black Book Éditions ([www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)) cinq personnages déjà créés et prêts à l'emploi.

Si vous ou vos joueurs n'avez pas le temps ou l'envie de préparer de nouveaux personnages tout droit sortis de votre imagination et des règles de création de personnage, recopiez, photocopiez ou imprimez ces 5 personnages prêtirés et demandez à chaque joueur de choisir celui qui lui plaît le plus, en commençant par le plus jeune joueur à la table.

Leur historique les implique déjà dans le contexte du scénario.

Bon jeu !

### Ninuelle, humaine barde

Cette étonnante jeune femme aux cheveux d'argent a quitté Clairval, il y a bien longtemps, pour parcourir le monde et apprendre l'art de la musique. Aujourd'hui apaisée, elle revient sur les lieux de sa naissance pour chanter les légendes des terres lointaines à l'occasion de la fête organisée pour le nouveau temple. Elle entretient des relations tendues avec son père Pertram, le charpentier, qui ne lui a pas pardonné son départ.

**FOR** 10/+0 **DEX** 16/+3 **CON** 11/+0  
**INT** 13/+1 **SAG** 10/+0 **CHA** 15/+2  
**DEF** 16 (Cuir renforcé) **PV** 6 **Init** 16

**Rapière** (précision) +4 **DM** 1d6 **Crit** 19-20

**Dague** (5m) +4 **DM** 1d4

**Voie de l'escrime** rang 1

**Voie du musicien** rang 1



### Thyleen, elfe druide

Thyleen est une elfe des forêts glacées du Nord. Un jour qu'elle était encerclée par une meute de loups affamés, un jeune humain surgit soudain du blizzard telle l'incarnation mortelle de la tempête. Avec une rage incroyable, il tua à lui seul cinq loups avant de perdre conscience à cause de ses blessures. Mais il avait mis la meute en fuite. Une amitié indéfectible était née et Urd trouva son surnom : Mâcheloup (Lorgmaäk en elfe blanc).

**FOR** 10/+0 **DEX** 14/+2 **CON** 12/+1  
**INT** 11/+0 **SAG** 15/+2 **CHA** 13/+1  
**DEF** 14 (Cuir) **PV** 9 **Init** 16

**Epieu** (+2/+1d6) +1 **DM** 1d6

**Arc court** (30 m) +3 **DM** 1d6

**Voie de la nature** rang 1

**Voie du protecteur** rang 1



## Urd Mâcheloup, humain barbare

Après la tragédie survenue trente ans plus tôt à Clairval, la famille d'Urd s'exila loin au nord pour oublier. Urd grandit dans un milieu naturel sauvage et glacial avec la nostalgie du climat plus clément où il avait vécu ses premières années. Devenu adulte, il est revenu vérifier si la douceur de vivre du Sud correspond à ses souvenirs d'enfance.

**FOR** 15/+3 **DEX** 11/+0 **CON** 14/+3  
**INT** 10/+0 **SAG** 13/+1 **CHA** 08/-1

**DEF** 12 (Cuir) **PV** 15 **Init** 12 (Réflexes félins)

**Hache à 2 mains** +4 **DM** 2d6+3

**Javelot** +1 **DM** 1d6

**Voie du pourfendeur** rang 1

**Voie de la rage** rang 1



## Caliostro, humain ensorceleur

Caliostro avait un talent naturel pour la magie. Maëla, la magicienne elfe s'en aperçu dès ses premiers pas. Avec l'accord de ses parents, des fermiers très pauvres qui élevaient cinq enfants, elle le confia à un maître ensorceleur. Douze années ont été nécessaires à Caliostro pour maîtriser son pouvoir. Enfin son maître, lui a remis son précieux bâton et lui a signifié qu'il devait voler de ses propres ailes. Après un long voyage, le jeune ensorceleur est enfin de retour.

**FOR** 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 12/+1  
**INT** 13/+1 **SAG** 11/+0 **CHA** 16/+3

**DEF** 11 **PV** 5 **Init** 13

**Bâton** (mêlée) +1 **DM** 1d6

**Rayon ardent** (10m) +4 **DM** 1d4+3

**Voie de l'envoûteur** rang 1

**Voie des illusions** rang 1

**Bâton rubis** : à son départ, son maître a offert à Caliostro ce présent d'une immense valeur. Au prix d'une action limitée, il peut produire un rayon ardent d'une portée de dix mètres. Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d4+Mod. de CHA] DM.



## Kroril Forgepierre, nain prêtre

Kroril a été le disciple de Karoom il y a bien longtemps, même si, pour finir, il a choisi une autre religion que son mentor, tout aussi respectable pour un nain. Il admire beaucoup celui qu'il considère un peu comme son modèle et lorsqu'il a appris qu'il allait inaugurer le temple, il n'a pas pu résister au plaisir de participer à la cérémonie. A la fois comme ami et comme prêtre du dieu des architectes et des tailleurs de pierre.

**FOR** 13/+1 **DEX** 10/+0 **CON** 13/+1  
**INT** 11/+0 **SAG** 16/+3 **CHA** 12/+1

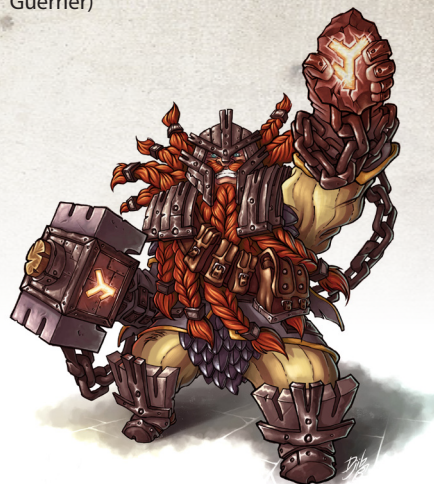
**DEF** 14 (chemise de maille) **PV** 9  
**Init** 10

**Marteau** +2 **DM** 1d6+1 (relance des « 1 »)

**Voie de la guerre sainte** rang 1

**Voie des soins** rang 1

**Religion** : Gorom dieu de la Pierre et des Architectes  
**Marteau**, **Armure naturelle** (Voie de la résistance – Guerrier)



# Annexe

## OPEN GAME LICENSE 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), potlions, 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, thematic 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 - L'Aubeige noyée. 2012. Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombay, David Burckle et Damien Collice.



# CHRONIQUES OUBLIÉES

## Personnage

Profil

Niveau Race

Sexe

Âge

Taille

Poids

CARAC.	Valeur	Mod.	
<b>FOR</b> FORCE			
<b>DEX</b> DEXTERITE			
<b>CON</b> CONSTITUTION			
<b>INT</b> INTELLIGENCE			
<b>SAG</b> SAGESSE			
<b>CHA</b> CHARISME			

CAPACITÉ RACIALE

---

LANGUES CONNUES

COMBAT			Total
<b>ATTAQUE AU CONTACT</b>	FOR	NIV	
<b>ATTAQUE À DISTANCE</b>	DEX	NIV	
<b>ATTAQUE MAGIQUE</b>		NIV	
<b>INITIATIVE</b>	VALEUR DEX		

DÉFENSE						Total
<b>DEF</b> DÉFENSE	10 +	ARMURE	BOULCLIER	DEX	DIVERS	

ARME	ATTAQUE	DM	SPÉCIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

VITALITÉ	
<b>DV</b> DÉ DE VIE	
<b>PV</b> POINTS DE VIE	
POINTS DE VIE RESTANTS :	
DM TEMPORAIRES :	

### CAPACITÉS DU PERSONNAGE

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			

Équipement	Objets de valeur
	Bourse :