

CHRONIQUES OUBLIÉES

Crédits

Directeur de publication

David Burckle

Édition, direction artistique et textes additionnels

Thomas Berjoan

Auteur

Laurent « Kegrone » Bernasconi

Conception graphique et relectures

Damien Coltice

Maquette

Laurent « Dragon » Royer

Relecture

Tête Brulée, David Burckle, Damien Coltice,
Clotilde Thiennot

Illustration de couverture

Simon Labrousse

Illustrations intérieures

David Chapoulet, Benjamin Giletti,
Grégoire Veauléger

Plans et cartes

Jems

Invincible Les sept vies du dragon

Remerciements de

Laurent « Kegrone » Bernasconi

À Thomas Berjoan pour sa confiance et son aide, à Xavier, Fred, Nathan, Gaétan pour être les premiers à avoir subi le courroux du dragon, au MJ d'internet dont j'ai perdu le nom, j'espère qu'il se reconnaîtra !

Ses retours ont été précieux.

À Pitch et Clotilde pour leurs relectures attentives alors que ce projet n'était encore qu'un travail d'amateur.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est un jeu de
Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Imprimé en XX en XXX 2017.

Dépôt légal : XXX 2017.

ISBN (relié) : 978-2-36328-323-8

ISBN (PDF) : 978-2-36328-324-5



black-book-editions.fr

**casus
belli**
Éditions de jeux de rôle

Table des matières

Fantasy

Invincible

Introduction

Avant-propos 4

Invincible - Les sept vies du dragon 6

Le royaume de Cobis - Carte 8

Carte temporelle 10

Scénario 1 :

Ombre et lumière 12

Scénario 2 :

La cité pétrifiée 40

Scénario 3 :

Les racines du mal 94

Scénario 4 :

Les sept vies du dragon 152

Scénario 5 :

La guerre du dragon 216

Scénario 6 :

Les guerriers du temps 284

Avant-propos

C'est marrant la vie parfois. *Anathazerin – le sang des Premiers Nés*, la première campagne officielle publiée pour *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)* avait au départ été écrite pour le grand ancien *Advanced Dungeons & Dragons* et son univers de référence *Greyhawk*, les deux merveilles du père de tous les rôlistes Gary Gygax. Notre équipe avait bossé pendant presque un an pour adapter et réécrire cette aventure épique pour un résultat que vous avez validé dans un financement participatif d'anthologie et des comptes rendus de parties qui fleurissent un peu partout sur Internet depuis sa publication.

Aujourd'hui, le livre que vous tenez entre les mains a suivi le chemin exactement inverse ! *Invincible – Les sept vies du dragon* était au départ une aventure écrite pour *COF*. On peut même affirmer qu'il s'agit très officiellement de la toute première campagne écrite pour ce jeu puisque son auteur, Laurent Kegrone Bernasconi, a développé cette aventure pour donner du grain à moudre à ses joueurs arrivés au niveau 5 à la suite des scénarios joués dans la boîte d'initiation (la marron), celle qui a marqué le début de *Chroniques Oubliées*. Et c'est en écrivant et en faisant jouer

Invincible que Laurent a développé au fur et à mesure les règles permettant de jouer au-delà du niveau 5. Une chenille appelée un temps *CO-bis*, qui allait prendre plus tard son magnifique envol de papillon sous l'étendard *Casus* et devenir *COF*. Dans son cocon, la larve a toutefois laissé une trace de son passage, donnant son nom au royaume de Cobis dans lequel va se jouer l'aventure *Invincible*.

Après le succès d'*Anathazerin*, les équipes de Black Book Éditions et *Casus Belli* n'ont pas tardé à lancer le chantier d'une nouvelle campagne pour *COF* et c'est alors que Laurent Bernasconi a sorti de son sac sans fond une petite merveille en six longs scénarios. L'équipe d'*Anathazerin*, auteur, éditeur, illustrateurs, a resigné et planchait donc sur ce qui se destinait à devenir la deuxième campagne publiée pour *COF*. Et puis un jour, les hommes en noir de BBE sont revenus de la GenCon d'Indianapolis aux États-Unis avec un sourire énigmatique aux lèvres. Ils étaient partis avec la ferme intention de signer la licence pour la traduction de la cinquième édition du plus vieux et du plus connu des jeux de rôle et étaient revenus bredouilles. Battus mais pas abattus, puisqu'ils savaient aussi que l'éditeur américain allait mettre à disposition le noyau des règles. L'équipe a commencé dès lors à se démener pour proposer *Héros & Dragons*.

Et c'est Laurent Bernasconi, lui-même amateur de donj' qui a rapidement proposé de convertir *Invincible* de *COF* à *H&D*. Et la boucle était bouclée ! Entre *H&D* et *COF*, un partout, balle au centre ! Au final, cette campagne va sortir en deux versions, sous deux formats et avec deux conversions techniques différentes. Parce que derrière les entreprises, les licences et les avocats, ce qui compte surtout, c'est la flamme du jeu, l'amour de donj' sous toutes ses formes et la passion !

Et le moins que l'on puisse dire c'est que la formidable communauté qui nous a soutenu pour la sortie de ce livre n'en manque pas ! Si le livre que vous tenez dans les mains est si beau, qu'il est assorti de fiches de PNJ, de fiches d'objets, de cartes, de plans pour le MJ et pour les PJ, d'illustration supplémentaires, si les auteurs et les illustrateurs qui ont bossé sur le projet ont reçu une meilleure rémunération, c'est grâce à ceux qui nous ont soutenu une fois encore au cours d'une commande de précommande participative folle sur la plateforme *Casus Belli* ! Merci encore !

Il nous reste à vous souhaitez d'excellentes heures de jeu avec cette campagne exceptionnelle !

*Thomas Berjoan
et toute l'équipe*



Invincible - Les sept vies du dragon

Présentation

Le cœur de la campagne est une boucle temporelle qui va mener les héros dans un combat épique contre un dragon tyrannique, à travers des lieux et des époques multiples. Ce genre de mécanique demande une précision d'horloger suisse sous peine de voir l'intrigue (et l'univers tout entier !) éclater à la première incohérence. De nombreux rôlistes ont expérimenté par eux-mêmes les dangers et les fiascos importants que réserve un scénario bancal « voyage dans le temps ». On n'est jamais à l'abri de ses joueurs et tenir la barre dans ce genre d'entreprise est aussi compliqué que de demander un prêt à un dragon rouge ! Mais le potentiel de ce genre d'aventures est également très excitant.

À la fois acteurs et marionnettes, ballottés par le fil du temps et le jeu de puissances perturbées par l'arrivée du dragon, les joueurs vont vivre une quête mémorable face à un adversaire qui va marquer leurs mémoires à tout jamais. La boucle infernale leur réserve également bien des rebondissements et des surprises. Surtout, l'ensemble est parfaitement maîtrisé et les ressorts s'imbriquent les uns aux autres sans fausses notes ni sorties de route. Un véritable tour d'équilibriste.

Côté MJ, si la nature même de la campagne oblige à des articulations assez strictes entre les scénarios, la plupart de ces derniers sont conçus comme des « bac à sable » pour laisser les joueurs mener la danse et jouir d'une grande liberté. Comme pour *Anathazerin*, la forme et l'am-

biance des scénarios explorent à chaque fois un format et un style différents pour stimuler les joueurs et varier les plaisirs.

Le royaume de Cobis

Cobis est un royaume situé à l'extrême Sud-Est des Terres d'Osgild. Enclavé par des barrières naturelles difficiles à franchir, il mesure environ 300 km d'Est en Ouest et 400 km du Nord au Sud. Il abrite seulement quatre cités, Bastion la capitale, Hauteroche une importante ville minière et enfin, Lycanis et Paleseaux installées sur les rives du lac Diamant. Le royaume était autrefois gouverné par Lucius IV, un roi et un guerrier respecté, mais le dragon de pierre Lytochronox au souffle pétrifiant a tué le roi et terrifié à présent la région.

Repères chronologiques

Sept siècles avant le début de l'aventure, un puissant dragon noir s'installa dans la région du lac Diamant. Plus précisément dans le marais connu à présent sous le nom de Marais du Dragon. Pendant un siècle, il terrorisa les habitants des villages qui bordaient le lac et imposa une offrande sacrificielle insoutenable pour les populations. Chaque année, les villageois désignaient par tirage au sort une jeune femme qui était ensuite offerte au dragon. Un jour béni, des héros arrivés de nulle part mirent un terme au règne immonde de la créature. Toutefois, ils ne réussirent pas à achever le monstre et se contentèrent de le bannir sous terre. De vieilles légendes annoncent le retour du dragon et de son règne de terreur. D'autres contes indiquent que les héros du passé reviendront alors lui livrer un ultime combat et le vaincront.

Il y a tout juste cinq ans, Lytochronox, un dragon de pierre au souffle pé-

trifant, se manifesta brusquement dans les monts Ethernos. Il commença par terroriser les créatures des montagnes comme les trolls de pierre qui se mirent rapidement à son service pour survivre. Ces puissants alliés attaquèrent alors les convois miniers de Hauteroche pour plaire à leur nouveau tyran. Le roi envoya ses meilleurs chevaliers pour régler son compte au dragon, sans succès.

Deux années avant le début du premier scénario, le roi prit lui-même la tête d'une armée pour défendre Hauteroche et terrasser le grand ver. L'expédition tourna au désastre. Après la défaite et la mort du roi, le dragon prit Hauteroche et installa un joug maléfique sur la région.

Depuis, Lytochronox envoie ses troupes toujours plus loin. Ces dernières enlèvent des esclaves. Le destin n'a alors plus que deux routes à proposer à ces pauvres êtres : travailler dans les mines des montagnes ou être transformés par la bête en mort-vivants, ceux qu'on appelle en tremblant les écorchés et qui constituent le gros de l'armée du monstre.

La situation

Paleseaux, située sur la rive du Lac Diamant est la ville la plus proche de Hauteroche. Ses habitants et ses dirigeants vivent avec une peur terrible au ventre depuis maintenant deux ans. Ce n'est sans doute qu'une question de temps avant que le terrible dragon ne tourne son regard vers la petite cité.

Le magicien Urbius, un des sages les plus éminents du royaume, réside à Paleseaux. Il a mené de nombreuses recherches sur le dragon et celles-ci l'ont amené à prendre connaissance des légendes locales. Il pense que Lytochronox n'est autre que l'ancien dragon du marais et qu'il est temps de

rappeler les héros du passé, conformément aux anciennes légendes.

Un premier voyage dans le Marais du Dragon l'a convaincu que les héros doivent être invoqués dans un cercle de pierres au cœur des marécages. Hélas, il ne peut plus se rendre lui-même sur place en raison d'un pacte passé avec la sorcière qui considère les lieux comme son territoire. Aussi envoie-t-il à sa place son apprenti, le jeune Clovik, sous bonne escorte.

Lorsque Clovik éternue au mauvais moment et fait échouer le rituel, ce ne sont pas les héros d'hier qui sont invoqués, mais les PJ... Du moins, c'est ce que les joueurs et leurs personnages doivent croire !

Les Personnages

Les PJ sont étrangers au contexte qui vient d'être décrit. Ils viennent de loin, d'un autre monde ou d'une autre époque. C'est un avantage indéniable pour le MJ puisqu'il peut faire jouer cette campagne avec des PJ issus de n'importe quel lieu, que ce soit les Terres d'Osgild, le contexte officiel de *CO Fantasy*, ou tout autre cadre de jeu. Le premier scénario est prévu pour des PJ de niveau 5. Vous pouvez par exemple faire jouer les scénarios de la campagne présentée dans *Casus Belli 1 à 3*, les *Seigneurs de l'hiver*. Elle mène justement les PJ jusqu'à ce niveau. Ou les aventures de la boîte d'initiation ou encore des histoires tirées du Recueil de Mini-aventures. Idéalement, les personnages ont déjà vécu de plusieurs aventures qui leur ont permis de s'attacher à une région d'origine. Lorsqu'ils se retrouveront invoqués et déracinés, cela constituera une motivation forte pour revenir chez eux, dans leur monde, ou à leur époque. Si les PJ viennent des Terres d'Osgild,

