

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy



Guide du joueur Anathazerin

Le Sang des Premiers Nés



CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

Guide du joueur d'Anathazerim

Credits

Directeur de publication

David Burckle

Auteur

Laurent « Kegron » Bernasconi

Éditeur

Thomas Berjoan

Conception graphique

Damien Coltice

Maquette

Laura Hoffmann

Relecture

Damien Coltice et Loïs Emmanuel Meyer

Illustration de couverture

Simon Labrousse

Illustrations intérieures

David Chapoulet

Plans et cartes

Jems

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



Achévé d'imprimer en France en août 2015.

Dépôt légal : août 2015.

ISBN : 978-2-36328-165-4

black-book-editions.fr

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

Avant-propos

Joueur, ce guide a pour but de vous aider à créer votre personnage. Bien entendu, le Maître du Jeu (MJ) est là pour vous accompagner, mais les informations contenues dans ce petit manuel ont pour objectif de vous permettre d'en apprendre un peu plus sur le contexte de la grande aventure qui s'offre à vous. La création de votre personnage en sera accélérée et vous pourrez l'adapter au mieux au scénario à venir et à la vision que vous vous en faites. Le jeu en sera d'autant plus agréable. Ce guide regroupe de nouveaux conseils, mais aussi, pour plus de commodité, des informations déjà parues dans l'introduction du premier scénario de la campagne (*CO Fantasy* p.282-285), qui vous sont désormais accessibles

sans risquer de ruiner les secrets qui vous attendent.

Attention, avant de lire la suite, demandez à votre MJ s'il compte vous faire jouer le scénario *Les Disparus de Clairval* (contenu dans la boîte *Chroniques Oubliées le jeu d'initiation*), en préparation à la campagne. Cette histoire se déroule trente ans avant notre affaire et les personnages pré-tirés pour jouer cet épisode sont aujourd'hui des personnages importants que vous rencontrerez par la suite. Si c'est le cas, cessez immédiatement votre lecture, le guide contient des informations qui vous empêcheraient de profiter du scénario dans le passé de Clairval. Une fois que vous aurez joué ce scénario et que vous aurez le feu vert de votre MJ, lisez ce qui suit et préparez-vous pour *Anathazerin* !

Les terres d'Osgild

Anathazerin, le Sang des Premiers Nés, se déroule dans une contrée appelée les Terres d'Osgild, une région qui mesure environ 1 500 km d'Est en Ouest pour 1 000 km du Nord au Sud (voir la carte globale p.8-9). Cette contrée constitue un isthme, une rupture étroite entre deux masses continentales beaucoup plus larges, au Nord et au Sud de la bande cartographiée. Ainsi, la route qui relie Ferrance (capitale de Principauté d'Arly) à Port-Libre (cité franche des Marches du Piémont) est le chemin connu le plus court d'un bord à l'autre du continent. Par cet itinéraire, seulement 750 km de route séparent l'Océan Pelurique et la mer Mauve à travers la mer des Roseaux. Cela en fait un axe commercial d'exception où transitent des marchandises exotiques et des voyageurs de pays lointains, voire d'autres continents.

Les nains et les elfes nomment cette même zone géographique le Mitan.

Osgild est en effet le nom d'un ancien empire, fondé il y a plus de deux millénaires par les humains. L'empire termina son expansion il y a environ 1 500 ans et s'effondra cinq siècles ans plus tard. Six siècles de chaos et de fluctuations suivirent, durant une période connue sous le nom des *âges sombres*.

La région obtint ses frontières et sa structure géopolitique actuelle il y a 341 ans, lors du traité de Monastir qui marque l'an 0 de la datation officielle des nations humaines. Nous sommes donc en l'an 341 AM (Après Monastir). La dernière guerre connue eut lieu à l'extrême Est. Elle provoqua l'annexion du Protectorat de Fer par un empire esclavagiste au-delà des mers il y a moins d'un siècle. Depuis, les Terres d'Osgild connaissent une longue période de paix, du moins du point de vue des humains. À l'échelle des elfes, par exemple, il ne s'agit que d'un court intermède.

Toutefois, il se pourrait que ce temps soit révolu. Depuis peu, des nouvelles inquiétantes parcourent la Principauté. Il semble que des non-humains (orques, ogres, géants) ont envahi le pays de Dorn, une nation isolée, loin au Nord-Est, par-delà les Serres du Mondes. La nouvelle vient seulement d'arriver au village de Clairval, le point de départ des personnages, lieu où se déroule la première aventure. Peut-être même est-ce votre personnage qui apporte cette information dans ce village isolé, perdu dans la forêt...

Le Bois de Myrviel

Clairval est un village situé dans le Bois de Myrviel. C'est du moins le nom indiqué sur les cartes officielles de la Principauté d'Arly, puisque que la région appartient à la nation dirigée par son altesse sérénissime, le prince Thomar d'Arly. Ses habitants l'appellent plutôt « *la forêt de Clairval* », car elle est très étendue et, malgré la taille modeste du Bourg, Clairval n'en reste pas moins la capitale locale. D'ailleurs, le Baron Rodrick Finlame de Hautepierre, représentant du prince en ces terres, y est établi dans un véritable château en pierre. Le village est aussi installé sur la seule route qui traverse la forêt, même si elle ne mène qu'au village de Vireux, puis plus au Nord encore, à Fort-Boueux. Il s'agit de l'ultime avant-poste de la civilisation qui garde la frontière du Nord, fermée par l'immense et infranchissable marais de Bourbe-Vieux.

Des deux côtés, le Bois de Myrviel est protégé par des massifs montagneux. À l'Ouest, les Monts Vierges sont habités par des tribus barbares. Ni la Principauté, ni le Comté de Ponant, situé de l'autre côté, n'ont trouvé d'intérêt à investir ces montagnes hostiles, où quelques clans livrent une guerre féroce et permanente aux humanoïdes du Désert des Morteroches. À l'Est, l'extrémité Sud des Monts Griseux sépare Myrviel de la Forêt de Hautesylve, le royaume des elfes. Personne ne revendique vraiment ce tas de cailloux arides et les elfes veillent à ce qu'aucune tribu humanoïde ne s'y installe.

Clairval

Observez simplement la carte du village, cela vous en apprendra plus qu'un long discours. Si votre personnage est natif de Clairval même, vous pouvez décider en accord avec le MJ de la maison où il est né. À moins que ce ne soit à l'écart, dans les bois.

Vous en apprendrez un peu plus sur les habitants actuels du village en jouant le scénario 1 de la campagne. En attendant, vous pouvez lire l'histoire qui suit : elle constitue l'événement le plus important dont le village se souvienne ! Si vous êtes originaire du village, vous la connaissez par cœur...

Les enfants disparus : toute cette histoire s'est déroulée il y a plus de trente ans, aussi les villageois (et donc les personnages) en connaissent une version romancée, voire fausse sur certains points. Certains des adultes de l'époque sont déjà morts, les autres étaient bien jeunes au moment des événements. Les enfants kidnappés ont peu de souvenirs, mais ils ont presque tous souffert de terribles cauchemars longtemps après les événements. C'est malheureusement toujours vrai pour certains d'entre eux. Un vil nécromant avait tout de même commencé à aspirer leur âme !

Pour les habitants de Clairval, tout a commencé une nuit de pleine lune par la disparition de gamins alors que le village dormait paisiblement. Pas moins de quinze enfants manquaient à l'appel au petit matin. Les portes des maisons avaient été forcées, mais personne n'avait rien entendu... L'enquête révéla que l'eau du puits avait été empoisonnée par un saltimbanque itinérant, le vieux Cardo, plongeant tous les habitants dans un coma profond. Retrouver Cardo ne fut pas une mince affaire, car il était prisonnier d'une bande de gobelins cachés dans la forêt. En fait, ceux-ci détenaient sa femme et l'avaient obligé à les aider à kidnapper les bambins qui avaient été livrés la nuit-même au château du baron... Accompagnés des villageois, les héros se rendirent au château, qui s'avéra her-



métiquement fermé. Un silence de mort planait sur les lieux et nul ne répondit à leurs appels. Une magie puissante empêchait quiconque d'entrer.

Monsieur Carillon, le bourgmestre, révéla alors qu'il existait un souterrain reliant le cimetière au château. Les héros durent se résoudre à l'emprunter, malgré la présence de nombreux mort-vivants sortis des tombes. Le passage labyrinthique et dangereux les mena au cœur du château dont tous les habitants avaient été pétrifiés. Dans le bâtiment principal, les héros affrontèrent des ogres féroces pour délivrer le baron. Ce dernier put alors leur révéler la cause de tous ces événements. Un puissant nécromancien avait été délivré de la prison où un ancêtre du baron l'avait enfermé. Le sorcier voulait utiliser les âmes des enfants pour retrouver sa puissance et se venger de son emprisonnement. Le rituel avait déjà commencé dans la tour et, *in extremis*, l'intervention des héros permit de sauver les enfants, à l'issue d'un combat épique contre les

pouvoirs mortels du nécromant et de ses sbires mort-vivants.

Les héros de Clairval : ce sont les cinq aventuriers qui ont sauvé les enfants des griffes du nécromant. Ils ont pu servir de mentor aux personnages alors qu'ils étaient encore des adolescents (ceci est particulièrement vrai pour les lanceurs de sorts). Ce sont les premiers à avoir pressenti les dons qui sommeillaient chez votre personnage encore petit. C'est eux qui l'ont poussé à quitter le village pour se frotter au monde et devenir ce qu'il est aujourd'hui.

Votre personnage pourrait donc, si c'est votre choix ainsi que celui de votre MJ, entretenir un lien privilégié avec l'un des anciens héros. Krush le demi-orque pour les combattants, la magicienne elfe Maëla pour les lanceurs de sorts, Karoom le nain pour les prêtres et les moines, Félindra pour les druides et les rôdeurs et, enfin, le baron Rodrick de Hautepierre pour les voleurs ou les bardes (le baron garde une tendresse particulière pour les filous).

Créer un personnage

Avis de recherche : Héros

Avant que vous ne commenciez à réfléchir à votre personnage, nous devons vous mettre en garde : cette campagne a été écrite pour des Héros, des vrais. De ceux qui prennent des risques pour sauver les innocents et n'ont pas pour seul objectif d'amasser de l'or ou de gagner du pouvoir. Maintenant, le metteur en scène de l'aventure est votre MJ. Si vous souhaitez jouer un gredin (au grand cœur ?) ou un personnage plus trouble, parlez-lui-en et faites confiance à son jugement. S'il refuse, c'est sans doute pour éviter que l'aventure ne trouve une fin préma-turée. Vous voici prévenu !

Un travail d'équipe

Lorsque vous choisissez votre personnage, tenez aussi compte des envies des autres joueurs. Si votre MJ est d'accord, parlez-en entre vous ou laissez-le vous guidez. Mais sachez qu'il vaut mieux affronter cette campagne avec un groupe équilibré. Par exemple, un groupe de quatre magiciens constitue à coup sûr une très mauvaise idée. Même s'il ne s'agit pas de laisser votre cerveau au vestiaire, de nombreux scénarios sont orientés vers une thématique où l'action est dominante. Il serait donc de bon ton d'avoir au moins un personnage doué pour le combat au contact (guerrier, barbare, chevalier) et un autre capable de réaliser des soins (prêtre ou druide). D'autre part, de nombreux scénarios se dérouleront en pleine nature. Les profils avec une orientation de citadin seront sans doute moins à l'aise pour affron-

ter les épreuves à venir. Dans tous les cas, au moins un profil spécialisé dans la survie en milieu hostile semble nécessaire.

Utiliser un personnage prétré

Si vous êtes débutant en jeu de rôle, nous vous conseillons simplement de ne pas lire la suite : choisissez un des cinq personnages prétrés mis à votre disposition (à la fin de *CO Fantasy* et en téléchargement gratuit). Toutes les informations qui suivent sont totalement optionnelles et destinées aux joueurs qui veulent créer eux-mêmes leur personnage entièrement. Pour un joueur confirmé, cela fait partie du plaisir de jeu, mais, si vous êtes néophyte, cela risque de vous submerger de termes incompréhensibles et de détails inutiles. Mais c'est à vous de décider...

Une origine locale

Afin de l'impliquer de façon plus naturelle dans la trame des scénarios, votre personnage pourrait être natif de Clairval ou des environs, en particulier s'il est de race humaine. Cela ne signifie pas qu'il n'a jamais quitté le village ; au contraire, il est parti depuis quelques années pour faire ses premières armes au loin (voir *Les profils*). Mais il pourrait, par exemple, être de retour parce qu'un événement important va avoir lieu. Karoom le prêtre nain, héros ayant sauvé les enfants de Clairval (*cf. Les enfants disparus*), vient enfin de terminer son grand temple et l'inauguration est prévue pour l'équinoxe d'automne. C'est un événement pour le village et les environs, et des réjouissances sont prévues pour l'occasion.

Vous pouvez choisir ou déterminer aléatoirement (jetez un d6) une origine pour votre personnage parmi les six possibilités présentées ci-des-

sous. Ce ne sont que des exemples, n'hésitez pas à inventer vos propres histoires.

1. Le natif* : le personnage est natif de Clairval et sa famille y vit toujours. Il vous faudra définir la maison qu'elle occupe et détailler ses membres. Si vous voulez simplifier les interactions possibles, vous pouvez décider que votre personnage est le « *petit dernier* » (ou l'enfant unique) d'un vieux monsieur. Il s'agit de son seul parent direct encore vivant dans le village. Ses frères et sœurs plus âgés ont préféré s'installer au loin. À cause de cette satanée histoire, bien entendu (voir *Les enfants disparus*, p.3).

2. Le local* : le personnage n'est pas natif de Clairval même, mais des environs. Ce ne sont pas les hameaux perdus qui manquent dans le Bois de Myrviel. Jeune, il est régulièrement venu à Clairval pour les foires et les fêtes de l'équinoxe, et la consécration du temple est un événement qui touche toute la région.

3. Le nouveau* : le personnage n'est pas natif de Clairval, mais sa famille est venue s'y installer récemment. Par exemple, son père est le chef des gardes du château. Par conséquent, il ne connaît pas grand monde.

4. L'exilé* : le personnage est natif de Clairval, mais toute sa famille a déménagé il y a déjà longtemps. Les événements du passé (voir *Les enfants disparus*, p.3) n'y sont peut-être pas étrangers. En effet, pour certains enfants traumatisés, les cauchemars ont cessé avec l'éloignement de la région.

5. L'étranger : l'étranger n'est pas du tout du coin, il a sans doute ses propres raisons d'être dans les parages. Il peut être un jeune prêtre à qui sa hiérarchie a confié une statuette de sa divinité destinée à prendre place dans le nouveau temple de Clairval, un guerrier à la

recherche de travail qui a entendu dire qu'on recrutait des gardes pour la cérémonie, un magicien venu demander conseil à la sorcière de la forêt (Maëla) pour un sort qu'il ne parvient pas à maîtriser, un nain ou un elfe de passage souhaitant saluer un cousin distant incarné par Karoom ou Maëla (voir *Les héros de Clairval*, p.4), etc.

6. L'ami : le personnage est un très bon ami d'un autre personnage qui, lui, est un natif de Clairval. Il a décidé de l'accompagner à cette fameuse consécration du temple. C'est l'exemple de Thyleen, la druidesse elfe des personnages prétilrés, voir page 317 *CO Fantasy*.

* voir ci-dessous, nouvelle capacité raciale.

Nouvelle capacité raciale

Si votre personnage est humain et que vous avez choisi/obtenu une origine signalée par un astérisque, votre personnage a accès à la nouvelle capacité raciale : *Enfant du pays*. Elle remplace la capacité raciale habituelle pour les humains : *Instinct de Survie*. Concertez-vous avec les autres joueurs, il est préférable qu'un seul personnage, éventuellement deux, accède à cette nouvelle capacité : la diversité est plus gratifiante que l'uniformité des capacités. Accordez cette capacité en priorité en fonction du numéro attribué à son origine (1. Le Natif avant 2. Le local avant 3. Le nouveau, etc.).

Capacité raciale • Enfant du pays : Le personnage obtient un bonus de +5 pour tous les tests d'interaction sociale avec les habitants du Bois de Myrviel et un bonus de +5 lorsqu'il dépense 1 Point de Chance (PC) dans cette région (pour un total de +15 : +10 pour le Point de Chance + 5 de bonus de capacité raciale). Il gagne 1 PC supplémentaire lorsqu'il

passe au niveau 5 (sans aucune considération de région).

Autres capacités raciales : si votre MJ vous l'autorise, vous pouvez remplacer la capacité par défaut de votre personnage humain par une « *capacité culturelle* » (CO Fantasy p.151-152) adaptée au milieu d'origine du personnage. Par exemple, un barbare des Monts Vierges pourra choisir parmi *Homme des clans* ou *Montagnard*.

Les races

Si les humains forment la race dominante dans les Terres d'Osgild, au moins en termes de démographie, les autres races sont toutes largement représentées. Voici quelques suggestions d'origine géographique pour les personnages qui ne sont pas humains. Cette courte description vous donnera également une idée de la façon dont sont généralement considérés ces gens.

Halfelins : bien que souvent regroupés au sein de modestes communautés, les petites gens vivent discrètement et en bonne entente avec les grandes gens. Les halfelins n'ont pas de revendication territoriale et, à vrai dire, personne ne sait, pas même eux, s'ils font partie des races anciennes ou s'ils ont une origine commune avec les humains... Les halfelins peuvent donc venir des mêmes zones que les humains, mais ils sont plus souvent d'origine rurale que citadine. La plaine entre Clairval et Wyks comporte de très nombreux hameaux et presque tous abritent une ou deux familles de halfelins, bien intégrés. Les halfelins possèdent un don naturel pour attirer la sympathie et se faire discrets quand ce n'est pas le cas.

Nains : la principale nation des nains est située dans les monts Argentés, dans la vallée de Kaerim-

bor, mais on trouve aussi de fortes concentrations du peuple du roc à Xélys (au Sud des Marches du Piémont) et à Fort Colline. Cette ville minière, entourée de collines d'où l'on extrait tout le fer de la Principauté d'Arly, est le lieu d'origine idéal pour un PJ nain, car elle est relativement proche de Clairval.

Aujourd'hui encore, tous les nains des Terres d'Osgild partagent au moins deux sentiments. Une nostalgie viscérale à la simple évocation de Kaer Undûn, le joyau des nains, l'immense cité souterraine des serres du Monde, abandonnée aux ténèbres, et une rancœur tenace à l'égard des elfes, même s'ils ne savent plus vraiment pourquoi, bien que ces deux sentiments semblent liés d'une façon ou d'une autre... Pour les humains, les nains sont des êtres bourrus, digne de confiance, mais une certaine distance ne s'efface jamais vraiment...

Elfes : la race qui s'est autoproclamée la plus noble et la plus ancienne du Mitan ne se mélange pas facilement aux autres. La seule grande nation des elfes est le royaume de Hautesylve. Toutefois, les personnages (elfes ou autres) ne sont pas autorisés à appartenir à cette nation dans le cadre de la campagne *Anathazerin*. En revanche, le Bois de Myrviel, tout proche de Hautesylve, est parfaitement adapté. Il accueille de nombreuses petites communautés d'elfes sylvains et quelques hauts elfes excentriques qui ont fui le royaume pour des raisons politiques. Une importante communauté d'elfes vit aussi dans la dangereuse Forêt de Luir-An-Doral, loin au Sud-Est, une jungle dont on ne sait que peu de choses. Une origine parfaite pour un elfe sauvage (barbare). Enfin, un elfe peut venir d'une contrée lointaine, comme Thyleen (PJ prétilré), une elfe du givre à la peau blanche, née dans les forêts enneigées du Nord.

Terres d'Osgild

Cet atlas est fait pour le jeu de l'Académie de géographie. Approuvé par les bonnes ondes de ce superbe livre Petit Planisphère.

50km 100km 150km



Royaumes du Nord



Royaumes Barbares

2





Un gnome

Tous les elfes du Mitan savent que la Forêt sombre est un lieu maudit, inhospitalier et ténébreux, où les elfes ont mené une terrible bataille contre le Roi-Sorcier de Tor-Angul, il y a bien longtemps.

Les humains sont fascinés par les elfes, leur grâce et leur beauté. Mais les amitiés sont rares et, de la fascination à la répulsion, il n'y a souvent qu'un pas...

Gnomes : ce peuple industrieux réside majoritairement dans la principauté d'Arly. La région de Wyks ou le Bois Dormant sont de bonnes origines géographiques pour un personnage gnome. Des gnomes se sont également installés tout du long de la frontière de Hautesylve, puis, en remontant vers le Nord, dans les Hauts de Hurleroche. Toutefois, depuis quelques années, les humanoïdes belliqueux du désert des Morteroches s'agitent et les Monts Griseux sont devenus très dangereux. Les communautés du Nord seraient coupées du reste du monde si les routes commerciales des elfes n'existaient pas.

Pour les autres peuples, les gnomes sont d'insaisissables esprits ingénieux et versés de magie illusoire. Des compagnons aussi agréables qu'ingérables. Leurs affinités avec ceux qu'ils appellent les nains et halflins sont très fortes.

Demi-orques : cela peut paraître évident, mais on trouve généralement des demi-orques là où les humains et les orques partagent une frontière, souvent de façon musclée. De nombreux bâtards survivent du côté des Monts Vierges, là où les tribus barbares combattent ceux du Désert des Morteroches. Très mal acceptés chez les barbares, ils se réfugient généralement plus au Sud, notamment dans le Bois de Myrviel, à proximité de Clairval. La région est d'autant moins hostile à leur égard depuis que l'un d'eux, un certain

Krush, est devenu un héros local il y a déjà bien longtemps.

Loin au Sud Est, la forêt de Luir-An-Doral abrite elle aussi de nombreuses tribus d'orques et d'humains en conflits permanents. Ces tribus primitives n'ont toutefois pas de préjugés raciaux et les jeunes métisses sont bien acceptés des deux côtés, ce qui n'est pas souvent le cas ailleurs dans les Terres d'Osgild. Ce n'est que lorsqu'ils quittent la jungle qu'ils découvrent les préjugés dont ils sont victimes. Bien souvent, cela suffit à leur faire faire demi-tour.

Demi-elfe : comme pour les demi-orques, les demi-elfes sont plus souvent originaires du Bois de Myrviel ou de la lointaine forêt Luir-An-Doral. Les elfes de Hautesylve sont trop fiers et arrogants, et les unions mixtes se terminent souvent en exil volontaire vers le bois de Myrviel, suffisamment sauvage pour leur caractère solitaire, suffisamment accueillant pour qu'une famille s'y établisse et suffisamment proche de Hautesylve pour que le parent elfe reste en contact avec les siens. Toutefois, si les demi-elfes sont une chose presque ordinaire dans le Bois de Myrviel, dans les autres communautés humaines, les demi-elfes restent considérés comme des gens d'exception, à raison.

Les profils

Même si votre personnage est né à Clairval, il n'aura probablement pas vécu toute sa jeunesse dans le Bois de Myrviel. En effet, un personnage de niveau 1 n'est déjà plus un individu quelconque, il possède quelques talents qui le distinguent de la masse des anonymes et lui permettront de briller dès sa toute première aventure. Où a-t-il acquis ces compétences ? Auprès de son mentor dans le bois de Myrviel (voir *Les héros de Clairval*

p.4) ou, au contraire, bien loin d'ici ? La réponse dépend probablement du profil que vous lui choisissez.

Arquebusier : L'arquebusier reste un personnage très atypique dans les Terres d'Osgild. Les rares arquebusiers connus sont originaires du Protectorat de Fer. Comme cette nation est plus ou moins en guerre larvée permanente avec tous ses voisins et qu'elle garde jalousement le secret des armes à poudre, ces dernières sont très difficiles à obtenir. Guilde et Port-libre font exception, on y trouve de tout, pourvu que l'or soit suffisant. Un PJ arquebusier devra donc avoir séjourné dans l'un de ces trois lieux ou venir d'au-delà des mers. Un tel personnage devrait obligatoirement choisir la capacité *Chimiste* de la Voie des explosifs dès le niveau 1 afin d'être en capacité de fabriquer sa propre poudre. Dans le cas contraire, il risque de se retrouver à court de munition à la fin de la première aventure puis d'éprouver les pires difficultés à trouver un marchand qui puisse le fournir...

Barde : toutes les nations civilisées des terres d'Osgild, à l'exception du Protectorat de Fer, accueillent des bardes. Dans la principauté d'Arly, Benastir, Valastir et surtout Ferrance sont des cités particulièrement versées dans la culture. Le prince Thormar d'Arly est un ami des lettres et des arts. Il entretient de nombreux artistes et finance d'incroyables festivals dans la ville portuaire.

Barbare : les nations des Terres d'Osgild sont toutes civilisées, selon leurs propres critères. On trouve toutefois encore quelques clans de rudes montagnards qui survivent dans les Monts Vierges à l'Ouest de Clairval. En guerre incessante contre les humanoïdes du désert de Krön, leur mode de vie à la fois guerrier et simple correspond à l'idée que les autres peuples se font des barbares.

Un personnage de profil barbare pourrait également venir de la grande jungle de Luir-An-Doral où vivent de nombreuses tribus primitives d'elfes, d'humains, mais aussi d'orques. Enfin, les Royaumes Barbares du Nord fournissent une origine lointaine mais possible, à l'exemple d'Urd Mâcheloup (PJ prétré).

Chevalier : il n'y a que quelques nations qui peuvent prétendre adouber des chevaliers en bonne et due forme. D'Ouest en Est : le Comté de Ponant, la Principauté d'Arly, les Marches du Piémont, le Duché de Perik et la Baronne de Bordant. Et seules les trois premières nations possèdent un véritable ordre de chevalerie. Toutefois, appartenir à un tel ordre est une charge à temps complet et un personnage sera plus probablement un jeune noble errant, fils cadet d'une famille, condamné à se tailler un domaine ou, au moins, une réputation à la pointe de son épée et à la force de son courage. Le Baron Arnis de Hautepierre, l'ancien châtelain de Clairval, n'avait pas d'héritier direct et il a choisi son successeur en la personne de Rodrick Finelame. Toutefois, un personnage chevalier pourrait être un lointain parent du baron venu à Clairval dans l'espoir d'y faire valoir ses droits...

Druide : ce ne sont pas les forêts sauvages qui manquent dans les Terres d'Osgild. Souvent, même, un simple « bois » est assez vaste pour s'y perdre et ne jamais en ressortir ! Un jeune druide pourrait être un autodidacte élevé à l'école de la survie dans la forêt de Myrviel ou alors un initié d'un cercle druidique. Ceux-ci sont plutôt installés dans la région du comté de Ponant et ses environs, où l'on prie encore les anciennes Puissances (pour plus d'informations, voir *Casus Belli #1 à 3* et la campagne des *Seigneurs de l'Hiver*). Un cercle protège le Bois d'Astreis et le Bois

Urd le barbare



Ninuelle la barde





Caliostro
l'Ensorceleur

Dormant, il pourrait avoir envoyé un novice arpenter le bois de Myrviel dans le but d'y étudier la possibilité d'y établir un nouveau cercle local.

Ensorceleur : l'ensorceleur est souvent un individu au talent naturel révélé par hasard, à moins qu'un événement particulier ait soudainement provoqué l'apparition de ce pouvoir. L'histoire particulière de Clairval s'y prête particulièrement bien. Les perturbations engendrées par les événements passés peuvent expliquer l'apparition de pouvoirs innés. Maëla, la magicienne elfe, aura forcément remarqué dès sa plus tendre enfance un enfant au comportement particulier et détecté chez lui l'étincelle de la magie. Ensuite, le gamin a été contraint de quitter le village pour trouver un maître apte à

muler ce talent naissant, car, contrairement aux magiciens, les ensorceleurs n'étudient pas dans des académies, mais plus

tôt auprès d'un maître qui leur apprend à développer leur potentiel.

Forgesort : les forgesorts forment une caste de magiciens-artisans qu'on ne trouve pas partout. Les nains et les gnomes sont plus particulièrement férus de cette

école de magie et s'organisent souvent en guilde, à la façon des artisans. Tenue par des nains et des gnomes, l'organisation de ce type la plus proche de Clairval

est située à Fort-Colline et se nomme *Les Frères Forgeurs*.

Les élèves sont recrutés sur leur seul talent, à la suite d'une série de tests poussés de connaissance et d'artisanat, sans distinction de race. Sauf que les elfes n'y sont évidemment pas les bienvenus. Après une formation initiale d'une dizaine

d'année, le compagnon doit prendre la route et voyager au loin pour apprendre de nouvelles techniques, rencontrer des maîtres forgesorts de par le monde et réaliser un chef d'œuvre : un objet magique original à la fois remarquable pour ses pouvoirs, mais aussi pour la qualité de son artisanat.

Guerrier : les guerriers sont sans doute le profil plus commun de toutes les Terres d'Osgild. Un personnage de ce type peut virtuellement venir de n'importe quelle région du monde (connu et inconnu !). Toutefois, dans le cadre de la campagne, le plus simple reste d'avoir tout appris sur place, grâce à l'aide de Krush le guerrier demi-orque. S'il est humain, votre personnage pourrait remplacer la capacité raciale par défaut par la capacité *Enfant du pays* présentée dans ce guide ou encore par une des deux capacités culturelles présentées dans *CO Fantasy* p.151, *Campagnard* ou *Forestier*.

Magicien : la magie est une formation complexe généralement enseignée dans une académie. Ce sont plus souvent les jeunes gens issus de familles fortunées qui peuvent se permettre de telles études. L'académie de magie de la Principauté d'Arry est située à Ferrance, elle est dirigée par l'Archimage Kerlaft de Rollis, éminence grise du prince Thomar.

Votre personnage pourrait aussi constituer une exception à la règle et n'avoir suivi que l'enseignement de Maëla. Toutefois, l'elfe a beau être une puissante magicienne, elle n'a certainement pas pu consacrer autant de temps à son disciple qu'un enseignement complet au sein d'une académie. Convoqué de façon intermittente dans la tour qu'elle invoque par magie dans la clairière des héros (repère F, carte p.301 de *CO Fantasy*) lorsqu'elle est de passage, le disciple a dû faire preuve de beaucoup

d'autonomie et de débrouillardise. Sans compter que l'enseignement de Maëla n'est pas toujours très académique et il est souvent plus proche de la nature que de la lecture. Avec l'autorisation du MJ, le joueur pourrait remplacer une Voie de magicien de son choix par une des deux voies suivante : Voie de la survie (rôdeur) ou la Voie de la nature (druide). Le profil ne devient pas pour autant un profil hybride, mais les PV du personnage augmentent de +1 par rang acquis dans cette voie davantage tournée vers la survie que les études habituelles de magie.

Moine : le seul ordre capable de former des moines tels que les règles de *CO Fantasy* les présentent est installé à Monastir. Toutefois, l'ordre de Saint Môn est dédié à la garde de la Grande Bibliothèque de la cité et ses disciples ne voyagent pas. En revanche, les maîtres enseignent librement les techniques de combat et de méditation à tous ceux qui ont la volonté de suivre le difficile chemin vers la maîtrise corporelle et l'illumination. Le personnage peut donc être un auditeur libre attiré par la réputation de l'enseignement qu'on y prodigue. Il peut aussi avoir postulé pour entrer dans l'ordre de Saint Môn et avoir échoué.

Nécromancien : un nécromancien est rarement un individu recommandable et tous les MJ ne sont pas disposés à laisser un joueur incarner ce profil. Toutefois, Clairval vous offre une solution simple pour permettre de le jouer en gardant une morale décente. Votre personnage possède une histoire sombre liée au village. Aujourd'hui âgé de 35 ans, il fut le plus jeune enfant enlevé par le nécromant, il avait alors quatre ans. Il en a subi une terrible destinée. Par exemple, petit, il faisait d'horribles cauchemars et hurlait toutes les nuits. À tel point que sa propre

mère en mourut de chagrin (c'est ce qu'on dit au village). À l'âge de huit ans, l'enfant réanima le cadavre d'un rat mort, et son père décida alors de s'en séparer. À Clairval plus qu'ailleurs, après les funestes événements, on n'aime guère les nécromanciens... Maëla a pris l'enfant quelque temps sous son aile, puis elle le confia à une académie de magie (voir Magicien, p.12), qu'elle paya de ses propres deniers. Aujourd'hui, il revient sur les lieux de la tragédie, enfin décidé à affronter les démons qui le hantent.

Si le personnage n'est pas de Clairval ou n'est pas de race humaine, alors il vient probablement du Sud lointain, en particulier du Kothang, réputé pour sa magie noire, ou des jungles de Luir-An-Doral (dans le cas d'un elfe). Le Kothang est la nation située au Sud du mur de Kelt. Bien que la muraille interdise toute communication avec les Marches du Piémont, les marchands de la cité franche de Port-Libre ne se sentent pas tenus de respecter l'embargo décrété par les Marches, et le commerce avec la cité d'Uldamar va bon train.

Prêtre : un personnage prêtre peut avoir étudié dans n'importe quelle grande cité de la Principauté. S'il suit les préceptes d'une divinité de la nature (comme Arwendée, déesse de la Chasse et des Archers), il peut aussi avoir été formé au sein du Bois de Myriiel. Consultez la liste des divinités p. 17. L'inauguration du temple constitue une excellente raison de se rendre à Clairval, le personnage apporte une statuette de son dieu qu'il doit placer dans une alcôve prévue à cet effet lors de la cérémonie de bénédiction.

Rôdeur : voici un profil parfaitement adapté à la région de Clairval. Il vous reste à décider si le personnage est de retour au village après une longue errance ou s'il est toujours resté à vagabonder aux alen-

tours. Dans ce dernier cas, si le personnage est humain (ou demi-elfe), la capacité raciale *Enfant du pays* est parfaitement adaptée. Félinde sera probablement son mentor.

Voleur : Un jeune voleur a certainement développé ses talents dans une grande ville. Benastir est la plus proche, mais Valastir ou Ferrance font aussi l'affaire. Peut-être a-t-il été confié à une tante après un mauvais coup qui lui a valu l'opprobre du village ? À moins qu'il n'ait fugué et ne soit parti seul pour la ville en voyageant, caché au fond d'un chariot de marchandise... Peut-être est-il de retour parce que sa vie était en danger à la ville : pour avoir volé la mauvaise personne, parce qu'une puissante organisation du crime a des comptes à régler avec lui ? Ou, tout simplement, peut-être a-t-il enfin réalisé que sa famille lui manque et qu'il souhaite se racheter de ses anciennes fautes. Mais quel accueil va-t-on lui réservier ? Même si Rodrick n'est pas son mentor officiel, le baron garde un œil attentif sur le jeune impétueux, qu'il n'hésitera pas à protéger... De lui-même, au besoin...

Voies de prestige

Voici trois voies de prestige spécifiques aux Terres d'Osgild. Lorsque le moment sera venu (et le niveau requis atteint), les personnages y auront accès comme aux autres voies présentées dans *CO Fantasy* si l'occasion se présente et que le contexte le justifie.

Voie des forces de la nature

Cette voie de prestige peut être prise par tout druide ou rôdeur qui suit l'enseignement d'un initié de l'ancienne religion, généralement un membre d'un cercle druidique. Dans la zone centrale des Terres d'Osgild

(Principauté, Marches), il existe un certain dédain pour ce qu'on désigne comme les « *vieilles croyances* ». Les prêtres des « *nouveaux dieux* » (ils n'aiment pas ce terme) prêchent ouvertement l'abandon des vieilles superstitions. Cette attitude est un point de discorde profond entre le comté de Ponant, plus conservateur, et la Principauté d'Arly.

1. Brume (Vent) : Le druide peut lever un vent magique qui permet de créer ou de faire disparaître de la brume dans une zone de 10 mètres de rayon centrée sur lui-même. La zone s'étend de 10 mètres supplémentaires par tour de concentration (action limitée) jusqu'à une portée maximum de 100 mètres par niveau. La zone est affectée pour une durée de [SAG x 10 minutes]. Si le druide crée une zone de brume, la vision y est limitée à une portée de 10 mètres et elle correspond à de la pénombre. À la fin du sort, la nature reprend ses droits.

2. Langage universel (Esprit) : Les races pensantes ne sont jamais que des animaux évolués, le druide peut communiquer avec elles comme avec les créatures les plus simples. Le druide comprend et peut se faire comprendre de toutes les créatures dotées d'un langage. Cela ne concerne que la communication orale.

3. Immunité au venin (Mort) : Le druide n'est plus affecté par le poison des créatures vivantes. Cela exclut les poisons provenant des plantes. Le poison des elfes sombres et celui des elfes noirs sont fabriqués à partir du venin des insectes, le druide y est donc immunisé.

4. Refuge (Terre) : Le druide est capable de déterminer la direction et la distance du plus proche refuge souterrain. Au prix d'une action limitée, il peut aussi ouvrir une faille dans un sol naturel (portée toucher). Celle-ci donne accès sur une grotte

qui permet à une personne par niveau du druide de dormir dans de bonnes conditions. Il faut réussir un test de SAG difficulté 25 pour détecter l'entrée la grotte depuis l'extérieur. La grotte dispose d'une source d'eau potable. Le refuge disparaît après 24 heures, ou plus tôt si le druide le souhaite. Toutes les créatures qui sont à l'intérieur à ce moment-là sont vomies par la terre et subissent 2d6 DM. Le druide ne peut créer qu'un seul Refuge à la fois.

5. Fléau des revenants (Feu) : Le druide maîtrise le feu purificateur qui détruit les mort-vivants. Il peut enflammer son arme à volonté par une action gratuite pour infliger +1d6 DM de feu. Ce bonus passe à +2d6 DM contre les mort-vivants et à +3d6 DM contre les elfes maudits de la Forêt Sombre (ombres, spectres, guerriers squelettes, etc.).

Voie du chevalier des Marches

Les chevaliers des Marches servent le Margrave Uther Anthrédaldu Piémont et sont chargés de surveiller les frontières du territoire de façon à ce que nul monstre ou bandit ne tente d'incursion dans les terres. Jadis une puissante institution, ils ne sont aujourd'hui plus qu'une poignée. Une trop longue paix a miné leur organisation. Les jeunes nobles préfèrent le confort des cités et les réceptions en bonne compagnie plutôt que les fortins isolés et la rustre soldatesque. Désormais, le Margrave fait appel à des troupes de mercenaires qu'il recrute à Xélys lorsque le besoin s'en fait sentir.

Les chevaliers des marches se sont adaptés pour défendre un vaste territoire en étant peu nombreux, certaines de leurs capacités tendent à rappeler celles des rôdeurs et autres coureurs des bois. Normalement ré-

servée au chevalier, cette voie pourrait être enseignée à un rôdeur ou à un guerrier, tant les chevaliers des Marches cherchent à recruter.

1. Cavalier infatigable : Le chevalier est habitué à couvrir de longues distances à cheval. Il ignore la pénalité pour la première période de marche forcée pour lui-même et sa monture. Il obtient un bonus supplémentaire de +5 à tous les tests d'équitation et à tous les tests en rapport avec la fatigue où l'épuisement. À partir du rang 3, il est capable de dormir (et de récupérer normalement) en restant en selle.

2. Archer monté : Les monstres ou les bandits qui ne respectent aucun code d'honneur fuient bien souvent en apercevant le chevalier. Même s'il préfère le combat au contact, le chevalier des Marches s'est adapté et il a appris à utiliser l'arc (court et long) et les arbalètes (légère et lourde). Une fois par tour, le chevalier peut tirer tout en se déplaçant à cheval au prix d'une action de mouvement (20 mètres), il utilise un d12 en attaque.

3. Patrouilleur : Le chevalier sait être vigilant afin de ne pas tomber dans une embuscade. Il obtient un bonus de +5 aux tests de perception (SAG) destinés à éviter une embuscade. Il est immunisé aux capacités spéciales qui infligent des DM supplémentaires (ou d'autres bonus) basés sur la surprise.

4. Tueur de monstres : Le chevalier doit être capable de venir à bout des pires horreurs qui rôdent près des frontières. Il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM contre toutes les créatures de taille grande ou supérieure.

5. Héros des Marches : La renommée du chevalier est telle qu'il obtient un bonus de +5 à tous les tests d'interaction avec des citoyens

des Marches. D'autre part, ce patrouilleur expérimenté augmente sa valeur de CON et de SAG de +2.

Voie du tueur de géant

Avec l'invasion du pays de Dorn par des géants, les techniques ancestrales de combat des nains contre les grandes créatures sont devenues légendaires. Encore faut-il trouver un des rares maîtres capable de les enseigner et prêt à le faire... Cette voie peut convenir à tout personnage combattant : barbare, guerrier ou rôdeur sont les profils les mieux adaptés, mais un voleur pourrait aussi en tirer profit.

1. Réduire la distance : Le personnage est passé maître dans l'art de réduire la distance pour gêner les créatures avec une grande allonge. Il obtient un bonus de +2 en DEF contre les créatures de taille grande, +3 contre les créatures énormes et +4 contre les créatures colossales.

2. Ventre mou : Le personnage sait se placer de façon à atteindre des parties molles ou vitales, par exemple en passant sous les grandes créatures. Il ignore la réduction des DM (RD) des créatures disposant de la Voie du colosse.

3. Bûcheron : Lorsqu'il utilise une arme à 2 mains (cela peut être une arme à une main tenue à 2 mains), le personnage inflige +1d6 DM aux créatures de taille grande et +2d6 DM aux créatures de taille énorme ou colossale (à chaque attaque).

4. Pieds d'argile (L) : Le personnage réalise une attaque aux jambes qui inflige 1/2 DM, mais la créature est *Ralentie* pour le reste du combat. Cette attaque n'affecte que les créatures humanoïdes de taille grande ou supérieure.

5. Entre-deux : Lorsque le personnage combat au contact plus d'une créature de taille grande ou supérieure, si une créature rate son

attaque contre lui et que le résultat du dé du test d'attaque est impair, elle blesse à la place une autre créature de grande taille (DM normaux).

Religions des Terres

l'Osgild

Les divinités les plus maléfiques, celles dont le culte est illégal au sein de la Principauté d'Arly ou des Marches du Piémont, ne sont pas accessibles aux personnages et elles ne sont pas indiquées dans la liste qui suit. Quelques divinités à la moralité douteuse sont présentées, mais seulement lorsque leur culte n'est pas interdit par les autorités des deux grandes nations.

Les puissances

Avant l'arrivée des hommes, les peuples anciens (elfes, nains) pratiquaient une religion animiste et rendaient hommage aux Puissances. Ils priaient les six forces de la nature (Esprit, Vent, Terre, Feu, Eau et Mort), les quatre seigneurs du temps (Hiver, Automne, Printemps et Été) et, enfin, les seigneurs des animaux (Ours, Renard, Corbeau, etc.). Ils vénéraient encore une longue liste d'esprits mineurs (rivière, montagne, etc.), de démons (Orcus, Baal, etc.), ainsi que les fils et les filles de certains des Seigneurs élémentaires. Aujourd'hui, les humains appellent ces divinités les Anciens Dieux et leur culte est quasiment éteint. Ces puissances ne sont encore adorées que par quelques druides, et au sein de communautés isolées, notamment dans la région du comté de Ponant.

¹ arme à 2 mains, 1d10 DM, ² arme à 2 mains, 1d8 DM, ³ arc long ou court au choix, ⁴ similaire à un épée, ⁵ exceptionnellement, cette capacité est considérée de rang 2, ⁶ arme optionnelle CO Fantasy p163, ⁷ DM 1d4+Mod. de DEX. Les divinités dont le nom est suivi du symbole ° sont déjà présentées p.184 de CO Fantasy.

DIVINITÉ ET DOMAINE	ARME	CAPACITÉ DIVINE
Arcanna° déesse de la Magie Blanche	Bâton	Détection de la magie (Voie de la magie universelle – Magicien)
Abalath* dieu des Complots et de la Vengeance	Dague	Invisibilité (Voie de la magie universelle – Magicien)
Arshran° dieu du Feu et des Forgerons	Marteau	Forgeron (Voie du métal – Forgesort)
Arwendée déesse de la Chasse et des Archers	Arc ³	Chasseur émérite (Voie de l'escarmouche – Rôdeur)
Aurilla déesse de la Chance et des Aventuriers	Épée courte	Chance insolente (CO Fantasy p.141)
Axënder° dieu du Devoir et de l'Honneur	Épée longue	Sans peur (Voie du héros – Chevalier)
Azazel* dieu de la Douleur et de la Cruauté	Fléau ⁶	Saignement (Voie du sang – Nécromancien)
Belzoeth* dieu des Tombeaux et des Morts-vivants	Masse	Animation des morts (Voie de l'outre-tombe – Nécromancien)
Céres° dieu de l'Agriculture et du Travail	Faux ¹	Robustesse (Voie de la résistance – Guerrier)
Délia déesse des Illusions et des Mensonges	Dague	Mirage (Voie des illusions – Ensorceleur)
Danaëlle déesse de la Passion et de la Jalouse	Arc court	Arme secrète ⁵ (Voie de la séduction – Barde)
Dénora° déesse de la Compassion et de la Guérison	Bâton	Baies magiques (Voie du protecteur – Druide)
Desdemone* déesse de l'Esclavage et de la Servitude	Fouet ⁷	Injonction (Voie de l'envoûteur – Ensorceleur)
Ellona° déesse de la Perception et de la Vérité	Arc court	Détection de l'invisible (Voie de la divination – Ensorceleur)
Forthur° dieu du Courage et des Exploits	Épée à 2 mains	Tour de force (Voie de la brute – Barbare)
Fydriss* déesse de la Peur et des Cauchemars	Hache	Peur (Voie de l'outre-tombe – Nécromancien)
Gaëlm° dieu des Arts et des Artistes	Rapière	Compréhension des langues (Voie du vagabond – Barde)
Géhenne* déesse des Cataclysmes et des Fléaux	Fléau à 2 mains ⁶	Nuée d'insectes (Voie des animaux – Druide)
GOROM° dieu de la Pierre et des Architectes	Marteau	Armure naturelle (Voie de la résistance – Guerrier)
Guardal dieu de la Loyauté et des Gardiens	Masse	Protéger un allié (Voie du bouclier – Guerrier)
Hellion dieu des Voleurs et du Pillage	Épée courte	Doigts agiles (Voie du roubard – Voleur)
Hybbèra* déesse de l'Indifférence et du Froid	Masse	Verglas (Voie de prestige du gel – Ensorceleur)
Irrion dieu de l'Ordre et de la Noblesse	Épée longue	Autorité naturelle (Voie de la noblesse – Chevalier)
Jeweln° dieu des Souterrains et des Mineurs	Pioche ²	Démolition (Voie des explosifs – Arquebusier)
Linnarré° déesse de la Mer et des Marins	Trident ⁴	Respiration aquatique ⁵ (Voie de la magie élémentaire – Magicien)
Lucérion* dieu de la Corruption et de la Folie	Dague	Confusion ⁵ (Voie de l'envoûteur – Ensorceleur)
Lugannor dieu des Montagnes et des Géants	Masse à 2 mains	Agrandissement (Voie de la magie des arcanes – Magicien)
Maëdra* déesse de l'Obéissance et des Insectes	Masse	Toiles (équivalent de Prison végétale, Voie des végétaux – Druide)
Malkoer* dieu de la Maladie et des Épidémies	Masse	Putréfaction ⁵ (Voie de l'outre-tombe – Nécromancien)
Mélenna° déesse des Forêts et des Animaux	Arc ³	Nature nourricière (Voie de la survie – Rôdeur)
Méhistère° dieu de l'Ombre et des Secrets	Dague	Discretions (Voie de l'assassin – Voleur)
Miesserith* déesse de la Magie noire	Dague	Ténèbres (Voie de la sombre magie – Nécromancien)
Mirandia déesse du Sommeil et des Rêves	Bâton	Sommeil (Voie de l'envoûteur – Ensorceleur)
Möndovaël° dieu des Nomades et du Voyage	Bâton	Endurant (Voie de la Survie – Rôdeur)
Morn° dieu de la Mort et du Passage dans l'au-delà	Faux ^{1,5}	Masque mortuaire (Voie de la mort – Nécromancien)
Orbis° dieu du Commerce et des Marchands	Arbalète légère	Ennemi juré : voleurs (Voie du traqueur – Rôdeur)
Oroax* dieu de la Destruction et de la Guerre	Hache à 2 mains	Charge (Voie du pourfendeur – Barbare)
Oumaros dieu de l'Air et des Cieux	Arc ³	Lévitation ⁵ (Voie du vent – Moine)
Périndé° déesse de la Fertilité et des Mères	Bâton	Prison végétale (Voie des végétaux – Prêtre)
Phobos* dieu de la Luxure et des Prostituées	Bâton	Serviteur invisible (Voie de l'invocation – Ensorceleur)
Scrofélias* dieu des Mutilations et des Mendians	Épée courte	Briseur d'os ⁵ (Voie de la brute – Barbare)
Sélenne° déesse de la Paix et de la Liberté	Mains nues	Poings de Fer (Voie du poing – Moine)
Solar° dieu de la Lumière et du Savoir	Masse	Lumière (Voie de la magie universelle – Magicien)
Suëlle° déesse de la Beauté et de l'Amour	Bâton	Charmant (Voie de la séduction – Barde)
Trennér° dieu du Temps et des Ancêtres	Bâton	Rumeurs et légendes (Voie du vagabond – Barde)
Tulsadüüm dieu de la Jungle et des Reptiles	Arc court	Marche sylvestre (Voie de la nature – Druide)
Tyriolith dieu du Combat contre le Chaos et du Feu purificateur	Masse	Feu grégeois (Voie des elixirs – Forgesort)
Verona° déesse de la Justice et de la Loi	Épée longue	Autorité naturelle (Voie de la noblesse – Chevalier)

L'heure des Héros a sonné !

Dans le village paisible de Clairval, la rumeur d'une grande guerre enfle. Quand le Baron Rodrick cherche des âmes courageuses pour aller porter des vivres au fort posté à la frontière Nord du territoire, les volontaires sont loin de se douter qu'ils s'embarquent pour l'aventure de leur vie !

Avec la grande campagne *Anathazerïn - Le Sang des Premiers Nés* les joueurs de *Chroniques Oubliées Fantasy* vont devoir affronter d'immenses périls ! Heureusement, le *Guide du joueur d'Anathazerïn* vous aidera à concevoir le personnage idéal et à l'insérer dans le background des Terres d'Osgild.

Cet ouvrage contient :

- **Une présentation de Clairval et de ses environs**, où débute la campagne *Anathazerïn*.
- **Des conseils pour la création de personnage** afin d'aider chaque joueur à imaginer son héros et à l'inscrire dans le background des Terres d'Osgild.
- **Une carte des Terres d'Osgild** pour suivre les pérégrinations de son personnage au cours de la campagne et mieux situer les évènements.
- **Des voies de prestige inédites**, qui seront accessibles au cours de la campagne.
- Et enfin le tableau complet du **panthéon des Terres d'Osgild**.

Anathazerïn - Le Sang des Premiers Nés est une grande campagne épique publiée pour le jeu de rôle maison de Casus Belli, *Chroniques Oubliées™ Fantasy*.



black-book-editions.fr



CHRONIQUES
OUBLIÉES



ISBN : 978-2-36328-165-4



9 782363 281654
COF05
Prix : 4,90€