

• Aventure de démonstration •

L'Auberge noyée

Chroniques Oubliées™

Pourquoi une aventure de démonstration ?

La boîte CHRONIQUES OUBLIÉES™ contient tout ce qu'il faut pour faire votre première partie de jeu de rôle (livret de règles, dés, écran de jeu, feuilles de personnage et 4 aventures). Pour autant, nous avons décidé de proposer gratuitement cette courte aventure de démonstration, **L'Auberge noyée**, à tous ceux qui voudraient se servir de la boîte CHRONIQUES OUBLIÉES™ pour faire découvrir le jeu de rôle en convention, en privé ou en club.

En effet, il peut être frustrant pour de nouveaux joueurs d'avoir déjà joué 1/4 des aventures fournies dans la boîte de jeu avant même de se l'être procurée ! Avec **L'Auberge noyée**, ils vont pouvoir découvrir rapidement les mécanismes et l'ambiance des jeux de rôle sans déflorer l'intrigue des aventures proposées dans CHRONIQUES OUBLIÉES™ • le jeu d'initiation.

Vous avez toujours voulu essayer le **jeu de rôle sur table** mais vous ne savez pas comment vous y prendre ? CHRONIQUES OUBLIÉES™ • le jeu d'initiation, est fait pour vous. Cette boîte de jeu vous propose de découvrir en douceur le jeu de rôle. Elle contient tout le nécessaire pour vous lancer : règles de jeu faciles d'accès et ponctuées de nombreux conseils, dés, feuilles de personnage, écran de jeu et 4 aventures à vivre en compagnie de vos amis ou de votre famille.



Partagez des moments inoubliables et découvrez la convivialité unique du jeu de rôle sur table !

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 pré-tirés aux joueurs débutants).



ATTENTION : Les informations suivantes sont réservées au MENEUR DE JEU. Pour jouer L'Auberge noyée, vous aurez besoin du livret de règles de jeu et des feuilles de personnages pré-tirés de CHRONIQUES OUBLIÉES™ • le jeu d'initiation (les feuilles de personnage sont disponibles gratuitement sur le site : 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 ensemble 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™). La partie peut donc débuter. Lisez à voix haute le texte suivant :

Depuis deux jours, le petit village de Clairval vit dans la peur. En effet, des villageois ont mystérieusement disparu et nul ne sait ce qu'ils sont devenus. Désespérés, les gens du village sont prêts à récompenser de plusieurs centaines de pièces d'argent ceux qui seraient capables de trouver une solution à leur problème.

Puisque vous êtes des héros, vous avez bien entendu répondu présents ! Équipés de votre matériel, vous avez rendez-vous ce soir avec un messenger, un humain nommé **Jerro**, qui vous emmènera le lendemain à Clairval, qui se trouve encore à une bonne journée de marche. Le lieu du rendez-vous, **l'auberge des Deux-ponts**, 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 détremées près d'un bon feu de bois.

L'auberge des Deux-ponts

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 des portes-manteaux sur lesquels faire sécher vos affaires trempées.

– Bienvenu à l'auberge des Deux-ponts ! 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 !

Profitez de cet instant pour dévoiler le plan de l'auberge aux joueurs (en photocopiant ou 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 ?

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 messager ?* ci-contre), 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 il doit arriver à l'auberge, par exemple), il répond ceci :

– Jerro, le messager 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 ?

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 bien trop tôt et a eu la malchance de surprendre Tom l'aubergiste en train de se livrer à un commerce illégal : la contrebande de cornes des licornes. L'aubergiste n'a pas eu d'autre choix que d'emprisonner Jerro 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...

Demandez aux joueurs d'effectuer un *test de Sagesse difficulté 15* et faites remarquer à ceux qui réussissent ce test 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 s'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 messager ? 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 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.

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.

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 *statistiques* (en page 4) et faites-en sorte de faire intervenir l'aubergiste pour séparer les protagonistes (inconscients 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 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 de sous le plancher 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 inattendue : 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 remonter les galeries 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 hurlent et essayent 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 qui se passent dans la cave et ont peur que les perosnnages découvrent leur trafic de cornes de licornes (et Jerro !). Plusieurs solutions s'offre à vous :

Frelin et Jolin

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

Attaque : +1 Initiative : 10
 Dégâts : 1d4 Défense : 13
 Armes : couteau Points de vie : 6
 Pouvoir spécial : aucun

DÉROULEMENT DU COMBAT

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.

Cochez les points de vie perdus par Frelin et Jolin !

pv	5	4	3	2	1	0
Frelin						
Jolin						

- ☒ **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 menant à la cave.
- ☒ **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 avec eux. Dans ce cas, là, si les personnages demandent les clés de la cave, il s'exécutera immédiatement.

La réaction de Tom : l'aubergiste n'ose s'opposer aux personnages dès lors que Frelin et Jolin ont perdu leur confrontation avec eux. Dans ce cas, là, 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, il arrivera un moment où ils devront combattre les hommes-rats, que ces derniers aient défoncé la porte de la cave ou que les personnages l'aient ouverte pour eux. Pour gérer cet affrontement, consultez leurs *statistiques* 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, vous trouvez Jerro, le messenger,

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.

Attaque : +0 (+2)* Initiative : 14
 Dégâts : 1d4-1 Défense : 10
 Armes : griffes Points de vie : 2

Pouvoir spécial (frénésie) : les hommes-rats qui tombent à 1 pv entre automatiquement en frénésie, ce qui leur donne les statistiques indiquées par un *.

DÉROULEMENT DU COMBAT

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 (Krush, Karoom, Féindra, Rodrick ou Maëla dans cet ordre) et les autres attaquent chacun un personnage.

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

Cochez les points de vie perdus par les hommes-rats !

pv	1	0	1	0	1	0
HR 1			HR 5		HR 9	
HR 2			HR 6		HR 10	
HR 3			HR 7			
HR 4			HR 8			

attaché et baillonné. Autour de lui, des caisses de bois ouvertes sont remplies de cornes de licorne, des objets dont le commerce est totalement illégal et très sévèrement puni par la loi. Dans un coin, de l'eau remonte depuis une galerie souterraine s'enfonçant profondément dans la sol.

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, il 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**.

Note au MJ : si vous voulez jouer l'aventure *Les Disparus de Clairval* après *L'Auberge noyée*, considérez que cette introduction fait partie intégrante de l'aventure (les personnages restent niveau 1).