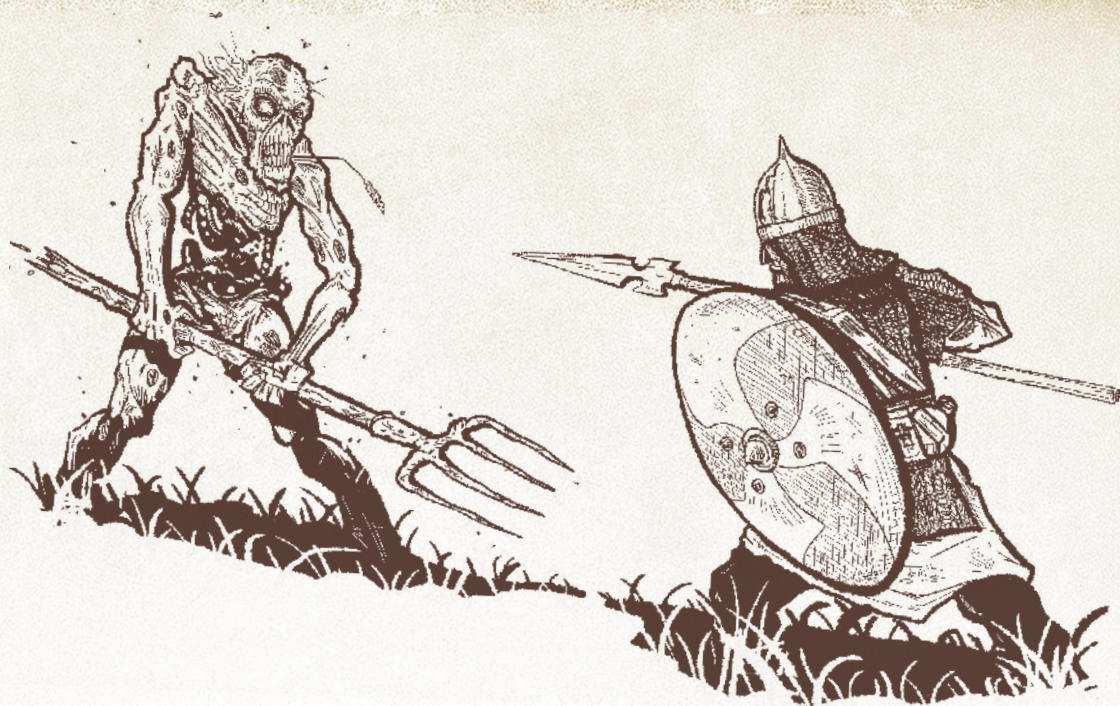


A detailed illustration of a medieval battle scene. In the upper right, a knight on a dark horse is shown in profile, wearing a surcoat and holding a longbow. The central and lower portions of the image depict a chaotic battle. A knight in chainmail and a surcoat is on the left, holding a sword. In the center, a knight with a long white beard and a crown-like helmet is engaged in combat. To his right, another knight is visible. The ground is littered with fallen soldiers, some with visible wounds, and various pieces of armor and weapons like swords and spears are scattered around. The background shows a rocky, hilly landscape with some sparse trees on the left. The entire scene is rendered in a classic, detailed style with a muted color palette of browns, greys, and reds.

À COR & À CRIS

Les Véritables Chroniques de Roncevaux

SELLSWORDS & SPELLSLINGERS



PRÉSENTATION

À Cor et à Cris est une campagne pour **SELLSWORDS & SPELLSLINGERS** en quatre scénarios. Inspirée par la Geste de Roland, elle en propose une interprétation teintée de burlesque et de Dark Fantasy. Elle est prévue pour une bande d'aventuriers débutants et peut-être jouée de 1 à 4 joueurs.

Sur les décors et les figurines

Chaque scénario propose un choix de décors et une mise en place des éléments sur la table de jeu. Ce ne sont que des suggestions et bien évidemment, vous êtes libres de modifier cet agencement selon le matériel dont vous disposez et l'ambiance que vous souhaitez créer. L'important est de créer une table de jeu variée en respectant les zones d'apparition des ennemis et les éléments narratifs.

Il en va de même pour les figurines. Si vous n'avez pas les figurines susceptibles de représenter les ennemis de cette campagne, vous pouvez les remplacer par d'autres que vous possédez.

Remerciements

Cette campagne est le fruit d'un effort de passionnés rassemblés autour d'une même bannière : **OneMoreMini**. Metamec est à l'origine des premiers textes et Lockart a produit les premiers éléments graphiques. Zag a généreusement produit des illustrations, ainsi que Seb. Solal a ensuite testé les scénarios, réécrit la campagne et mis en page le livret. Radagast, Chris, Charly et Askellad ont relu le tout avec le concours du forum. Tout ce petit monde a été réuni par Spinous, le maître Tavernier qui a organisé la fabrication de la version française de **SELLSWORDS & SPELLSLINGERS**.

Les peintures sont du peintre russe Ivan Bilibine (1876-1942).

L'HISTOIRE

Durant les deux siècles de son règne, **l'Empereur Charles à la Barbe Fleurie** a péniblement réussi à construire la paix et l'unité au sein de son Empire. Au prix de nombreuses guerres victorieuses, d'innombrables tractations politiques et d'accords diplomatiques plus ou moins imposés, les seigneurs avaient finalement accepté l'autorité impériale.

Aux portes de l'Empire pourtant, la guerre fait toujours rage. Ces territoires mal connus sont peuplés de hordes sauvages, de créatures magiques et de chimères qui harcèlent les défenses impériales. **Le village de Roncevaux**, situé aux frontières du Chaos, première marche du monde civilisé, subit les raids orcs et les déferlements de puissances occultes.

Aude, sœur du Seigneur Olivier du Fyr, a fait réunir un groupe de mercenaires, intrépides aventuriers, dont vous faites partie, pour leur confier une mission spéciale. Vous êtes donc reçus par Aude elle-même : elle vous accueille dans ses appartements. Vous imaginiez y découvrir des soieries hors de prix et de précieux objets. Pas du tout : elle vous accueille dans une tenue simple, les lieux sont confortables mais sans décors fastueux, sans marques ostensibles de richesse.

*“ Amis du Royaume, je vous ai réunis pour découvrir ce qui est arrivé à mon très cher **Roland**. Je suis sans nouvelles de lui depuis des semaines, cette situation m'inquiète au plus haut point, mon cœur saigne de ne pas avoir de nouvelles de mon futur époux. ”*

Aude vous précise alors le cœur de sa requête :

*“ **Ganelon de Caducée** a convaincu Charles d'envoyer son plus fidèle Seigneur et neveu, mon cher Roland, combattre les immondes créatures sévissant aux Marches de l'Empire pour offrir un répit aux malheureux villageois de Roncevaux pendant les moissons.*

Mais tout le monde sait que Ganelon hait Roland et qu'il n'a d'ailleurs ployé le genou devant Charles qu'à contre-cœur. Il se réjouit certainement d'avoir réussi à attirer Roland dans cette souricière.”



Ganelon a en effet été éloigné de la cour et missionné pour administrer ces dangereuses provinces reculées de Roncevaux et il est de notoriété publique que c'est Roland qui a convaincu Charles de se séparer de cet intrigant. Ce qui avait été présenté comme une faveur était un supplice pour Ganelon, plus à l'aise dans les mondanités que dans la perception des impôts et la défense du Royaume. L'ancienne Commanderie, qui avait depuis longtemps été abandonnée aux Marches de l'Empire, qu'on lui a ordonné de reprendre et d'occuper est pour lui un purgatoire insupportable.

“Charles sait l'importance d'une telle mission, il sait aussi que seul son fidèle Chevalier-Tempête, Roland, peut la remplir. Il lui a donc donné une armée de cent chevaliers, près de mille combattants et un Cor béni pour les galvaniser. Sa périlleuse tâche est de contenir les répugnantes créatures le temps de remplir les greniers de nos paysans. L'Empire a faim, il est vrai... Mais par pitié, ramenez-moi Roland !”





Scénario 1

Les champs dévastés

Vous vous rendez donc à **Roncevaux**, à la recherche de **Roland**. Pour arriver dans cette bourgade reculée, vous traversez des champs à perte de vue et comprenez l'enjeu politique de la mission de **Roland** : cette région alimente tout l'Empire ; la laisser sous l'influence des hordes sauvages mettrait en danger la survie de l'Empire à très court terme.

Vous approchez de Roncevaux, suivant un sentier périlleux serpentant à travers les contreforts montagneux. L'ambiance est de plus en plus pesante, oppressante même. Le parfum plutôt champêtre et rafraîchissant qui vous accompagnait au cours de vos pérégrinations se transforme peu à peu. Des relents nauséabonds surgissent d'abord de temps en temps et finalement s'installent. Puis une odeur encore plus immonde imprègne l'atmosphère, l'air devient moite et les mouches viennent vous harceler dans un vrombissement permanent.

Tout près d'un col escarpé, vous débouchez au milieu d'un long et vaste plateau encombré de corps par dizaines. Au centre se dresse un grand charnier devenu le festin de goules nécrophages et le terrain de jeu de gobelins pestiférés. Les gobelins s'amuse à profaner les dépouilles éparpillées des soldats dont les goules se repaissent ; ils semblent s'équiper des heaumes et de boucliers frappés des armes de l'Empire, pourtant trop grands pour eux.

Un grand goblin, juché sur un tas de corps jetés pêle-mêle sur un petit amas rocheux, joue avec un grand cor blanc en corne. Il est obnubilé par sa découverte et n'accorde pas le moindre intérêt à votre groupe qui approche. Il ne cesse de tripoter cet objet qui l'intrigue. Il va et vient autour de son trône ; tantôt pour admirer son nouveau jouet sous les rayons du soleil, tantôt pour faire des chorégraphies guerrières espérant peut-être déclencher quelque magie. Visiblement, il ne comprend pas vraiment ce qu'il a entre les mains mais pressent néanmoins instinctivement que c'est un objet puissant et inestimable.





Mise en place

Décor

La table représente une partie du champ de bataille. C'est du terrain plutôt rocailleux où affleurent ça et là quelques rochers et de rares pins et buissons épineux coupant les lignes de vue.

Il y a également un atroce amoncellement de corps servant en quelque sorte de trône au **Chef goblin**.

Déploiement

Les PJs commencent la partie dans leur zone de déploiement de 2".

Le chef goblin est perché sur l'amoncellement de corps. Représentez cet amoncellement par un charnier ou un monticule quelconque.

Chef goblin : ajoutez + 1 PV et + 1 de ND aux caractéristiques de la carte **Guerrier goblin**. Si un PJ tue le chef goblin, il récupère le Cor de Roland avec lequel le goblin s'amuse (action gratuite).

Déployez ensuite entre le chef goblin et les PJs :

- Une horde de gobelins pestiférés (nombre de PJs +1)
- Une horde, composée de 3 goules par joueur.

Objectif principal

- Récupérer le Cor de Roland que porte le chef goblin et sortir de la table de jeu.

Développements

- Le Chef goblin se déplace de 3" dans une direction aléatoire à chaque fois qu'un PJ échoue un jet d'activation (en direction de la pointe haute du triangle de la face obtenue lors d'un jet de d20).



S'il entre en contact avec un PJ au cours de son mouvement, le chef goblin l'attaque. Si son déplacement lui permet de sortir de la table, il disparaît et les PJs ne peuvent plus le rattraper, ils ont néanmoins compris qu'il s'agissait du cor de Roland.

Si les cartes **Scénario** ou **Utile** sont tirées, le chef goblin vous aperçoit et se déplace de 6 pouces vers le bord de la table le plus proche.

- La première fois qu'une carte **Monstre errant** est tirée un **Ours** apparaît sur un bord de table aléatoire chargeant le PJ le plus proche. Si la carte **Monstre errant** est piochée à nouveau, l'**Ours** s'active.
- Si la carte **Piège** est tirée, le PJ actif et tous les PJs dans une zone de 4" autour de lui sont infectés par les dépouilles qui pourrissent autour d'eux, ils doivent réussir un jet de Constitution ND12 ou subir un malus de -1 à tous leurs jets jusqu'à être guéris par la Magie ou jusqu'à la fin du scénario. Si la carte **Piège** est piochée à nouveau, seuls les PJs non infectés pris dans l'aire d'effet font un test.



Récompenses

- 5 XP par joueur si le chef goblin est tué.

• Le Cor de Roland :

Bonus : +1 à l'activation de tous les PJs jusqu'à la fin de la partie.

Malus : Le personnage soufflant dans le Cor perd 1 PV. Le Cor ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

*“ Le comte Roland, à grand effort,
à grand ahan,
très douloureusement sonne son olifant.
Par sa bouche le sang jaillit clair.
Sa tempe se rompt.
La voix de son cor se répand au loin. ”*

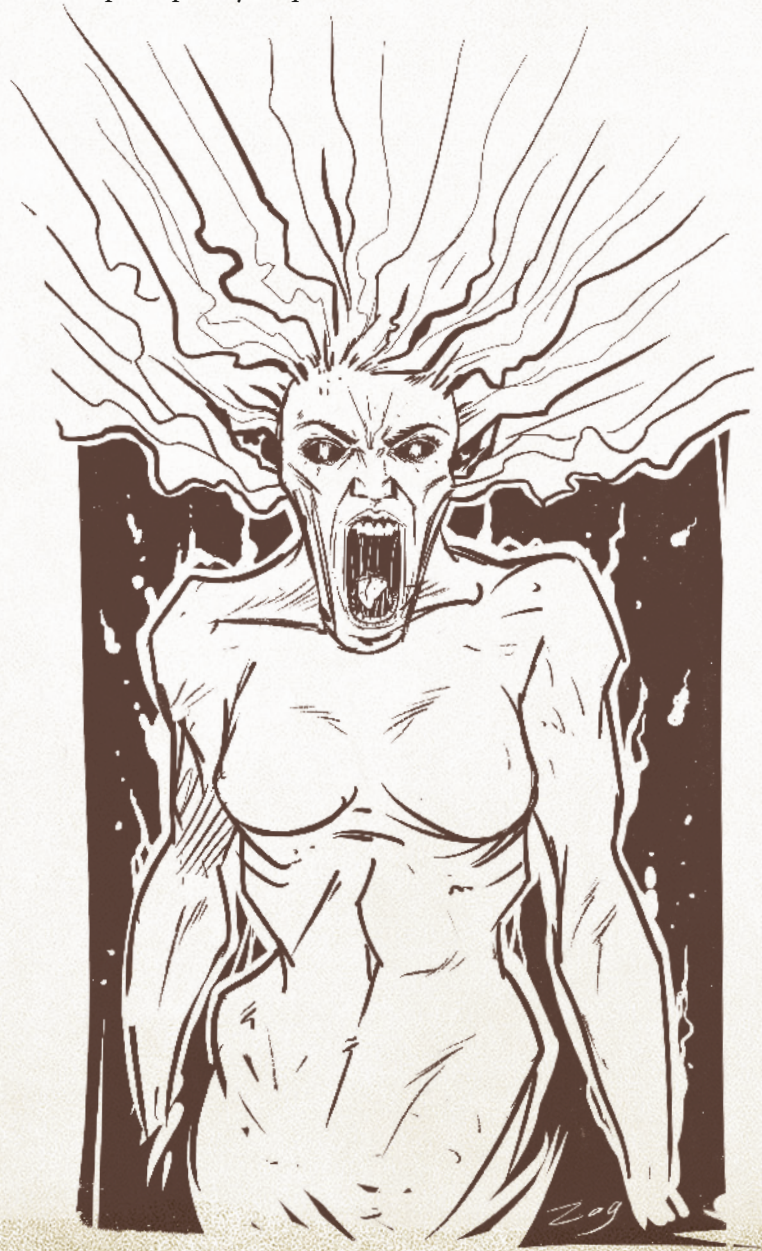
Scénario 2

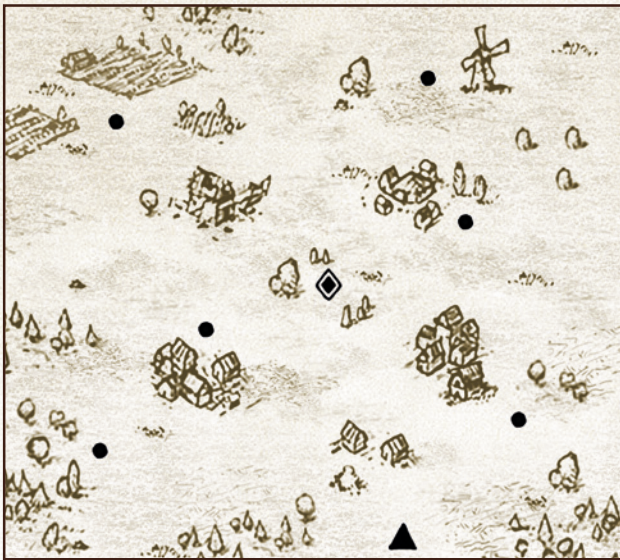
Le village de Roncevaux

Si le Cor de Roland s'est retrouvé en possession d'un simple goblin, c'est qu'il est arrivé quelque chose de grave. Roland n'aurait jamais permis un tel affront impie ! Vous décidez de poursuivre votre route jusqu'au village de Roncevaux pour en savoir plus : peut-être que quelqu'un vous dira si Roland est mort ou vif.

Vous peinez néanmoins sur cette route de montagne ; de nombreux rochers et éboulements jonchent la voie rendant votre progression hasardeuse. Même ceux d'entre vous qui ont le cœur bien accroché redoutent de passer près du côté gauche du chemin qui est un à-pic effrayant et sans espoir.

Arrivés en vue du village, qui se trouve sur une large terrasse dégagée, vous remarquez immédiatement que quelque chose ne va pas. Certains bâtiments sont calcinés et à moitié effondrés, des corps allongés sont visibles et malgré la distance, il y a peu de doute sur leur état... Roncevaux a subi un raid violent. Il faut vous rendre sur place pour y enquêter.





Mise en place

Décor

Le village de Roncevaux a été ravagé. Placez autour d'une place centrale 3 ou 4 bâtiments en ruines pour former un petit hameau. Vous pouvez l'agrémenter de toutes les fournitures que vous voulez (puits, charette renversée, étals marchands, animaux de ferme...).

Déploiement

Placez une horde de 3 Goules au milieu du village.

Placez ensuite aléatoirement 6 jetons numérotés de 1 à 6 face cachée sur la table, ce sont les indices à récupérer par les héros. Arrivé à 3" de l'indice, une action doit être dépensée pour révéler son contenu.

1 : Une horde de 3 Goules. Une fois vaincues, les joueurs découvrent que les corps dont se repaissent les goules sont exclusivement des soldats de l'Empire. Il ne semble y avoir aucune victime de l'armée adverse... Comment est-ce possible ?

2 : Un villageois*. Un PJ doit dépenser une action et réussir un jet de Charisme ND10 au contact (si le test est raté, d'autres PJ peuvent tenter le test). Si réussi : le villageois raconte le combat désespéré de Roland contre des hordes de squelettes. Il s'étonne surtout que le gouverneur Ganelon n'ait pas dépêché des troupes pour venir en aide au Chevalier-Tempête.

3 : Un soldat gravement blessé*. S'il est soigné (Jets de Soins, avec une Blessure), il pourra raconter : "Des squelettes et des morts-vivants partout... Ce n'était pas une bataille, c'était l'Apocalypse... Mais pourquoi Ganelon n'a-t-il pas alerté l'Empereur ?"

*Ils suivent ensuite automatiquement les PJs. Ils se déplacent à 3" et si attaqués se défendent à -3 (Encombré).

4-5 : Une horde de Squelettes : nombre de PJs +1. Jet de Perception ND 10 pour chaque PJ, dans l'ordre que vous voulez. Arrêtez si réussi et bonus individuel de 4 XP pour le PJ qui réussit le test.

"Les squelettes portent une amulette ornée d'une baguette de laurier surmontée de deux ailes et entourée de deux serpents entrelacés : un Caducée ! Y-a-t-il un rapport avec Ganelon de Caducée ?"

6 : L'Épée de Roland. Les PJ dans la LdV peuvent tenter un Jet de Perception ND 12 pour trouver Durandal.

Durandal : Épée à 1 ou 2 mains (1 ou 2 Blessures), Dégâts Sacrés : réduit la ND de 3 des Monstres possédant au moins un mot-clef suivant [Mort-vivant, Spectre, Maléfique].

Si les cartes **Scénario** ou **Utile** sont tirées, l'indice le plus proche est révélé sans dépenser d'action. Il faut néanmoins aller au contact pour pouvoir interagir et pour que l'indice soit comptabilisé dans les objectifs.

Monstre errant

Si la carte **Monstre errant** est tirée, apparaît une **Banshee** à 4" d'un bord de table aléatoire. Tirer à nouveau cette carte active simplement la **Banshee**.

"À la lisière du village, apparaît, dans une étrange brume, une créature fantomatique. Son visage vapoureux est traversé d'une grimace atroce, comme un terrible cri figé... Votre sang se glace instantanément."

Une **Banshee** :

[PV= Nbre de joueurs +1 / ND 12 / Dégât : 1]

Solitaire, Mort-vivant, Spectre, Maléfique.

Aura de Peur : Avant chaque attaque au corps à corps, un PJ doit réussir un jet de Volonté (ND12) pour pouvoir attaquer la Banshee.

Immatériel : Ignore les obstacles et les terrains.

Immunisée contre les sorts qui affectent l'esprit.

Objectif principal

Découvrir au moins 4 indices et quitter la table.

Récompenses

• 6 XP par joueur, +1 par PNJ sortis.

"Durandal, dans les mêlées,
Entrait, jetant son rude éclair,
Et les bannières étoilées
la suivaient en flottant dans l'air !
Quand elle faisait son ouvrage,
Les maudits frémissant de rage."



Scénario 3

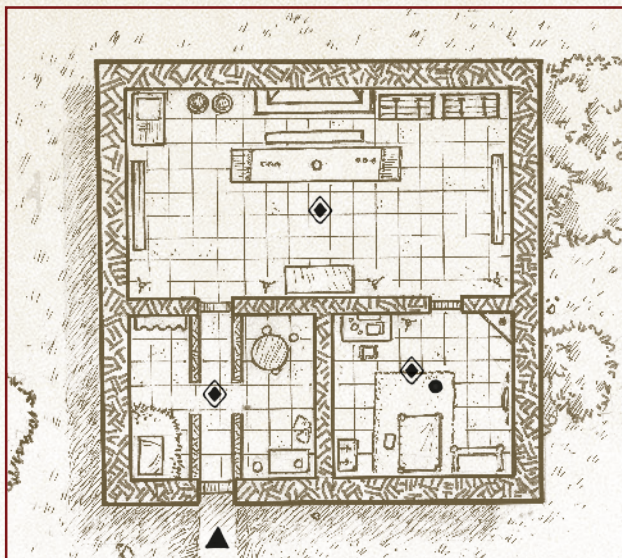
Mensonges et légendes

Tout indique que le gouverneur de la province, Ganelon de Caducée, est complice d'une façon ou d'une autre de ce raid de morts-vivants. Est-il vraiment l'instigateur de cette attaque ou a-t-il simplement laissé faire, incapable d'organiser les défenses ? Ganelon a-t-il gardé une rancœur tenace envers Roland pour avoir été évincé de la cour de l'Empereur Charles ? Et s'il est responsable, qu'a-t-il fait de Roland ? Le malheureux est-il seulement vivant ? Tout cela vous taraude...

Vous recueillez les rares survivants de Roncevaux descendant de grottes où ils avaient trouvé refuge. Ils vous indiquent où Ganelon a installé son avant-poste. Les questions sont nombreuses et il n'y a maintenant qu'une seule façon de trouver des réponses claires. Les aventuriers décident donc de se rendre dans la Commanderie au sein de laquelle Ganelon a pris ses quartiers pour le confronter et en savoir plus.

Sur un piton rocheux, trônant au dessus du vide se dresse une ancienne Commanderie fondée il y a des générations de cela. Un long chemin étroit aux dalles fracassées y mène et en vous approchant de la porte d'entrée de l'édifice, vous entendez distinctement les bruits d'un combat. Cela ne fait plus de doute ; à l'intérieur, un homme lutte - seul - pour sa vie.





Mise en place

Décor

Les quartiers de Ganelon sont représentés par un grand bâtiment de 3 salles. L'idée est de découvrir les trois grands lieux du scénario l'un après l'autre : d'abord la Salle de garde, puis le Grand Hall ; la dernière salle étant celle du calvaire de Roland, elle doit être la plus éloignée de l'entrée.

La mise en place des 3 salles connectées et leur décoration sont laissées à la liberté du joueur. Il est donc possible d'utiliser la configuration de bâtiment que vous voulez (ou pouvez), avec couloirs ou sans.

Déploiement

1^{er} pièce : une salle de garde.

1 Horde de Gobelins. X sbires où X = nombre de PJ + 1.

2^{ème} pièce : le Grand Hall.

1 Horde de Goules. X sbires où X = nombre de PJ + 1.

3^{ème} pièce : les appartements de Ganelon de Caducée.

“Roland gît au sol gravement blessé, à la merci de 3 Goules nécrophages prêtes à le dévorer. Il faut sauver Roland !”

Cette horde ne bouge en aucun cas avant que les PJs ne pénètrent dans la pièce. Une fois les Goules tuées, Roland doit être porté. Le personnage qui s'en occupe est **Encombré** (ne peut pas être Chétif, vitesse réduite à 3", - 3 au combat, une action pour poser Roland).

Objectif principal

Récupérer Roland et le sortir de la table de jeu.

Développement

À partir du moment où Roland est sauvé et porté, 1 Squelette est généré à chaque activation ratée par les PJs (avant de jouer la carte événement).

Tirer la carte **Monstre Errant** génère également 1 Squelette.

À chaque apparition de **Squelette**, lancer un dé :

- 1-4 : le **Squelette** apparaît par une ouverture derrière les PJ (à la limite entre les deux pièces) ;
- 5-6 : le **Squelette** barre le passage vers la sortie (à la limite entre les deux pièces).

À chaque fois qu'une carte **Scénario** ou **Utile** est tirée :

- **Avant la récupération de Roland**, la horde la plus près des PJs s'active.
- **Après la récupération de Roland**, un squelette est détruit au choix du joueur actif.

Récompenses

- 5 XP par joueur.



*“Ganelon a trahi,
Roland, Charles et tout l'Empire,
à tout jamais son nom est maudit !
Avec les forces de l'ombre,
le félon a commis le pire,
qu'avec elles, il disparaisse. ”*

Scénario 4

Au-delà des Marches

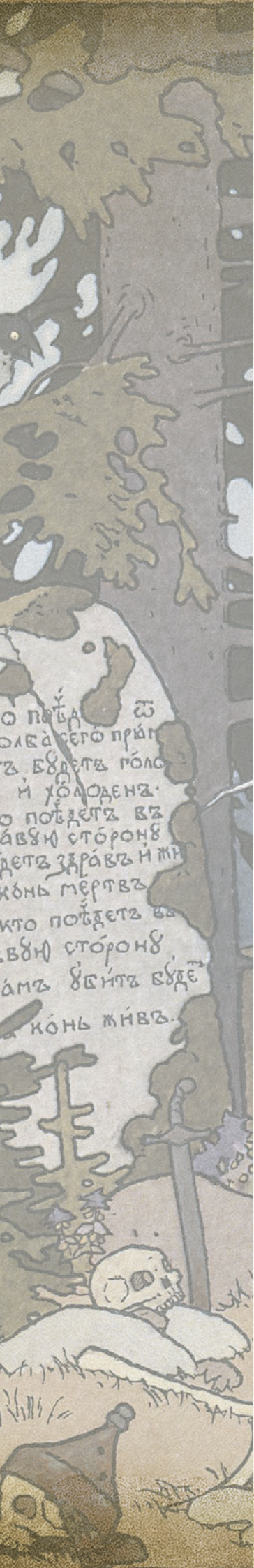
Vous amenez le corps brisé de Roland dans un temple proche. Le prêtre vous regarde l'air affligé : “ Je ne peux malheureusement rien faire pour cet homme ”, avoue-t-il. Dans un dernier effort Roland vous demande, d'une voix hachée, de taire les événements de Roncevaux :

“ Surtout, ne dites à personne d'autre qu'à l'Empereur Charles les abominations dont vous avez été témoins ici... Personne ne doit savoir que nous sommes menacé chaque jour par le Chaos ! L'Empire est fragile et cela réveillerait les agitateurs et terroriserait les populations... Et par pitié, au grand jamais Aude ne doit apprendre mon malheur. Dites lui simplement que nous sommes tombés dans une embuscade de Maures... Chacun sait l'animosité de ce peuple envers Charles et c'est un ennemi bien plus commode à haïr.

Je vous suis éternellement reconnaissant de la digne sépulture que vous allez bientôt m'offrir, sans vous j'aurais inévitablement disparu, dévoré par ces goules de malheur... Gardez mon épée en témoignage de ma gratitude, elle n'a pas voulu se briser quand, acculé lors de l'embuscade, j'ai voulu empêcher qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains... Puisse-t-elle vous servir à trancher la tête de ce félon de Ganelon. Quand il m'a vu, le pleutre s'est enfui vers l'ouest au cœur de la Grande Forêt des Mystères... Rattrapez-le... et mettez un terme définitif... à ses agissements... Adieu...”

Dans un dernier souffle il vous agrippe les mains, puis ses yeux se voilent et vous percevez alors l'âme de Roland quitter son corps à jamais.

Hors de question de laisser Ganelon s'enfuir pour vivre un autre jour !





Mise en place

Décor

Dans la partie supérieure de la table, se trouve un cercle de pierres. Au centre de ce cercle se trouve un autel où Ganelon semble en pleine invocation.

Déploiement

- Une horde de Guerriers orcs et une horde de Guerriers gobelins sont déployées entre les PJs et l'autel. Ces hordes contiennent X sbires (X = nombre total de PJ).
- Sur l'autel : Ganelon de Caducée. Il a les mêmes caractéristiques que le Démoniste du Mont Larunn (carte monstre du même nom).

Objectif principal

Tuer Ganelon et quitter la table. Si vous n'aviez pas récupéré Durandal à Roncevaux, c'est Roland qui vous l'offre au moment de sa mort. [Voir scénario 2].

Récompenses

- 7 XP par joueur.

Développement

Invocation

Ganelon est en train d'invoquer des forces occultes destructrices, il va falloir agir vite !

À chaque fois qu'un joueur tire, après un échec à un jet d'activation, les cartes **Scénario** et **Ça ne pourrait pas être pire**, il prend 1 jeton Invocation.

À chaque fois qu'un joueur tire la carte **Ça brille** ou la carte **Ça pourrait être utile**, il peut s'enlever (et à lui seul !) 1 jeton Invocation.

Si vous jouez seul, l'invocation est réussie à 4 jetons Invocation et un **Démon mineur** apparaît entre deux pierres levées tirées au hasard.

Si vous jouez à plusieurs, le **Démon mineur** apparaît après [3 x nombre de joueurs] jetons Invocation.

Si vous piochez la carte **Piège**, la Double Explosion de Ganelon s'active comme avec un critique [Voir carte Démoniste].

Monstre errant

Si la carte **Monstre errant** est tirée, une **Horde de Brutes orcs** surgit à la lisière de la forêt, à un endroit aléatoire (X sbires, X étant le nombre total de PJs).

Conclusion

Après avoir vengé Roland, le groupe emporte son corps auprès d'Aude. Quand ils lui présentent sa dépouille dans la grande salle, les cris de la jeune femme déchirent le silence des couloirs du château. Elle se jette, inconsolable, sur la poitrine du Chevalier-Tempête sans plus d'attention au récit des aventuriers.

Charles à la Barbe Fleurie, après vous avoir écouté, fait récupérer et écarteler le cadavre du félon Ganelon. Ses gens et sa suite sont également pendus pour avoir pris son parti et avoir conspiré contre l'Empire.

Le lendemain matin, quand les frimas de la nuit se dispersent à peine, on retrouve le corps sans vie d'Aude dans la chambre où elle veillait la dépouille de Roland serrée tout contre lui. Charles, quelques jours plus tard, ému par leur histoire, bénit leur union jusque dans la mort. Ils sont aujourd'hui enterrés ensemble, sous un joli petit tertre fleuri.

Épilogue

Quelques jours plus tard, on ne retrouve plus Durandal, l'épée de Roland. Tout le château est en émoi et une fouille est organisée. Rien. Nulle part.

C'est la semaine suivante que des paysans de Roncevaux la retrouvent. Elle est fichée quasiment jusqu'à la garde dans un rocher sur le lieu de l'embuscade tendue à Roland par Ganelon. Personne n'a jamais pu la retirer de la pierre, ni expliquer comment elle était arrivée là. Elle y serait encore.





À Cor & à Cris est une campagne pour le jeu **SELLSWORDS & SPELLSLINGERS** en quatre scénarios. Elle réinterprète l'histoire de la Geste de Roland dans un univers Dark Fantasy. Elle est prévue pour une bande d'aventuriers débutants et peut être jouée de 1 à 4 joueurs [2^{ème} Édition - Mai 2022].

Ce livret de campagne est une création du collectif **OneMoreMini**.

SELLSWORDS & SPELLSLINGERS