

Produit par les
FANS

CHRONIQUES OUBLIÉES™

version **NARUTO™**

Fantasy

Titre de campagne
Sous-titre de campagne

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Nécessaires utilisées pour ce modèle :

Kit officiel (version 2.0)

<https://www.black-book-editions.fr/file.php?id=215>

Fan Kit (version 2.1)

<https://www.black-book-editions.fr/actualite.php?id=2147>

Police supplémentaires (version Naruto)

Ninja Naruto Font (Ninja Naruto is designed by sk89q. Derivative typeface © 2004 The Risen Realm and Keiichi Anime Forever. Original type © Kishimoto Masashi, Shueisha, TV Tokyo. All Rights Reserved.)

<https://www.dafont.com/ninja-naruto.font>

Sage Sans (Copyright (c) 2018 sage (laymonage@gmail.com))

<https://www.wfonts.com/font/sage-sans>

Licence OGL

https://en.wikipedia.org/wiki/Open_Game_License

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

Credits

Textes initiaux

Prénom Nom

Adaptation

Prénom Nom

Selecture

Prénom Nom

Plans et cartes

Prénom Nom

Titre de campagne

Sous-titre de campagne

Merciements

A tous ceux qui ont participé à la lecture et à la correction de ce document.

Merciements

A Black Book Éditions et Casus Belli pour mettre à disposition des fans le fan kit permettant de faire ce document.

Sommaire

Avant-propos.....	6
Un peu d'histoire.....	8
Scénario 1: Le pont de Tazuna.....	11
I - Un client désagréable.....	12
II - En route pour le pays des vagues.....	13
III - Au pays des vagues.....	18
IV - Épilogue.....	22
Annexes.....	25
Annexe A: Matériels.....	26
I - Voies et capacités.....	26
II - Cartes des objets.....	31
III - Personnages.....	32



Titre de campagne

Sous-titre de campagne

Avant-propos

La numérotation des pages

Les pages de titre Chapitre et Annexe) sont forcément des pages de droite. Vous devez donc insérer une page illustration (numérotée ou non) qui est une page de gauche afin de ne pas avoir de saut dans la numérotation des pages. Pour les insérer, il faut faire un saut manuel (Insertion → Autres sauts → saut manuel).

Les premières pages (Avant-propos, Chapitre et Annexe) sont, elles, forcément des pages de gauche.

Il existe des pages illustration, forcément des pages de gauches pour chaque sorte de section :

- Avant-propos
- Chapitre
- Annexe

Enchaînement des pages

L'enchaînement classique des pages est le suivant :

- Page de titre
- Première page
- Page de droite
- Page de gauche
- Page de droite
- etc ...

Pour rompre cet enchaînement, vous devez là aussi insérer un saut manuel en faisant attention au type de page droite ou gauche.

Avant-propos

Il n'est pas possible de mettre de partie ou section numérotée dans l'avant-propos sous peine de casser la numérotation des chapitres.

Version de libreoffice

Pour utiliser ce document il vous faut la une version de libreoffice supérieure ou égale à la version « 7.2.4 ».

Installation des polices

Vous devez en tout premier lieu installer les polices présentes dans Kit officiel (<https://www.black-book-editions.fr/file.php?id=215>) et pour la version naruto, il vous faudra installer la police « Ninja Naruto Font » (<https://www.dafont.com/ninja-naruto.font>). Les liens vers ces polices sont également disponible sur ce site : <https://github.com/conaruto/conaruto.github.io/wiki/resources>.

Titres et sous-titres

Pour utiliser ce document, vous devez dans un premier temps modifier le titre et le sujet du document dans les propriétés (Fichier → Propriétés → Description).

Le champ « Titre » correspond au titre de la campagne et le champ « Sujet » correspond au sous-titre de la campagne.

Le sommaire

Une fois le document terminé, il ne faudra pas oublié de mettre à jour l'index du sommaire. Une fois l'index à jour, on pourra mettre la première lettre du mot « sommaire » dans la police « BaroqueTextJF ».

Nouveau scénario

Sur la première page d'un nouveau chapitre, il faut copier les cadres « En quelques mots » et « Fiche technique » qui se trouvent en annexe.

Et si...

Vous ne souhaitez pas utiliser la version Naruto, alors enlevez l'image « Version Naruto » sur la première page et la référence à la police « Ninja Naruto Font » dans le cadre « Ressources utilisées pour ce modèle ».

Scénario 1

Titre du scénario

Texte de présentation ou d'introduction du scénario. La première lettre du titre du scénario doit être changée manuellement en police « BaroqueTextJF ». Le reste du titre est en « police « Blackmoor LET Plain ».

La page « Chapitre » est obligatoirement de type recto/droite et suivie d'une page « Première page de chapitre » de type verso/gauche.

Titre du scénario

Titre de campagne Scénario 1

En quelques mots...

Résumé du scénario indiquant brièvement ce que vont devoir faire les PJ.

Fiche technique

TYPE • Mots/Clés/Décrivant
Le/Type/De/Scénario

PJ • x personnages de niveau y

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★☆

ce cas, on fait une section par pièce ou endroit digne d'intérêt.

1-Le hall d'entrée

Un banal hall d'entrée.

2-La cuisine

Un lieu où l'on mange bien.

III - Dialogues

On peut mettre en valeur une description ou un dialogue de PNJ le sous-style de corps de texte « Mise en valeur ». En voici un exemple :

Après un bon repas, la mine sombre, le commandant s'exprima :

« Mes amis, l'heure est grave, le royaume est en péril, et vous seuls pouvez y arriver ! Courage ! »

I- Première partie

Les titres de parties sont définis avec un style « Titre de partie ». Les paragraphes sont de style « Corps de texte » et l'on peut y mettre des sous parties non numérotées ou des sections de niveaux inférieurs numérotées.

Une sous partie non numérotée

Les sous parties non numérotées sont de style « Sous partie ». Les paragraphes à l'intérieur de cette section sont de style « Corps de texte ».

II- Deuxième partie

Dans cette deuxième partie, on peut y mettre une section de niveau inférieur numéroté. Le style « Titre de section » est utilisé pour ces sections. Elles sont en général utilisées pour décrire un bâtiment ou un lieu. Dans

IV- Les listes

Pour faire des listes, non numérotées, on utilisera le style « puce naruto » disponible dans les « styles de liste » :

● item 1

● item 2

V- fin de page

A la fin de cette page, si le chapitre est fini, il faudra insérer manuellement une page de type page « Chapitre ».

Dans le cas où l'on souhaite une page de droite de chapitre, un simple saut de page suffit.

VI- Page de chapitre

droite

La page de chapitre droite est utilisée après une première page de chapitre ou après une page chapitre gauche. Elle ne peut pas terminer un chapitre car la page de chapitre est obligatoirement une page de droite. Dans ce cas, il faut ajouter faire un saut de page manuel et insérer une page illustration.

La page de suite d'une page droite est par défaut une page de chapitre gauche. Dans ce cas un simple saut de page suffit.

Scénario 2

Titre du scénario vraiment plus long

Texte de présentation ou d'introduction du scénario. La première lettre du titre du scénario doit être changée manuellement en police « BaroqueTextJF ». Le reste du titre est en « police « Blackmoor LET Plain ».

La page « Chapitre » est obligatoirement de type recto/droite et suivie d'une page « Première page de chapitre » de type verso/gauche.

Il faut copier/coller le Titre et le Cadre du scénario 1 pour que la numérotation du chapitre se mette à jour et que le texte « scénario 2 » s'affiche.

Titre du scénario vraiment plus long

Titre de campagne Scénario 2

Ceci est le chapitre 2 contenant le scénario 2.

Pour créer un nouveau chapitre, pour un nouveau scénario, il faut copier/coller le cadre « fiche technique »du chapitre/scénario 1.

fiche technique

TYPE • Mots/Clés/Décrivant/
Le/Type/De/Scénario

PJ • x personnages de niveau y

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★☆☆

Annexes

Matériels

I- Voies et capacités

Pour accélérer l'écriture des profils, des voies et des capacités, on pourra utiliser la fonction « Sauvegarder les capacités au format text » de l'éditeur de capacité qui se trouve ici : <https://conaruto.github.io/resources-capacity-editor.html>.

Il est aussi possible de mettre à disposition de vos joueurs et joueuses ces mêmes profils, voies et capacités au format json qu'ils pourront ensuite importer dans l'interface, que ce soit pour visualiser leur description ou imprimer leurs cartes.

Techniques des profils infinis

Le nom du profil de voies est dans le style « Profil ». La description du profil de voie est dans le style « corps de texte ».

Voie de la rédaction suprême

Le nom de la voie est dans le style « Voie/Objet ». La description de la voie est dans le style « corps de texte ».

1-Écriture simplifiée

Le nom de la capacité est dans le style « Capacité ». La description de la capacité est dans le style « corps de texte ».

Nouveau profil

Le nom des profils de voies sont le le style « Profil ». La description du profil de voie est dans le style « corps de texte ».

Nouvelle voie

Le nom de la voie est dans le style « Voie/Objet ». La description de la voie est dans le style « corps de texte ».

1-Première capacité

Le nom de la capacité est dans le style « Capacité ». La description de la capacité est dans le style « corps de texte ». La technique l'utilisateur multiplie les dégâts par 2.

2-Deuxième capacité

Le nom de la capacité est dans le style « Capacité ». La description de la capacité est dans le style « corps de texte ». La technique l'utilisateur multiplie les dégâts par 2.

II - Cartes des objets

Pour accélérer l'écriture des objets, on pourra utiliser la fonction « Sauvegarder les objets au format text » de l'éditeur de capacité qui se trouve ici :

<https://conaruto.github.io/resources-thing-editor.html>.

Il est aussi possible de mettre à disposition de vos joueurs et joueuses ces mêmes objets au format json qu'ils pourront ensuite importer dans l'interface, que ce soit pour visualiser leur description ou imprimer leurs cartes.

Stylo sans encre

Le nom des objets sont dans le style « Voie/Objet ». La description de l'objet est dans le style « corps de texte ».

Griffe d'acier	
Cette griffe en acier en dispose d'une chaîne qui peut être lancée pour immobiliser un ennemi. S'il n'est pas surpris, l'adversaire peut esquiver en réussissant un test d'esquive. Il n'est pas nécessaire de l'enlever pour composer des mudras.	
$\checkmark +1(\text{griffe}) : 1d6+1$	
PROPRIÉTÉS SPÉCIALES	
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Attaque (L) : Chaîne d'immobilisation ◦ Test DEX < 12 : Immobilisé ◦ Utilisation : 1 / Combat (Chaîne) 	
	1
	100

III - Les tableaux d'objets

Voici un exemple de tableau d'objet avec leur prix pour lesquels des cartes objets ne sont pas forcément nécessaires.

Garnitures chez « Ramen Ichiraku »

Garniture	Description	Prix
Char siu	Morceaux de porc embrochés et cuits sur un feu de bois	2 Ryô
Œufs dur		1 Ryô
Narutomaki	Pâté de poisson de couleur blanche présentant une spirale rose orangé à l'intérieur	1 Ryô
Menma	Pousses de bambou fermentées	1 Ryô
Algues		1 Ryô

IV - Aide pour MJ débutant

1 - La liste des états et leurs effets

Paralysé : aucune action possible, en cas d'attaque touché automatiquement et subit un critique.

Ralenti : une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).

Affaibli : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Aveuglé : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.

Surpris : pas d'action et -5 en DEF au premier tour de combat.

Étourdi : aucune action possible et -5 en DEF.

Immobilisé : pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

2 - Table des difficultés

Table des difficultés

Type de difficulté	Score de difficulté
Facile	5
Moyenne	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25

3-Encadré de texte

SECRETS DES CORPS DES NINJAS

Le cadavre d'un ninja peut révéler de nombreux secrets concernant le village ou il a été formé, comme la nature de son chakra, la componante des potions secrètes qui sont utilisées sur son corps ou encore les attributs héréditaires qui sont les secrets les mieux gardés de chaque village.

N-Personnages

1-Fiches personnages

Dans le répertoire où se trouve le scénario, vous devriez également trouver un modèle de fiche de personnage au format LibreOffice Draw (odg). Pour une qualité optimale, il faut faire « Tout sélectionner » puis copier et enfin coller le contenu depuis Draw vers Writer.

Un exemple de fiche de personnage :

MEIZU ET GOZU

Meizu et son frère jumeau, Gôzu, sont des ninjas déserteurs, ancien chûnin de Kiri. Meizu est le cadet des deux jumeaux.

NC 1, créature humanoïde

FOR +3	DEX +1	CON +1
INT +0	SAG +0	CHA -2

Initiative 12 DEF 13

PV 10



CHAKRA 2



Griffe +5 DM 1d6 +3



Équipement :

2 gants « griffe d'acier » +1 (DM 1d6+1), 2 bandeaux frontal du village de Kiri.

Techniques :

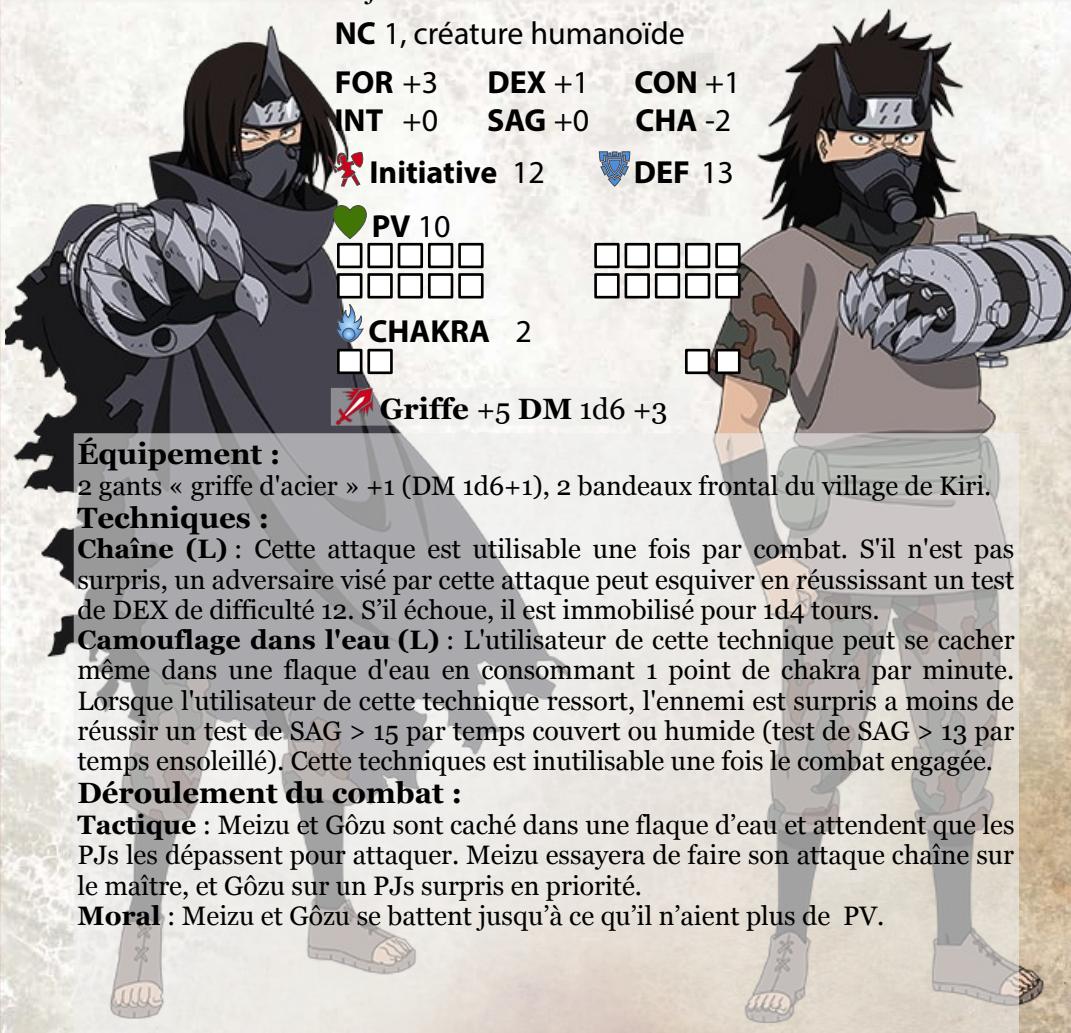
Chaîne (L) : Cette attaque est utilisable une fois par combat. S'il n'est pas surpris, un adversaire visé par cette attaque peut esquiver en réussissant un test de DEX de difficulté 12. S'il échoue, il est immobilisé pour 1d4 tours.

Camouflage dans l'eau (L) : L'utilisateur de cette technique peut se cacher même dans une flaue d'eau en consommant 1 point de chakra par minute. Lorsque l'utilisateur de cette technique ressort, l'ennemi est surpris à moins de réussir un test de SAG > 15 par temps couvert ou humide (test de SAG > 13 par temps ensoleillé). Cette technique est inutilisable une fois le combat engagée.

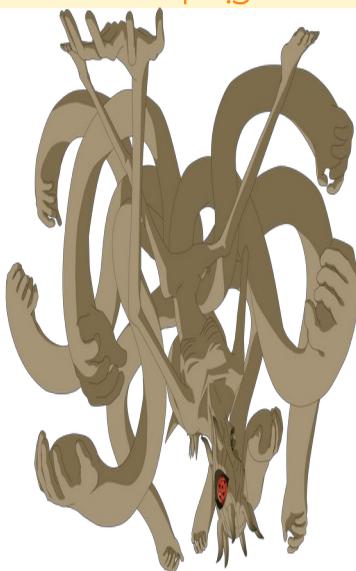
Déroulement du combat :

Tactique : Meizu et Gôzu sont cachés dans une flaue d'eau et attendent que les PJ les dépassent pour attaquer. Meizu essaiera de faire son attaque chaîne sur le maître, et Gôzu sur un PJ surpris en priorité.

Moral : Meizu et Gôzu se battent jusqu'à ce qu'il n'aient plus de PV.



Gigantesque



Gigantesque

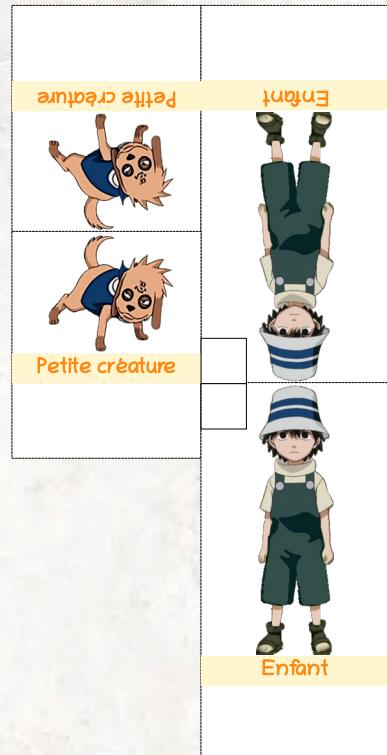
Gigantesque



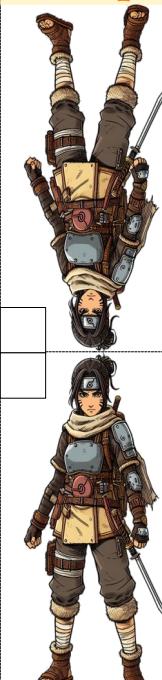
2-Personnages à découper

Dans le répertoire ou se trouve le scénario, vous devriez également trouver un modèle de personnage à découper au format libre office draw (odg).

Exemple de personnages à découper :

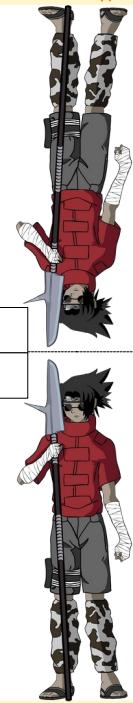


Femme



Femme

Homme



Homme

Grande créature



Grande créature

Très grande créature



Très grande créature



Vous trouverez aussi d'autres exemples dans le répertoire du scénario d'initiation « Le pont de Tazuna ».

Enfin pour générer des illustrations originales comme la page de titre du scénario d'initiation ou encore des illustrations pour certains personnages à découper, on peut également utiliser l'outil de création d'image « [Designer](#) » proposé par Microsoft.

Pour tester, voici un exemple de demande :

"Personnage original masculin debout dans l'univers de Naruto avec des sandales"

Et voici un des résultat :



Titre de la quatrième de couverture ?

Ici on mettra une accroche de la campagne : Dans l'univers de chroniques oubliées fantasy, saurez vous capable de faire votre propre campagne et de plonger les joueurs dans des heures et des heures d'aventures épiques ? Ce texte est dans le sous-style corps de texte « Accroche ».

Le résumé de la campagne est dans le style « corps de texte » ainsi que ce que contient l'ouvrage et éventuellement les autres supports disponibles à coté du scénario.

Cet ouvrage contient :

- Un modèle de scénario pour créer des campagne pour Chroniques Oubliées Fantasy version Naruto.

Vous trouverez également dans le répertoire contenant cet ouvrage :

- Des choses
- D'autres choses
- Encore autre chose

Cette campagne est une campagne d'initiation publiée pour la version Naruto du jeu de rôle maison de Casus Belli : **Chroniques Oubliées™ Fantasy**.



black-book-editions.fr



CHRONIQUES
OUBLIÉES

3.5 • OGL
COMPATIBLE

Produit par les
FANS