



*L'épopée
imaginaire*

CHRONIQUE COURTE

5

Rentrer dans la légende

P. Moi, le problème quand je raconte mes aventures, c'est que j'essaie de les rendre un peu...

A. Non mais déjà, avant d'en rajouter, essayez d'être au moins compréhensible sur les faits !

P. Bein ouais, mais les faits...

K. Livre 3, E.12

* ACTION IMMÉDIATE *

Prenez les 4 prochaines cartes Chroniques (avec le numéro de page indiquant "?" et l'image identique) et mélangez les avant de les remettre en place.



?

Des plans sur la comète

A. Laissez-moi finir. Le problème, c'est que je suis obligé de remettre la construction à plus tard.

Lé. Ah, dites, vous escomptez pas me faire le coup du budget, j'espère ? Parce que je vous rappelle qu'en cas de nécessité militaire, vous êtes tenu d'emprunter le blé aux pays voisins, s'il faut ! Alors...

A. Non mais là, c'est pas le blé, le problème. C'est le bois.

K. Livre 3, E.56

Si 5 bâtiments ont été construits (tours incluses) *

Ajouter un V à la Chronique.

* ACTION TEMPORAIRE *

JUSQU'À CE QUE LA CARTE SOIT RECOUVERTE PAR LA PROCHAINE CARTE CHRONIQUE OU QUE L'ACTION AIT ÉTÉ ACCOMPLIE PAR L'UN DES PATROUILLEUR.

Vous pouvez établir des plans d'édifices *

Test de Bâtisseur

Réussite * Ajouter un V à la Chronique.



Des héros bravaches

B. Vous inquiétez pas. Avec ce que je leur amène, ils auront pas perdu leur journée.

P. Méfiez-vous, hein ! Ils sont vraiment pas dans un bon jour !

K. Nous, on s'est pointé avec un Serpent Géant, des villageois...

B. Moi, je viens avec des combats contre les Démons, une romance impossible, la trahison d'un frère et même un Dragon !

P. La vache !

K. Livre 1, E.54

Si 15 Péripéties ont été vécues (les défaussées ne comptent pas) *

Ajouter un V à la Chronique.

* ACTION TEMPORAIRE *

JUSQU'À CE QUE LA CARTE SOIT RECOUVERTE PAR LA PROCHAINE CARTE CHRONIQUE OU QUE L'ACTION AIT ÉTÉ ACCOMPLIE PAR L'UN DES PATROUILLEUR.

Vous pouvez écrire une geste épique *

Test de Soldat

Réussite * Ajouter un V à la Chronique.



?

Culture confiture

A. *J'en ai assez, assez, de ces vaines paroles !
Vos routes, vos champs... jamais rien ne convient !*

Lé. *Arrêtez de chougner, il faut bien qu'on s'y colle !*

A. *A quoi bon, s'il vous plaît, puisqu'on n'y changera rien ?*

Y. *Auriez vous du mépris à l'égard de la chose ?*

Les problèmes du peuple ne sont-ils plus les vôtres ?

K. Livre 3, E.51

Si 3 problèmes sont résolus *
Ajouter un **V** à la Chronique.

* ACTION TEMPORAIRE *

JUSQU'À CE QUE LA CARTE SOIT RECOUVERTE PAR LA PROCHAINE CARTE CHRONIQUE OU QUE L'ACTION AIT ÉTÉ ACCOMPLIE PAR L'UN DES PATROUILLEUR.

Vous pouvez composer un poème lyrique *
Test d'Érudit

Réussite * Ajouter un **V** à la Chronique.



?

Terra fabulosa

A. Donc, après la fourche, je continue soixante lieues vers le nord.

IDDl. Soixante, soixante-cinq.

A. Mettons. Et après ?

IDDl. Normalement, vous arrivez à une grande clairière.

A. A quoi je la reconnaîtrai ?

IDDl. Ben... elle est grande.

A. Bon.

IDDl. Et au milieu de la clairière, il y a un rocher triangulaire qui marque l'entrée de la Grotte de Padraig.

K. Livre 1, E.34

Si 3 régions ont été sécurisées *

Ajouter un **V** à la Chronique.

*** ACTION TEMPORAIRE ***

JUSQU'À CE QUE LA CARTE SOIT RECOUVERTE PAR LA PROCHAINE CARTE CHRONIQUE OU QUE L'ACTION AIT ÉTÉ ACCOMPLIE PAR L'UN DES PATROUILLEUR.

Vous pouvez annoter les cartes locales *

Test de Voyageur

Réussite * Ajouter un **V** à la Chronique.



5

A la hauteur de la légende ?

Lé. Personne vous demande de tout noter, aussi !

A. Ah si ! Pardon, c'est moi qui demande !

C. On se demande bien pourquoi !

PB. Pour vous faire entrer dans la Légende ! Parce que je vous rappelle qu'entre vos chevaux morts et vos chevaux malades, moi, je dois faire une légende !

K. livre 1, E. 51

*** ACTION IMMÉDIATE ***



Chaque Jeton Objectif compte comme 2 **V**.

8 ou plus * Victoire Majeure (Tournez la Page)

6 ou plus * Victoire Mineure (Tournez la Page)

Sinon * Défaite (Tournez la Page)



6

VICTOIRE MAJEURE

La. Non, non... J'ai sauvé les deux ! La mère et la fille !

A. Ca va, vous pouvez corriger ?

PB. Pas de problème.

K. livre 1, E. 51

VICTOIRE MINEURE

PB. Non mais après on peut toujours tricher mais, en vrai, il était comment ?

B. Comment " en vrai " ?

...

Mais...

Attendez, il faut que ce soit vrai, tout ce qu'on dit là ?

K. livre 1, E.54

DÉFAITE

PB. Et tous ces gratte-caisses, là, sur les marchés aux bêtes ! Avec leurs crincrins pourris ! Et allez, je colle des tierces, des sixtes...

Oh mais pour qui ils se prennent ? Moi, ça me bousille les tympans, les sixtes ! Je suis déjà presque à moitié sourd !

A. Si vous arrêtez de gueuler, déjà !

K. livre 2, E. 55



7

CHRONIQUE DE

Cyol
inspiré par la règle du jeu.
Les textes d'ambiances
sont issus de Kaamelott
d'A. Astier

ILLUSTRATIONS DE

- [Lorc](#)
- [Delapouite](#)

(CC BY 3.0)
fournies par
<https://game-icons.net/>
(Cool !)

Version 0.1.0