



Un problème de
taille

CHRONIQUE COURTE

5

Un réveil brutal

Au petit matin un cri résonne devant le Fortin. Tout le monde est en alerte. Devant la Porte les Patrouilleurs trouvent un bambin abandonné... Déjà problématique, mais de plus c'est un bambin aussi grand qu'eux, un géant ! Et il va falloir s'en occuper !

* ACTIONS TEMPORAIRES *

AU FORTIN * TANT QUE TOUTES LES ACTIONS NE SONT PAS RECOUVERTE PAR V OU JUSQU'AU CHAPITRE 3 (gardez cette carte en vue)

Un Patrouilleur peut
lui fabriquer un parc
Test de Bâtisseur

Réussite

Ajouter un V ici

Un Patrouilleur peut
jouer avec lui
Test de Soldat

Réussite

Ajouter un V ici

Un Patrouilleur peut
lui mitonner des
repas adaptés
Test d'Érudit

Réussite

Ajouter un V ici

Un Patrouilleur peut
lui fabriquer des
jouets
Test de Voyageur

Réussite

Ajouter un V ici



1

Des nuits trop courtes

Le bambin, baptisé Gruel, est bien gentil. Et comme tous les enfants de son âge il ne se maîtrise pas encore bien ... Mais contrairement aux enfants de son âge sa taille et sa force peuvent le rendre dangereux pour son environnement surtout quand il n'est pas suffisamment surveillé et canalisé.

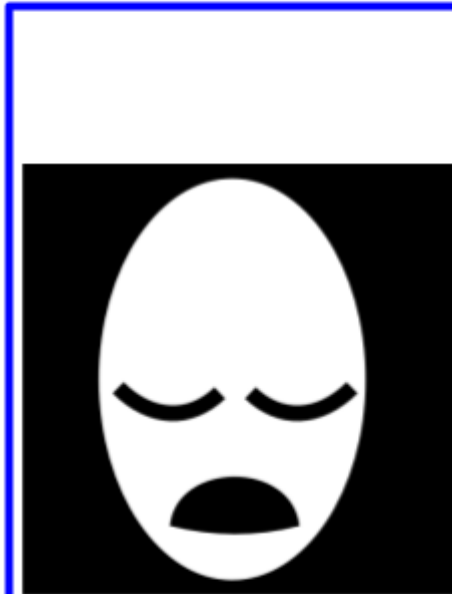
Pour chaque **V** manquant sur les actions temporaires du chapitre précédent :
1 bâtiment est endommagé
Les actions non résolues restent disponibles

Les nuits sont les plus terribles, visiblement Gruel est très affecté par sa solitude et il réveille souvent le fortin suite à ses cauchemars et ses besoins d'affections... Le manque de sommeil se fait sentir incitant parfois les Patrouilleurs à aller... patrouiller, quitte à dormir (ahhh dormir...) à la belle étoile !

Tout patrouilleur qui finit son tour au Fortin :
-1PV

*** ACTION IMMÉDIATE ***
LORSQUE CETTE CARTE CHRONIQUE DOIT ÊTRE
RECOUVERTE PAR LA SUIVANTE

Si aucun Patrouilleur n'est au Fortin
Ajoutez un **X** à la Chronique et un bâtiment est endommagé.



2

Fugue

Alors qu'une routine semblait s'installer avec la présence de Gruel, ce dernier disparaît !

*** ACTION IMMÉDIATE ***
Les Patrouilleurs n'auraient ils pas assez porté d'attention à Gruel ?

Déplacer les **V** du chapitre 1 sur la Chronique.
Pour chaque action non résolue, placez un **X** sur 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 PATROUILLEURS.

Un Patrouilleur peut partir à la recherche de Gruel. *Test de Voyageur*

La difficulté du test dépend du nombre de **V** sur la Chronique

3 ou plus * 1 réussite requise
1 ou 2 * 2 réussites requises
0 ou moins * 3 réussites requises

Réussite * Gruel est retrouvé ! Ajouter un **V** à la Chronique.

Si le marqueur Adversité revient avant l'action ne soit réussi :

Gruel finit par réapparaître tout seul.
Ajoutez **X** sur la Chronique



3

Trouver la famille

Gruel est content, les Patrouilleurs lui ont promis de retrouver sa famille... Mais évidemment, il faut toujours s'occuper de lui. Et ne pas oublier l'Ordre de mission de la Patrouille !

* ACTION IMMÉDIATE *

Un Patrouilleur **part** chercher des informations sur la famille de Gruel.

Test de Voyageur

2 Réussites * Enfin une piste !

Ajouter un **V** à la Chronique.

1 Réussite * Rien de probant...

0 Réussite * Gruel ne vous croit pas quand vous lui dites avoir cherché !

Ajouter un **X** à la Chronique.

* ACTION TEMPORAIRE *

AU FORTIN

Un Patrouilleur **peut** s'occuper de Gruel.

Test de n'importe quel métier

Réussite * Gruel est ravi

Ajouter un **V** à la Chronique.

* ACTION IMMÉDIATE *

LORSQUE CETTE CARTE CHRONIQUE DOIT ÊTRE RECOUVERTE PAR LA SUIVANTE

Si aucun Patrouilleur n'est au Fortin

Ajoutez un **X** à la Chronique.



4

Retrouvailles

Enfin ! Les recherches et messages sont passé et la famille de Gruel se présente au Fortin. Ils arrivent d'ailleurs en même temps que les supérieurs des Patrouilleurs.

0 * Gruel et sa famille ne s'attardent pas et quittent avec gêne le Fortin alors que les Patrouilleurs se font passer un savon par leurs supérieurs.

Défaite (Tournez la Page)

Sinon * Lisez la suite.

* ACTION IMMÉDIATE *

Chaque Patrouilleur doit raconter l'histoire de Gruel au Fortin à sa famille et à ses supérieurs. *Test de Voyageur.*

La difficulté du test dépend de la différence entre les **V** et les **X** sur la Chronique

4 ou plus * 1 Patrouilleur doit faire 2 réussites

2 ou 3 * 2 Patrouilleurs doivent faire 2 réussites chacun

1 ou moins * 2 Patrouilleurs doivent faire 3 réussites chacun

Dépensez 1 Jeton Objectif pour relancer un ou plusieurs dés

Si test réussi * **Victoire** (Tournez la Page)

Sinon * **Défaite** (Tournez la Page)



VICTOIRE

Gruel et sa famille repartent après des adieux larmoyant des deux côtés. Les supérieurs de la Patrouille quittent aussi le Fortin satisfaits.

Quelques années plus tard les Patrouilleurs reçoivent une missive leur présentant une nouvelle recrue : Gruel le Patrouilleur.

Oltréé !

DÉFAITE

Une chose est sûre, les Patrouilleurs n'ont pas fait bonne impression ni d'un côté ni de l'autre.

Si les relations entre les Géants et la Patrouille se développent dans les années à venir, ce ne sera pas grâce à eux.

Et pour couronner le tout, ils n'auront jamais de nouvelles de Gruel.



6

CHRONIQUE DE
Czol et @francoisipo
ILLUSTRATIONS DE

- Lorc
- Delapouite

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

Version 1.0.3