

MONSTRES

LE JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DE
JOANN SFAR



Livre-jeu Petit Vampire

LE MYSTÈRE DU JEUDI SOIR

Les aventures Petit Vampire et de Michel sont terminées pour aujourd'hui. Tu vas devoir retourner à la vie ordinaire. A moins que...

Attends un instant... si tu avais la possibilité de te glisser dans la peau d'un monstre? Juste quelques instants? Et si, toi aussi, tu vivais une aventure à la fois horrible et merveilleuse, tout comme Petit Vampire? Tu as trop peur? Il est encore temps de refermer cet ouvrage et de le poser sur une étagère.

Tu es toujours là? Même pas peur? Alors poursuis ta lecture et glisse-toi dans la peau de Claude. Tu as déjà rencontré Claude dans les aventures de Petit Vampire. C'est un ami qui vit avec lui au manoir du Capitaine des Morts et de Pandora, avec toute la bande, Marguerite, Ophtalmo et Fantomate.

Claude est un crocodile. Il vient des bayous de Louisiane, un profond marécage à l'est des États-Unis d'Amérique. Sa famille ne se souvient jamais de son nom, car ils ont des centaines de petits crocodiles et il en meurt beaucoup. Il a six ou sept griffes à chaque patte et il sait bien se battre. Il mange des trucs pas très propres, comme de la viande faisandée, c'est-à-dire qu'elle a commencé à pourrir, avec les mouches, les asticots et tout ça. Claude a une trottinette bien boostée, il est très fort pour réparer des voitures et des véhicules.

Voilà, tu sais tout, alors si tu es vraiment prêt, il est temps de te transformer... 1. 2. 3.

À partir de maintenant, tu es Claude, le crocodile.

Ces temps-ci, Petit Vampire est bizarre. Parfois, le soir, il disparaît. Des fois, il s'enferme dans sa chambre tout seul et il ne veut pas jouer avec toi, Marguerite et Ophtalmo. D'autre fois, il trouve un prétexte pour vous semer et il disparaît du Manoir. Avec Marguerite et Ophtalmo, vous avez remarqué que c'est tous les jeudis soir. Enfin, c'est Ophtalmo qui l'a dit, parce que tu n'as aucune idée de quel jour de la semaine on est! Alors vous avez décidé de le suivre. Ophtalmo a dit qu'à trois, ça ne serait pas discret, alors vous avez joué à *Pierre, Feuille, Ciseaux*. Et tu as gagné.

Et c'est pour ça que cette nuit, c'est toi qui es chargé de suivre Petit Vampire. Pour l'occasion, tu as bricolé un mode silencieux pour ta trottinette boostée. Pour réussir à suivre un vampire et un chien volant, il va falloir rouler à tombeau ouvert! C'est une expression étrange, non? Tu n'as jamais vu personne rouler dans un cercueil, mais si c'était le cas, il faudrait bien le laisser ouvert pour y voir quelque chose...

Tu as aussi un sac, dans lequel chacun d'entre vous a mis un objet. Tu as choisi un bâton de dynamite, parce que ça explose et que tu adores ça! Ophtalmo t'a donné un étrange sablier en parlant d'énergie quantique. Tu n'as rien compris à ce que ça voulait dire. Et pour finir, Marguerite t'a donné quelque chose de mou emballé dans du papier journal. À l'odeur, tu devines tout de suite ce dont il s'agit... Marguerite est tellement prévisible!

Bref, on y est, te voici caché dans un bosquet à attendre que Petit Vampire passe par là. Justement, le voilà... Et il est accompagné de Fantomate! Ahh le traître, il savait tout et ne vous a rien dit! Ils partent en direction de la ville. Tu enfourches ta trottinette et tu roules à fond pour ne pas te faire semer. En ville, c'est difficile, tu dois zigzaguer entre les bâtiments pendant qu'ils volent tout droit!



À partir de maintenant, ta lecture va différer d'une histoire ordinaire. C'est toi qui vas choisir les actions de Claude. Le récit va changer selon tes décisions. Pour cela, il est construit en paragraphes numérotés. À chaque choix correspond un paragraphe différent auquel tu devras te rendre pour construire ta propre histoire, ton propre destin. Mais au-delà du récit, nous te proposons de jouer. Et dans ce jeu, il y a quelques règles. Ainsi, lorsqu'un paragraphe est écrit en italique, ce paragraphe concerne les règles du jeu. Comme celui que tu viens de lire. Maintenant, reprends ton aventure et fais les bons choix!

1

Petit Vampire et Fantomate s'enfoncent dans le ciel nocturne de la ville. Bientôt ils passent par-dessus une église. Tu peux choisir de la contourner par la droite ou par la gauche. À droite c'est plus long, mais tu seras caché sous les arbres, à gauche le chemin est plus court, mais tu seras à découvert. Alors que fais-tu ?

- Si tu choisis de passer par la droite, va lire le paragraphe numéroté 10.
- Si tu choisis de passer par la gauche, va au paragraphe numéroté 15.

2

À costaud, costaud et demi et c'est le chef des motards qui part à la renverse. Tu claques des dents de satisfaction, mais cela ne dure qu'un court instant. Pendant ce temps-là, les autres t'ont doublé et encerclé. C'est une mauvaise nouvelle, mais ce n'est pas la pire ! Le chef des motards se redresse et sa silhouette se déforme, sa mâchoire s'agrandit et des poils poussent partout sur son corps... Le même phénomène affecte les autres bikers. Des loups-garous !

Le combat est inévitable, mais il est inégal. Tu as beau être un crocodile mutant, tu ne fais pas le poids face à douze loups-garous en colère ! Tu files des gnons à tout va et tu réussis même à manger quelques morceaux de loup-garou. Ce n'est pas mauvais, même si tu préfères la viande moins fraîche. Mais au final, tu perds conscience sous les coups de tes adversaires.

À présent, sans perdre cette page, rends-toi sur la fiche de personnage de Claude, p. 27 et trouve la case **Points de Vie (PV)**. Lorsque tu es en pleine forme, tu en as 40. C'est vraiment beaucoup, un humain ordinaire en a moins de 10 ! Mais toi tu es un crocodile mutant, alors c'est différent.

Bon, tu viens d'en perdre 15 à cause de la grosse baston. Barre 40 au crayon et inscris 25 à côté. Attention, si tes **Points de Vie** arrivent à 0, l'aventure est finie... Là, ce n'est pas encore le cas, même si tu es assommé. Rends-toi à présent en 4.

3

Tu scrutes les ténèbres. Au début tu ne vois rien, mais bientôt tu repères Fantomate qui glisse discrètement le long d'un toit. Manifestement, il croit que tu ne l'as pas vu. La filature peut reprendre, mais tu dois à présent redoubler de discrétion. Tu roules encore pendant environ cinq minutes, lorsque tu entends le bruit de grosses motos derrière toi. Rends-toi en 18.

4

Le réveil est douloureux, tu as une grosse bosse sur la tête. Il y a des cris qui résonnent et tu es ligoté dans un garage souterrain, sans doute le sous-sol d'un bâtiment. Un peu plus loin, tu aperçois les motards qui font un cercle autour de deux loups qui se battent. Ça alors ! Petit Vampire et Fantomate sont ligotés près de toi. Un gros loup vous surveille de son œil jaune, dévoilant des crocs longs comme des poignards.

Fantomate grogne dans ta direction. « *On t'a vu te faire attraper, alors on a essayé de te délivrer... Et voilà ! Et d'abord, pourquoi tu nous as suivi ?* » Tu expliques que tu voulais savoir ce qu'ils font chaque jeudi soir. Petit Vampire te dit qu'ils font du jeu drôle. Tu protestes, toi aussi tu aimes les jeux drôles ! Fantomate dit que tu es trop bête, ce sont des jeux de rôle. Il est gonflé celui-là, il a de la chance que tu sois ligoté.

Mais votre dispute a attiré l'attention. Le chef des motards t'attrape. « *Toi, puisque tu veux te battre, on va voir ce que tu sais faire !* » Il te traîne dans le cercle des motards et te libère de tes liens, puis un des motards se transforme en loup et entre dans le cercle pour t'affronter.



Tu n'as pas le choix, c'est la bagarre! Griffes et crocs entament un ballet mortel. Le loup essaye de te sauter à la gorge, tu l'en empêches la gueule grande ouverte et essayes de happer son bras. Les coups pleuvent. Mais qui va l'emporter, crocodile ou loup-garou?

Ce sont les règles et le hasard qui vont en décider. Mais aussi tes choix précédents. En effet, si Claude est déjà blessé, ce combat sera d'autant plus dangereux. Voici la procédure à suivre: toi et le loup-garou allez attaquer chacun votre tour. Toi d'abord, puis lui, puis toi à nouveau, etc. jusqu'à ce que l'un d'entre vous aille au tapis.

Pour attaquer, utilise la table de 20 comme pour les autres tests puis ajoute au résultat obtenu ton **bonus d'Attaque**. Tu le trouves également sur ta fiche de personnage page 27: il est égal à +6. Le loup-garou possède une **Défense** de 14. Cela signifie que pour réussir ton attaque, tu dois obtenir un total de 14 ou plus (soit un résultat de 8 ou plus sur la table de 20). Si tu as réussi ton attaque, tu infliges **10 points de dommages** au loup-garou. C'est-à-dire que tu retires **10** de son total de **Points de Vie**. Un tel coup suffirait à tuer un humain ordinaire, mais un loup-garou est une

créature bien plus dangereuse, il débute donc le combat avec 30 points de Vie!

Ensuite c'est au tour du loup-garou d'attaquer. C'est à toi de jouer son attaque alors il faut le faire honnêtement, respecte le résultat de la table de 20! Il attaque avec un **bonus d'attaque** de +5 contre ta **Défense** de 16. Il lui faut donc au moins 11 pour réussir. En cas de réussite, il te retire **5 points de Vie** à chaque fois.

Recommence cette procédure, jusqu'à ce que loup-garou n'ait plus de **Points de Vie** ou dès que tu es réduit à **5 PV**. Dès que c'est le cas, le combat est terminé.

Loup-garou

| Défense | Points de Vie | Attaque | Dommages |
|---------|---------------|---------|----------|
| 14 | 30 | +5 | 5 points |

- Si le loup-garou n'a plus de **point de Vie**, rends-toi en 16.
- Si avant cela tu es réduit à 5 **points de Vie**, rends-toi en 6.



5

Tu tentes de continuer ton chemin en les ignorant, mais manifestement, les motards en ont décidé autrement. Ils crient «*Des bottines pour le chef!*» Et ils se précipitent sur toi! Rends-toi en 13.

6

Tu t'es bravement battu, mais tu étais déjà blessé et cette dernière morsure a failli t'achever. Tu vacilles sur tes appuis comme un boxeur KO debout. Mais c'est alors que ce produit un événement étrange. Rends-toi en 19.

7

Tu déballes le paquet de Marguerite. Comme il fallait s'y attendre, c'est un gros caca. Tu le déposes devant l'entrée du garage, puis vous vous cachez derrière un vieux meuble posé là. Les loups-garous passent devant votre cachette sans vous apercevoir car la puanteur du caca brouille leur odorat. Ils abandonnent vite et retournent à leur festin. Marguerite va être tout fier s'il apprend que son caca vous a sauvé la vie! Rends-toi en 21.

8

«*Ils vont voir de quel bois je me chauffe!*» Tu sors le bâton de dynamite de ton sac et tu le lances au milieu des motards. Boum! C'est un véritable feu d'artifice. Les motos valdinguent dans tous les sens, un motard passe devant toi en vol plané, un drôle d'air surpris sur son visage!

Waouhh! Tu t'arrêtes un instant pour constater les dégâts avec un grand sourire de crocodile. C'est alors que tu remarques un phénomène étrange. Les motards se relèvent un peu trop rapidement à ton goût. Ils ont l'air très en colère. Pire, leur silhouette se déforme, leur mâchoire s'agrandit et des poils poussent partout sur leur corps... Des loups-garous! Ce n'est vraiment pas de ton soir de chance!

Les loups-garous se lancent à ta poursuite. Tu pars en trombe, mais le motard qui avait valdingué se redresse soudain juste devant toi. Tu le percutes de plein fouet et tu te cognes la tête en tombant... Tu sombres dans l'inconscience. Voilà ce que c'est que d'avoir oublié de mettre son casque pour faire de la trottinette.

À présent, sans perdre cette page, rends-toi sur la fiche de personnage de Claude, p.27 et raye ton bâton de dynamite. Tu ne pourras plus l'utiliser durant cette aventure. Ensuite, trouve la case **Points de Vie (PV)**. Lorsque tu es en pleine forme, tu en as 40. C'est vraiment beaucoup, un humain





ordinaire en a moins de 10! Mais toi tu es un crocodile mutant, alors c'est différent.

Maintenant tu en perds 5 à cause de la grosse bosse sur la tête que tu viens de gagner lors de ta chute sans casque. Barre 40 au crayon et inscris 35 à côté. Attention, si tes **Points de Vie** arrivent à 0, l'aventure est finie... Là ce n'est pas encore le cas, même si tu es assommé. Rends-toi à présent en 4.

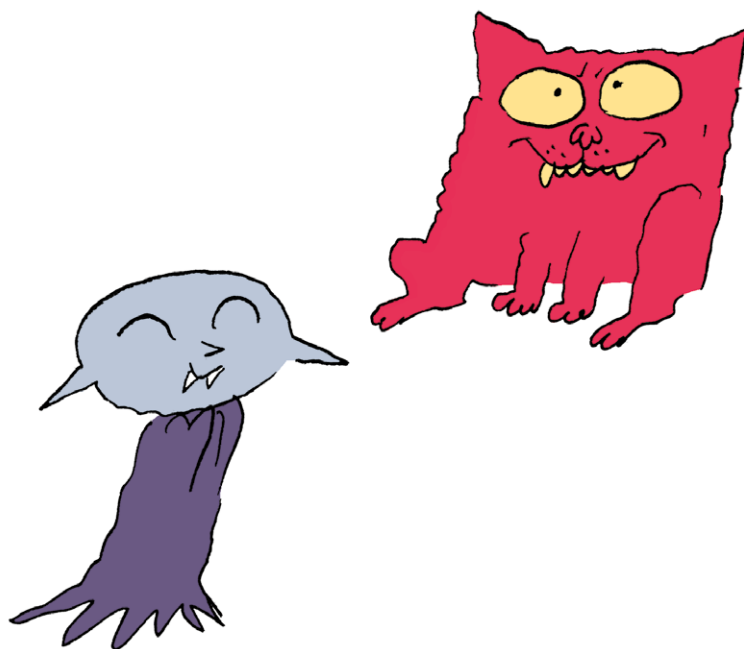
9

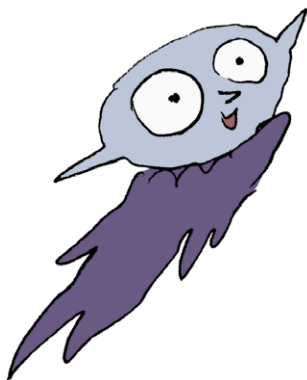
Au moment où les loups-garous arrivent à ta portée, tu leur balances le bâton de dynamite. Boum! Ils sont sonnés sur le coup et vous en profitez pour partir sans demander votre reste. Hélas, cela attire tout le reste de la meute à vos trousses... Aïe, aïe, aïe.

Heureusement, cette fois tu n'es pas seul, Petit Vampire et Fantomate unissent leurs forces pour te soulever dans les airs. Non sans peine. Si tu avais su, tu aurais mangé moins de loup-garou tout à l'heure. À présent, rends-toi en 21.

10

Tu t'engouffres dans la ruelle à droite de l'église. Tu es caché par le feuillage des arbres, mais tu perds de vue un court instant Petit Vampire et, quand tu arrives de l'autre côté de l'église, il a disparu. Par tous les moustiques du bayou, dans quelle direction est-il parti? Rends-toi à présent au paragraphe 20.





11

Sous la violence de la charge, tu perds l'équilibre et tu te ratatines par terre. Tu te cognes la tête violemment et tu sombres dans l'inconscience. Voilà ce que c'est que d'avoir oublié de mettre son casque pour faire de la trottinette...

À présent, sans perdre cette page, rends-toi sur la fiche de personnage de Claude, p.27 et trouve la case **Points de Vie (PV)**. Lorsque tu es en pleine forme, tu en as 40. C'est vraiment beaucoup, un humain ordinaire en a moins de 10! Mais toi tu es un crocodile mutant, alors c'est différent.

Maintenant tu en perds 5 à cause de la grosse bosse sur la tête que tu viens de gagner lors de ta chute sans casque. Barre 40 au crayon et inscris 35 à côté. Attention, si tes **Points de Vie** arrivent à 0, l'aventure est finie... Là ce n'est pas encore le cas, même si tu es assommé. Rends-toi à présent en 4.

12

Tu scrutes les ténèbres, mais tu ne vois rien. Zut, ils ont réussi à t'échapper! Il ne te reste d'autre choix que de sillonner la ville à trottinette dans l'espoir un peu fou de tomber sur eux au hasard. Tu tournes en rond pendant presque une heure. Il n'y a personne en ville à cette heure-là. Tu commences à désespérer de les retrouver et tu hésites à retourner au manoir. Et puis tu imagines déjà Marguerite et Ophtalmo qui vont te prendre pour un nul, alors tu fais un dernier tour, lorsque tu entends de grosses motos derrière toi. Rends-toi en 18.

13

Arrivé à ta hauteur, le chef fait un écart et te percute. Il te bouscule pour te renverser.

Pour déterminer s'il y arrive, tu dois à nouveau réussir un test. Comme la dernière fois, utilise la table p. 27, ferme les yeux et détermine un résultat entre 1 et 20. Toutefois, les chances de rater ou de réussir un test pour ne pas être bousculé ne sont pas les mêmes pour une personne légère ou un grand costaud comme toi. Logique. Pour cette fois, il s'agit donc d'un test de **Force**. Tu peux prendre connaissance des différents bonus ou malus de Claude sur sa fiche de personnage, page XX. Par chance, Claude est particulièrement costaud. Son bonus de **Force** est égal à +4.

Tu peux également remarquer que son bonus de **Perception** est égal à +0. C'est pour cela que lors du test que tu as effectué pour repérer Fantomate, tu n'avais aucun bonus. En revanche, la dernière fois, le test était assez facile, il suffisait de faire 10 pour réussir, alors que cette fois, le chef des motards possède une grosse moto et toi une petite trottinette. C'est pourquoi la difficulté passe à 15.

Tu dois donc à présent ajouter le résultat obtenu sur la table et ton bonus de +4. Si le total est supérieur ou égal à 15, tu as réussi... sinon tu as raté! Il te faut donc obtenir au moins 11 sur la table de 20.

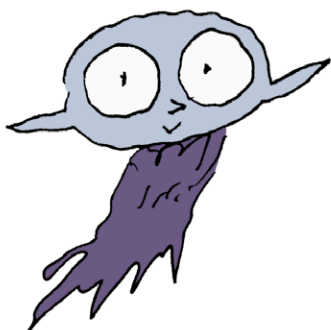
- Si tu as réussi le test, rends-toi en 2.
- Sinon, rends-toi en 11.

14

Tu sors le sablier d'Ophtalmo et tu le retournes. Une étrange lumière bleue et violette s'écoule de l'objet et t'enveloppe... Mais que ce passe-t-il? Autour de toi, le temps cesse de s'écouler puis il se met à remonter comme un film qu'on passe à l'envers. Tu peux revenir en arrière dans cette soirée et t'arrêter où bon te semble. Et puis ensuite le sablier explose (*raye-le de ton équipement sur ta fiche de personnage p. XX*).

- Si tu remontes un petit peu dans le temps rends-toi en 4.
- Si tu remontes davantage dans le temps, rends-toi en 18.
- Si tu as choisi de revenir au début de l'histoire, rends-toi en 1!





15

Tu prends la rue de gauche et tu ne perds pas des yeux Petit Vampire. Mais soudain Fantomate mord la manche de Petit vampire et fait un signe de tête dans ta direction. Tu es repéré! Tous les deux filent vers la droite par-dessus l'église. Tu fais demi-tour sur les chapeaux de roue et tu reprends la rue de droite. Hélas, sous les arbres tu ne vois rien et, quand tu arrives de l'autre côté de l'église, ils ont disparu. Par tous les moustiques du bayou, dans quelle direction sont-ils partis? Rends-toi à présent au paragraphe 20.

16

Au terme d'un combat sanglant et sans pitié, tu refermes tes mâchoires puissantes sur la nuque du loup-garou et crac! Voilà ce qu'il en coûte de défier un crocodile mutant! Mais ce moment d'euphorie est vite passé. Le chef des loups-garous entre à son tour dans le cercle. Il bombe le torse et grandit encore, il se transforme en un énorme loup, deux fois plus gros que toi! Gulp... Mais c'est à ce moment que ce produit un événement étrange... Rends-toi en 19.

17

Tu pousses les gaz à fond pour essayer de t'enfuir, mais que peut une trottinette, même boostée, contre des motos? Les motards te rattrapent rapidement. Rends-toi en 13.

18

Une bande de motard te double, grosses motos chromées, grosses barbes, bottes en peau de croco... En peau de croco? Justement, leur chef, un individu particulièrement musclé, tout de cuir noir vêtu, tatouages à têtes de mort te regarde d'un air mauvais. «*Hé, les gars, visez moi-ça! Une paire de bottines à roulettes!*»

Ça sent, mauvais, très mauvais cette histoire. Que fais-tu?

- Tu les ignores et tu roules comme si de rien n'était. Rends-toi en 5.
- Tu mets les gaz à fond et tu tentes de t'enfuir. Rends-toi en 17.
- On ne te parle pas comme ça! Tu plonges la main dans ton sac et tu leurs envoies un bâton de dynamite pour les disperser et leur apprendre les bonnes manières! Rends-toi en 8.

19

Soudain, une dizaine de jeunes gens, filles et garçons, font irruption dans le parking souterrain. Ils ont des treillis militaires et filment la scène avec des téléphones portables. Ils crient des slogans étranges «*Libérez les animaux*» ou encore «*Les animaux sont nos frères et sœurs*». Ils brandissent des pancartes où il est question de bien-être animal.

Les motards sont d'abord surpris. Puis se transforment. Puis c'est le carnage. Âmes sensibles s'abstenir. Le point positif, c'est que pendant que les loups-garous font bonne chair, tu peux en profiter pour t'enfuir avec tes amis.

Tu te précipites vers Petit Vampire et Fantomate et tu coupes leurs liens. Il y a une longue enfilade de garages à traverser pour sortir et vous rasez les murs le plus discrètement possible. Les loups-garous semblent trop occupés à dévorer leurs victimes pour vous repérer. Mais au moment où vous arrivez au dernier garage avant la sortie, un des loups lève le nez et renifle l'air dans votre direction. Vite, vous vous engouffrez dans un garage ouvert. Il est occupé par quelques vieux meubles. Ton gros cœur de crocodile bat très fort. Un groupe de loups se rapproche de votre cachette en vous pistant à l'odeur. C'est à ce moment que tu te souviens que tu as emporté avec toi plusieurs objets.

- Si tu as encore le bâton de dynamite et que tu veux l'utiliser, rends-toi en 9.
- Si tu veux plutôt utiliser le sablier d'Ophthalmo, rends-toi en 14.
- Enfin, si tu veux utiliser le paquet spécial de Marguerite, rends-toi en 7.



Deviens VRAIMENT un Monstre!

Aventure!

Terreur!

Et Quotidien!

Tu rêves d'être une créature abominable, d'enquêter sur des mystères terrifiants et de faire face à une vie quotidienne pénible?

Joue à **MONSTRES**

Le jeu de rôle POUR LES MONSTRES!

Petit Vampire et Fantomate ne sont plus en vue, ils se sont peut-être cachés. Tu stoppes ta trottinette et tu essayes de les repérer.

Vas-tu réussir à les retrouver? Dans notre histoire, comme dans la vraie vie, tout ne se passe pas toujours comme tu le voudrais... C'est maintenant que les règles du jeu interviennent. Tu vas devoir faire un test. Si tu réussis le test, tu retrouves Petit Vampire et Fantomate. Si tu le rates... ils ont réussi à te semer (mais rassure-toi, tu verras que l'histoire n'est pas finie pour autant!)

Pour faire ce test, tu dois commencer par obtenir un résultat compris entre 1 et 20. Pour cela, tu dois utiliser la table de 20¹ page 27. Prends un crayon à papier, ferme les yeux et pointe au hasard. La case que tu viens de cocher indique le résultat obtenu.

Si le résultat est supérieur ou égal à 10, tu as réussi... sinon tu as raté! Attention, ne triche pas, cela gâcherait le jeu!

- Si tu as réussi le test, rends-toi au paragraphe 3.
- Sinon rends-toi en 12.

⁽¹⁾ Bon, en vrai, si un jour tu fais du jeu de rôle, il te faudra un dé spécial à 20 faces qui permet d'obtenir des résultats entre 1 et 20, mais pour le moment comme tu n'en as pas on va utiliser cette ruse pour remplacer le dé à 20 faces. Évidemment, si tu en possèdes déjà un, utilise-le! Peut-être aussi que tes parents en ont un?

Finalement, vous avez réussi à échapper aux loups-garous. Pour te remercier de les avoir eux aussi délivrés, Petit Vampire accepte que tu les accompagnes à la partie de jeu de rôle. Mais vous êtes en retard et Michel n'est pas très content d'avoir un joueur de plus. Et puis il faut te créer un personnage. Tu voudrais bien jouer le rôle d'un loup-garou...

Voilà, la lecture et le jeu sont terminés. Es-tu satisfait de la façon dont l'histoire s'est conclue? Regrettes-tu certains choix? Peut-être voudrais-tu essayer d'autres stratégies, découvrir d'autres cheminements possibles de l'histoire. Tout cela est possible, il te suffit de recommencer la lecture au début. N'hésite pas à le faire si cela t'amuse.

Si tu as aimé et que tu souhaites vivre d'autres aventures similaires à celle-ci dans l'univers fantastique de Joann Sfar, ce que tu viens de lire de lire est une initiation à *Monstres: le jeu de rôle dans l'univers de Joann Sfar*.

Monstres te propose de vivre les aventures d'un monstre de ton choix parmi vampire, loup-garou, recousu (comme Marguerite) et bien d'autres créatures encore. Tu pourras y croiser Petit Vampire, Claude et tous ses amis, ses adversaires aussi. Le jeu t'invite à jouer le quotidien amusant et compliqué d'un monstre et de vivre des aventures avec un grand A, contre des adversaires souvent encore plus monstrueux.





Fiche de personnage: Claude le crocodile

| Force | Dextérité | Constitution | Intelligence | Perception | Charisme | Attaque | Défense |
|-------|-----------|--------------|--------------|------------|----------|---------|---------|
| 4 | 0 | 4 | -1 | 0 | -2 | 6 | 16 |

Points de Vie: 40



Équipement: bâton de dynamite, sablier d'Ophtalmo, paquet qui pue de Marguerite.

Table de dé à 20 faces

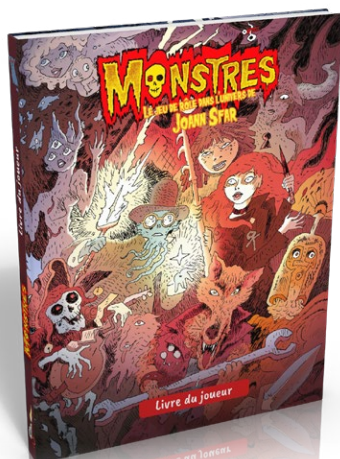
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 5 | 17 | 12 | 2 | 15 | 6 | 18 | 8 | 13 | 3 | 2 | 12 | 6 | 15 | 8 | 18 | 3 | 13 |
| 11 | 1 | 9 | 19 | 5 | 16 | 7 | 17 | 4 | 14 | 19 | 9 | 16 | 5 | 17 | 7 | 14 | 4 |
| 3 | 13 | 20 | 10 | 12 | 2 | 15 | 6 | 18 | 8 | 13 | 3 | 2 | 12 | 6 | 15 | 8 | 18 |
| 14 | 4 | 11 | 1 | 9 | 19 | 5 | 16 | 7 | 17 | 4 | 14 | 19 | 9 | 16 | 5 | 17 | 7 |
| 8 | 18 | 3 | 13 | 20 | 10 | 12 | 2 | 15 | 6 | 18 | 8 | 13 | 3 | 2 | 12 | 6 | 15 |
| 17 | 7 | 14 | 4 | 11 | 1 | 9 | 19 | 5 | 16 | 7 | 17 | 4 | 14 | 19 | 9 | 16 | 5 |
| 6 | 15 | 8 | 18 | 3 | 13 | 20 | 10 | 12 | 2 | 15 | 6 | 18 | 8 | 13 | 3 | 2 | 12 |
| 16 | 5 | 17 | 7 | 14 | 4 | 11 | 1 | 9 | 19 | 5 | 16 | 7 | 17 | 4 | 14 | 19 | 9 |
| 2 | 12 | 6 | 15 | 8 | 18 | 3 | 13 | 20 | 10 | 12 | 2 | 15 | 6 | 18 | 8 | 13 | 3 |
| 19 | 9 | 16 | 20 | 10 | 7 | 14 | 4 | 11 | 1 | 9 | 19 | 5 | 16 | 7 | 17 | 4 | 14 |
| 13 | 3 | 2 | 12 | 6 | 15 | 8 | 18 | 3 | 13 | 20 | 10 | 12 | 2 | 15 | 6 | 11 | 1 |
| 4 | 14 | 19 | 9 | 16 | 5 | 17 | 7 | 14 | 4 | 11 | 1 | 9 | 19 | 20 | 10 | 7 | 17 |
| 18 | 8 | 13 | 3 | 2 | 12 | 6 | 15 | 8 | 18 | 3 | 13 | 20 | 10 | 12 | 2 | 15 | 6 |
| 7 | 17 | 4 | 14 | 19 | 9 | 16 | 5 | 17 | 7 | 14 | 4 | 11 | 1 | 9 | 19 | 5 | 16 |
| 15 | 6 | 18 | 8 | 13 | 3 | 2 | 12 | 6 | 15 | 8 | 18 | 3 | 13 | 20 | 10 | 12 | 2 |
| 5 | 16 | 7 | 17 | 4 | 14 | 19 | 9 | 16 | 5 | 17 | 7 | 14 | 4 | 11 | 1 | 9 | 19 |
| 12 | 2 | 15 | 6 | 18 | 8 | 13 | 3 | 2 | 12 | 6 | 15 | 8 | 18 | 3 | 13 | 5 | 16 |
| 9 | 19 | 5 | 16 | 7 | 17 | 4 | 14 | 19 | 9 | 16 | 5 | 17 | 7 | 14 | 4 | 18 | 8 |

Découvrez toute la gamme Monstres

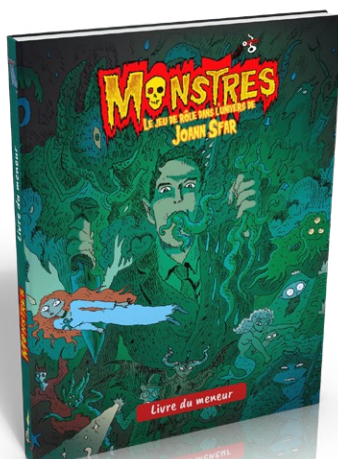
La boîte d'initiation



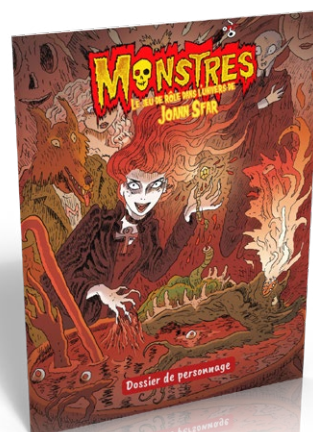
Livre du Joueur



Livre du Meneur



Dossier de Personnage



Les cartes de voies



Les dès



L'écran



Avec de VRAIS MONSTRES
dans Le RÔLE des MONSTRES



Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Responsable d'édition : Thomas Berjoan

Concept et univers : Joann Sfar

Règles originales de Chroniques Oubliées :

David Burckle et Damien Coltice

Auteur principal et game designer : Laurent «Kegron» Bernasconi

Illustration de couverture et illustrations intérieures : Joann Sfar

Colorisation : Isabelle Rabarot et Walter Pezzali

Relectures : Loïs Emmanuel Meyer

Design et maquette : Josselin Grange

L'équipe de Black Book Editions : Thomas Berjoan, Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas



black-book-editions.fr