

La maison d'édition indépendante Coyote Tale et NeonRot ont le plaisir de vous annoncer la traduction française de Chorogaiden, un jeu de rôle d'horreur japonaise et lovecraftienne, inspiré de Junji Itō, Silent Hill et Ringu. Ce jeu s'adresse aux rôlistes débutants ou confirmés, fans d'horreur et de culture japonaise.



Présentation du jeu

L'action se déroule dans la ville éponyme fictive, dans les années 1990. Les joueurs incarnent des enquêteurs aux profils étranges et malaisants, confrontés à des entités venues d'autres dimensions et à leurs serviteurs.



Trois exemples d'archétypes parmi les 16 proposés : le Musicien, le Joyeux sculpteur de ballons et la Tisserande parasites.

Les règles sont simples et accessibles, aussi bien pour les joueurs que pour le meneur.

La réserve de dés représente à la fois les points de vie et la capacité d'action des personnages. Le meneur ne lance jamais les dés, pour se concentrer sur la narration et l'ambiance.

Un mini-jeu d'adresse, le TAP, permet de laisser le destin se révéler aux personnages.

Chorogaiden – Le système Réserve

Si un joueur entreprend une action qui semble risquée, la Tisseuse doit lui demander un test, représenté par l'un des 4 Attributs

CORPS
Le physique. Soulever une poutre brisée, enfoncer une porte.

BOUCHE
Les paroles. Parler à des témoins, flatter quelqu'un pour obtenir des infos.

CERVEAU
Le mental. Repousser une attaque psychique, comprendre une scène de crime.

MAGYE
L'étrange et le surnaturel. Lancer un sort, dessiner un glyphe.

Le joueur peut lancer autant de dés de sa Réserve qu'il le souhaite. Les dés lancés sont alors consommés et ne reviennent pas dans la Réserve.

Un autre joueur peut Aider le joueur actif en lui donnant un D12 de sa Réserve. Ce dé ne sera pas récupéré.

Le joueur additionne les résultats obtenus sur les dés et ajoute sa valeur d'attribut. Il vérifie ensuite le total sur la table de réussite. S'il obtient une réussite, même nuancée, il récupère un unique D12 qu'il replace dans sa Réserve

9 ou moins Échec	10–14 Réussite nuancée	15–20 Réussite	21+ Réussite parfaite
Le joueur a échoué dans sa tentative : la Tisseuse doit maintenant déterminer les conséquences qui découlent de cet échec.	Le joueur réussit, mais il subit des conséquences mineures que détermine la Tisseuse.	Le joueur accomplit exactement ce qu'il voulait. Ni plus, ni moins.	Le joueur excelle dans sa tâche. Il réussit et obtient une récompense déterminée par la Tisseuse.

An Insight into something hidden
隠された何かへの洞察
1.

An insight into a physical location
物理的な場所への洞察
3.

An insight into the weakness of something
何かの弱点への洞察
2.

The Eyes briefly take control of the Investigator. The IF increases by 1 and the Investigator loses one D12 from their Pool. The Eyes bore into anyone around the Investigator before vaguely revealing one of their current holds on the town. They then leave the Investigator.

4.

L'esthétique du jeu, créée par NeonRot, est inspirée du courant de l'analog horror : photos Game Boy Color, bruit numérique, images dégradées d'une cassette qu'on n'aurait pas dû trouver.



La gamme

Le livre de base. Format A5 avec une couverture rigide. Il réunit en 100 pages tout le nécessaire pour jouer : accroches d'enquête, règles de résolution, 16 profils d'Investigateurs et des règles de jeu solo et de GN.

L'ouvrage décrit également plusieurs entités cosmiques, les menaces qui pèsent sur la ville et ses habitants. Il inclut la campagne "La vallée des tournesols morts" : cinq scénarios autonomes, prêts à jouer, liés par un fil rouge commun.

L'écran du meneur. Trois volets A5 illustrés pour installer l'ambiance, avec toutes les références de jeu côté meneur. Il est accompagné d'un livret contenant deux scénarios d'introduction exclusifs pour faire découvrir le jeu.

Les fiches Investigateurs. Les 16 archétypes imprimés séparément sur papier premium, prêts à jouer et à annoter.

Le cercle de mise au point. L'accessoire physique dédié au TAP. Un support pour laisser le destin guider les révélations.

Les accessoires. Un set de dés custom D12 aux couleurs de Chorogaiden, un dice tray et une pochette seront disponibles en option.

La campagne Ulule

La campagne débute le 27 octobre sur Ulule. L'objectif principal est de financer l'impression offset du livre de base en couverture rigide.

La traduction est déjà finalisée. La relecture et la maquette sont en cours. Les fonds collectés se concentreront sur l'impression et le développement des accessoires de la gamme.

En cas de dépassement, les paliers permettront d'enrichir la gamme et d'améliorer le livre de base.

À propos de Coyote Tale

Coyote Tale est une toute nouvelle maison d'édition indépendante française spécialisée dans les jeux de rôle et les romans graphiques. La ligne éditoriale se concentre sur des univers sombres et singuliers, qui interrogent les choix moraux et les enjeux de société. Son engagement : proposer au public français des œuvres originales de qualité et rémunérer à leur juste valeur les professionnels qui y contribuent.

Je m'appelle Kal, fondatrice de **Coyote Tale**. Développeuse informatique et passionnée de jeu de rôle, j'ai créé cette maison d'édition pour faire connaître en France des jeux et des univers jusqu'ici inexplorés. Je m'entoure de professionnels reconnus, et réalise moi-même la maquette.

Contact presse & ressources

Je suis à votre disposition pour tout complément d'information, interview ou démos en live.

[La page Ulule](#)

[Notre page Facebook](#)

[Le site officiel de Coyote Tale](#)

[Notre page Instagram](#)