

*Rand00m & Antoahn
présentent*

Mystères & Matraques

**Extension pour
Tranchons & Traquons,
un jeu de rôle de Kobayashi**

Une ruelle déserte. La nuit.

Ça fait bien trois heures que j'attends, planqué derrière cette pile de barils au contenu inconnu, mais extrêmement odorant. Au moins de la pisse de chèvre mélangée à du vieux chou.

A mes côtés, un bleu. Le pauvre, il en peut plus d'impatience. S'il savait. La rue est une jungle, et lui il croit encore qu'on peut y imposer un semblant d'ordre à coups de hallebardes.

Ah ! Si Jeannot n'était pas tombé dans cette embuscade de coupe-jarrets, ce serait lui qui me tiendrait compagnie, avec ses blagues à deux sous et ses odeurs de pieds. Avec lui, au moins, je n'aurais pas peur de l'instant fatidique, je saurais qu'il y'a quelqu'un pour assurer mes arrières. Mais ce bleu, là, y'a deux mois il devait encore être en train de téter sa mère. Alors compter dessus pour une mission aussi périlleuse...

Bien sur, quand il s'agit d'une histoire de trafic de poudre noire, et qu'on soupçonne le Duc de l'Ombre d'y être mêlé, y'a pas un chat pour se porter volontaire. Ils sont pas fous les collègues. À part le jeune. Et moi.

Ouais mais moi c'est pas pareil. Je vais leur faire payer. Pour Jeannot. Pour P'tit Louis. Pour tous les autres. Après j'me retire. Promis. Juste cette mission suicidaire. Boucler la boucle. Venger mes partenaires. Mes seuls amis.

Ça y'est ! La porte s'ouvre ! C'est eux, je l'savait qu'il était pas moisi, mon tuyau.

J'empoigne mon épée. Mes articulations sont douloureuses mais je ferais avec. C'est pas comme si j'avais le choix.

Bon sang, je suis trop vieux pour ces conneries. Après ça, la retraite, promis. Si je suis encore en vie pour en profiter...

Plutôt que d'aller affronter des donjons remplis de monstres, pourquoi ne pas proposer à vos joueurs de maintenir l'ordre dans une ville?

Mystères et Matraques vous propose de faire jouer une équipe de la garde de la ville, spécialisée dans les enquêtes et le respect de la loi à grand renfort de bastonnades.

Dans le chapitre « Faites vos classes », vous trouverez sept nouvelles classes de personnages, caractérisant différentes spécialités de garde. De quoi constituer une fine équipe de limier et dur à cuirs.

Le chapitre « Tous coupables » vous propose une petite galerie de personnages non joueurs.

Enfin, dans les annexes vous trouverez un générateur de pnj et un générateur d'enquêtes pour les maîtres de jeu feignants ou à l'arrache...

Et n'oubliez pas, pour une fois, la Loi, c'est Vous !

Faites vos classes

L'Araignée est un spécialiste de l'information, du chantage et de l'indiscrétion.

Le Champion est un winner, premier de promo, beau, fort, intelligent.

L'Infiltré est un agent double se faisant passer pour un criminel pour mieux démonter les réseaux de la pègre.

Le Joker est l'élément aléatoire, ce n'est peut être pas un garde très compétent, mais faites confiance à sa chance insolente.

Le Limier est le spécialiste de l'enquête. Aucun détail ne lui échappe, et c'est un as du cluedo.

Le Matraqueur est le gros bras de l'équipe. Besoin d'intimidation? Besoin de passage à tabac? Besoin d'un compagnon de biture? Il est là!

La Tête Brûlée est le commando, l'arme fatale, l'accro aux missions périlleuses et aux raids armés.

C'est moi le chef !

Pour varier un peu les plaisirs, chaque début de partie commence en tirant les dés pour savoir qui sera le chef d'équipe.

Chaque joueur tire donc 2D + (*Présence* ou *Courage*, au choix) + *Destin* + *Bonus éventuel*. Celui qui a le résultat le plus élevé peut regarder les autres joueurs d'un air hautain en leur disant « *Hé ! C'est moi le chef !* ».

Les contacts

A sa création, chaque personnage dispose de deux contacts. Les contacts sont des relations à +1, qui ne s'usent pas quand on leur demande des services.

Le destin

Les membres de la garde reçoivent un point de destin chaque fois qu'ils perdent un collègue, mais ils en reçoivent aussi également quand ils causent la mort d'un innocent ou ne parviennent pas à les sauver après les avoir mis consciemment en danger.

En plus des destins liés aux races de *Tranchons* & *Traquons*, on vous propose des destins personnalisés pour chaque classe. A vous de choisir!

Dans le casier...

En plus du matériel standard (cf. à la fin de chaque classe), chaque personnage dispose d'un objet en plus qu'il tire sur l'une des deux tables suivantes. Le choix de la table est laissé à la discrétion du joueur, selon qu'il penche plutôt pour le Mystère ou pour la Matraque. En général, les *Araignées*, *Infiltrés*, *Jokers* et *Limiers* tirent sur la première table alors que les *Champions*, *Matraqueurs* et *Tête-brûlés* utilisent la seconde.

2D6	Le rusé conserve précieusement...
2	Du papier, de l'encre, et une plume
3	Un vieux bouquin
4	Une cagoule
5	Des outils de crochetage
6	Un jeu de cartes ou de dés, truqué
7	Une pipe et du tabac
8	De la drogue
9	Des menottes de métal ouvragé
10	Une corde et un grappin
11	Une réserve de pièces d'or
12	Une fiole de poison (+5)

2D6	Pour les coups durs, le bourrin a ...
2	Son casse-croûte
3	Des illustrations érotiques
4	Une cagoule
5	Une dague (+1/P)
6	Un jeu de cartes ou de dés
7	Une fiole de gnole
8	Sa matraque fétiche (+2)
9	Des menottes de métal ouvragé
10	Deux hachettes de secours (+2/P)
11	Une énorme arbalète (+4)
12	Un élixir des furies

À propos de l'équipement standard, si jamais un personnage perdait son arme ou son armure, il lui suffit de passer à la caserne pour s'en procurer une autre, évidemment. Faudra juste remplir un parchemin de réquisition !

De même s'il vous fallait un équipement spécifique pour une mission (allez-y pas demander un bateau, mais des chevaux ça devrait passer...).

Une nouvelle complication : Vendu !

Le personnage à l'habitude de fermer les yeux au moment critique ou de laisser filtrer des informations cruciales, en faveur d'une faction extérieur de son choix (pègre, noblesse, police des polices, ...).

- *1 point* : La faiblesse du personnage perturbe le bon déroulement de l'enquête.
- *2 points* : Le double-jeu du personnage handicape ou paralyse tout le groupe durablement.
- *3 points* : Par sa trahison, le personnage fait courir à tout le groupe un très grave danger ou sabote consciemment la mission en cour.

Araignée

L'araignée tisse sa toile partout, étendant son réseau à travers toutes les couches de la société. Il ne se passe pas un évènement dans la ville dont elle n'entendra pas parler. Elle est spécialiste de l'espionnage et du contact. L'araignée n'est pas aimée, car elle sait tout sur tout le monde, même ses « amis » y passent, et tout le monde a un squelette dans le placard.

Bonus : Deux contacts supplémentaires

Traits de classes : discrétion, érudition, être au parfum, tromperie, vigilance.

Dons supplémentaires : 1

Don principal : Fichier central

Les araignées possèdent des rapports plus ou moins précis sur tout et n'importe quoi. Un personnage faisant partie de « la toile » a accès à ces informations quand il le souhaite. En battant la défense magique de la cible avec un jet d'être au parfum, l'araignée peut ainsi avoir accès aux informations que la cible ne souhaiterait pas voir divulguées. Bien entendu, le MJ a le dernier mot sur le contenu et l'exactitude du Fichier.

Dons

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Filature

Lorsque l'araignée suit quelqu'un ou le surveille depuis une planque, il peut ajouter son score de Tromperie à son trait Discrétion.

Grandes oreilles

L'araignée a entraîné son oreille pour entendre les conversations, même à travers des murs fins ou de longs tuyaux. Même si la conversation est très faible, déformée ou partiellement coupée, l'araignée peut en saisir le sens à partir du moment où il en connaît la langue.

Lire sur les lèvres

L'araignée sait lire sur les lèvres. Il lui suffit de voir quelqu'un parler dans une langue qu'il connaît pour comprendre ce qu'il dit.

Maître chanteur

Une fois par partie, l'araignée peut utiliser les renseignements de son service pour faire pression sur une personne innocente. Celle-ci se voit contrainte de lui rendre un service, qui ne devra pas mettre sa vie

ou ses proches en jeu.

Marionnettiste

L'araignée dispose d'un serviteur totalement loyal, qu'il peut envoyer prendre des risques à sa place pendant que le personnage reste confortablement planqué. Ce serviteur est interprété par le joueur, dispose de 10 points à répartir dans les traits avec un maximum de +3, et s'il vient à mourir, il est remplacé à la partie suivante.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Ombre de l'Ombre

Tant qu'elle reste immobile dans une zone d'ombre, l'araignée est indétectable.

Physionomiste

L'araignée est entraînée à reconnaître les gens. Lorsqu'il croise une personne, il peut immédiatement dire qu'il l'a déjà croisée en reconnaissant son visage, sa démarche ou sa voix.

Vieille connaissance

Une fois par partie, le joueur peut décréter que son aventurier connaît une personne qui pourra lui rendre un petit service.

Équipement standard

Un uniforme de la garde (cuir, -1), une dague (+1).

Destin optionnel

Curiosité mortelle : Quelqu'un quelque part décide un jour que l'araignée en sait trop et la réduit au silence.

Champion

Le Champion est l'élite de l'élite, la crème de la crème, le justicier sans peur et sans reproches. Ses collègues le jalourent, les filles l'adorent, les brigands le craignent et les petits vieux lui offrent de la tarte aux pommes. Avoir un champion dans l'équipe est forcément un plus, du moins si l'on supporte son incroyable arrogance...

Bonus : +5 points de vie

Traits de classes : armes de mêlées, courage, défense, équitation, présence, robustesse.

Dons supplémentaires : 1

Don principal: Prestige

Le champion est le meilleur, tout le monde le sait, même lui. Il n'a peur de rien et dégage une aura incroyable. Ses traits de courage et de présence sont chacun augmentés de 2 points et peuvent dépasser le maximum de 5.

Dons

Ange de la mort

1 attaque supplémentaire par round.

Commandement

Le champion est plus souvent que les autres désigné pour être le chef de mission. Il bénéficie d'un bonus de +3 sur son jet de commandement.

Coup d'éclat

Une fois par combat l'infiltré peut ajouter son score en Présence à ses dégâts.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Démonstration

Une fois par partie, le Champion peut utiliser son trait de Présence à la place d'un autre trait, à la condition qu'il ai un public.

Dur à cuire

Les points de vie du Champion sont augmentés de 10 points.

Infailible

Le champion ne fait jamais d'échec critiques. Lorsqu'il obtient un double 1 sur un jet de dé, le résultat est considéré comme un échec standard, sans conséquences particulières.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Rapide

Le champion bénéficie d'un bonus de +2 en Initiative

Résistance à la magie

Lorsqu'il doit résister à la magie, le champion bénéficie d'un bonus de +2 à son jet.

Équipement standard

Un uniforme lourd (maille, -3), une épée +3, un écu (+2/-1).

Destin optionnel

Amour absolu : Un admirateur fanatique du Champion ne supporte plus que celui ci ne lui accorde assez d'attention, et l'assassine de façon aussi ingénieuse que surprenante.

Infiltré

L'infiltré marche sur la corde raide. Bien qu'il connaisse la rue et se sente parfaitement à sa place dans la pègre, il a choisi de défendre la justice et de se placer du côté de la loi. Toujours seul et entouré d'être hostiles, l'infiltré sait que si son masque tombe, il y laissera des plumes, ou la vie.

Bonus : +2 Points d'aventure.

Traits de classes : agilité, défense, discrétion, être au parfum, habileté, tromperie, vigilance.

Dons supplémentaires : 1

Don principal: Double jeu

Le personnage dispose d'une couverture qu'il définit lors de la création de son personnage. C'est sous cette identité qu'il est connu dans la rue et que la pègre le considère comme l'un de ses membres. Si sa couverture est éventée et que l'infiltré parvient à sauver sa peau, il pourra décider d'une nouvelle couverture pour la partie suivante.

Dons

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Dissimulation

L'infiltré peut toujours dissimuler sur lui un objet pas plus grand qu'une dague qui échappera à toutes les fouilles.

Ombre de l'ombre

Tant qu'il reste immobile dans une zone d'ombre, l'assassin est indétectable.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Perfidie

Une fois par combat l'infiltré peut ajouter son score en Tromperie à ses dégâts.

Pipeau infernal

Une fois par partie, l'infiltré peut mentir de façon si convaincante qu'on le croira automatiquement.

Silencieux

Le malus des armures est réduit de 2.

Solide

Les points de vie de l'infiltré sont augmentés de 5 points.

Vieille connaissance

Une fois par partie, le joueur peut décréter que son aventurier connaît une personne qui pourra lui rendre un petit service.

Volonté de Fer

L'infiltré sait mieux que tout autre protéger ses secrets et son libre arbitre. Lorsqu'il doit résister à la manipulation, la torture ou des sorts de coercition mentale, l'infiltré dispose d'un bonus de +2 à son jet de résistance.

Équipement standard

Des vêtements épais et discrets (cuir, -1), une dague (+1).

Destin optionnel

Bavure : A force de passer sans arrêt d'un camp à l'autre l'infiltré fini par se faire éliminer par erreur par un de ses amis.

Joker

Le Joker n'a pas de spécialité, et contrairement aux autres membres de l'équipe, il n'a pas suivi de formation spécifique avant d'être intégré à la garde. En fait, dans beaucoup de cas, on peut même se demander ce que le Joker fait dans l'équipe. Ce qui est certain, c'est que le destin semble s'intéresser de très près au Joker et que sa façon inhabituelle d'appréhender les problèmes s'avère souvent bien utile.

Bonus : +2 Points d'aventure.

Traits de classes : 4 traits au choix.

Dons supplémentaires : 1

Spécial: Le Joker joue un peu le rôle de mascotte dans l'équipe. S'il meurt, les survivants reçoivent 3 points de destin plutôt qu'un seul.

Don principal: Ange gardien

Le Joker dispose d'une chance insolente pour survivre aux situations les plus incroyables. Quand il fait un échec critique, ce n'est jamais lui qui en paie les conséquences directes. Quand un évènement aléatoire ou un accident pourrait le blesser, il s'en sort presque miraculeusement. Ce n'est par contre pas forcément le cas de ses compagnons sur qui les problèmes se reportent souvent...

Dons

Commandement

Bizarrement, le Joker est souvent désigné pour être le chef de mission. Il bénéficie d'un bonus de +3 sur son jet de commandement.

Coup de bol

Lorsqu'il dépense des points d'aventure pour faire, refaire ou améliorer un jet de dés, le Joker peut annoncer avant de lancer les dés le résultat du lancer. S'il devine juste, il n'a pas besoin de dépenser les points d'Aventure pour obtenir l'effet souhaité.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Héros malgré lui

Une fois par partie, le Joker peut déclarer que les conséquences d'un échec critique ont finalement un effet bénéfique.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut

s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Oups! Désolé...

Une fois par combat, le personnage peut choisir qu'un coup qui lui est destiné le loupe. Mais rien ne se perd, quelqu'un d'autre au hasard, PJ ou PNJ, prendra les dégâts qui lui étaient destinés.

Relations

Le Joker est proche de quelqu'un de vraiment influent et peut en profiter pour obtenir des faveurs ou éviter des problèmes. En outre, il est rarement inquiet par l'autorité et dispose de nombreux laissés passer vers les hautes sphères.

Roue de Fortune

Le destin semble s'acharner sur le joker, en bien comme en mal. Il fait des échecs critiques sur des 2 et des 3, mais à chaque fois qu'il en fait un, il gagne immédiatement un point d'aventure.

Solide

Les points de vie de l'infiltré sont augmentés de 5 points.

Talent caché

Le Joker dispose souvent de ressources inattendues. Il peut dépenser ses points d'expériences en plein milieu de partie afin d'obtenir un trait nécessaire au scénario ou à la réussite d'une action. S'il n'a pas assez de points d'expérience, les autres PJ peuvent lui en donner. Le Joker pourra, s'il le souhaite, les leur rembourser quand il en gagnera.

Équipement standard

Un uniforme de la garde (cuir, -1), une épée (+3).

Destin optionnel

Promotion : Fatigué par la mort de ses collègues, le Joker fini par abandonner le travail de terrain et accepte de se faire muter dans un placard où l'on entendra plus parler de lui.

Limier

Le limier est un véritable fouille-merde. Cachez quelque chose, vous pouvez être sûr qu'il va aller mettre son nez juste au-dessus, et plus ça sent mauvais, plus il le trouvera vite !

Bonus : Un contact supplémentaire.

Traits de classes : discrétion, érudition, être au parfum, habileté, médecine, tromperie, vigilance.

Dons supplémentaires : 1

Don principal : Déduction

Le Limier appréhende les affaires avec une logique froide. Quand il fait un raisonnement, il peut demander au MJ d'en confirmer la justesse. Il exprime alors à haute voix et demande si c'est bon au MJ, et celui ci répond. Le MJ ne donne pas d'informations réelles sur le scénario, il ne fait que confirmer une déduction. En outre, dès que le MJ précise qu'un raisonnement est faux, le Limier perd l'usage de cette capacité pour le restant de la partie. Tant qu'il raisonne juste, il peut l'utiliser à volonté.

Dons

Commandement

Le Limier est plus souvent que les autres désigné pour être le chef de mission. Il bénéficie d'un bonus de +3 sur son jet de commandement.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Filature

Lorsque le Limier suit quelqu'un ou le surveille depuis une planque, il peut ajouter son score de Tromperie à son trait Discrétion.

Interrogatoire musclé

En battant la volonté d'un PNJ avec Médecine ou Présence, le Limier peut obtenir la "coopération" d'un détenu.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la

session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Physionomiste

Le Limier est entraîné à reconnaître les gens. Lorsqu'il croise une personne, il peut immédiatement dire qu'il l'a déjà croisée en reconnaissant son visage, sa démarche ou sa voix.

Pipeau infernal

Une fois par partie, le Limier peut mentir de façon si convaincante qu'on le croira automatiquement.

Point faible

Une fois par combat le Limier peut ajouter son score de Vigilance à ses dégâts.

Solide

Les points de vie de l'infiltré sont augmentés de 5 points.

Vieille connaissance

Une fois par partie, le joueur peut décréter que son aventurier connaît une personne qui pourra lui rendre un petit service.

Équipement standard

Un uniforme de la garde (cuir, -1), une épée (+3).

Destin optionnel

Retraite : Le personnage réalise que malgré toute son intelligence, il ne peut sauver tout le monde. Il perçoit son action comme inutile et perd sa foi en la justice. Il démissionne donc de la garde pour vivre une vie plus calme.

Matraqueur

Grand passionné de rixes et autres passages à tabac, il a trouvé comment faire pour ne plus finir au trou après avoir assouvi ses besoins primaires : il est entré dans la garde. Maintenant, il peut taper quand il en a envie sans être ennuyé. En plus, pour ça, on le paye. Aaaaah, c'est vraiment la planque !

Bonus : +5 points de vie.

Traits de classes : armes de mêlée, armes de tir, courage, défense, robustesse.

Dons supplémentaires : 1

Don principal : Esprit d'équipe

Un seul esprit pour toute une équipe! Le matraqueur fait confiance à ses collègues pour surveiller ses arrières. Quand il est accompagné d'au moins un compagnon, le Matraqueur reçoit un bonus de +1 en armes de mêlées, courage, défense et Présence.

Dons

Ange de la mort

1 attaque supplémentaire par round.

Boucher

+1 aux dégâts avec les armes de mêlée.

Castagne

Lorsqu'il se bat à mains nues, ses poings comptent comme des armes +2.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Dur à cuire

Les points de vie du Champion sont augmentés de 10 points.

Gardien

Une fois par combat, le Matraqueur peut choisir d'intercepter une attaque qui ne lui est pas destiné. Il effectue alors un jet de défense comme s'il avait été lui-même la cible initiale de l'attaque.

Ivrogne

Certains matraqueurs sont passés maîtres dans l'art viril de la bouteille. Passablement avinés, tenant à peine debout, ses vigoureux combattants se rendent à peine compte des coups qu'ils encaissent. Lorsqu'il est dans cet état, le matraqueur subit une pénalité de 2 points à tous ces jets de dés, mais réduit de moitié tous les dégâts subits (arrondis à l'inférieur.)

Matraquage

Lorsqu'il utilise une arme contondante, les dégâts qu'il cause sont augmentés de 2 points.

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Tortue

Le Matraqueur ignore les malus de bouclier.

Équipement standard

Un uniforme lourd (maille, -3), une matraque +2, un grand bouclier (+3/-2).

Destin optionnel

Alcoolisme : Pour oublier les difficultés de son métier et les morts de ses amis, le Matraqueur sombre dans l'alcoolisme. Il est mit à la retraite et fini sa vie misérablement au fond d'un bouge miteux.

Tête brûlée

La tête brûlée est un combattant d'élite, rompu aux arts des commandos de la mort, dopé à l'adrénaline. Toujours en première ligne, prêt à prendre tous les risques, son espérance de vie est de 25 ans.

Bonus : +5 points de vie.

Traits de classes : agilité, armes de mêlée, armes de tir, courage, défense, discrétion, pièges, robustesse, survie.

Dons supplémentaires : 1

Don principal: Foudre de guerre

La tête brûlée a droit à deux attaques par round.

Dons

Ange de la mort

1 attaque supplémentaire par round.

Débrouillard

L'aventurier gagne 2 points d'aventure supplémentaires à chaque début de partie.

Dur à cuire

Les points de vie du Champion sont augmentés de 10 points.

Guérison rapide

La tête brûlée bénéficie d'un bonus de +1 à sa récupération

Mon précieux !

Ce don permet à l'aventurier de personnaliser une de ses possessions. Cet objet accorde désormais un bonus de +1 à l'un des traits de l'aventurier : il peut s'agir d'un livre qui donne un bonus en *érudition*, des outils de crochetage qui augmentent son score en *crocheter*. S'il s'agit d'une épée ou une armure leur valeur de dégâts/protection est augmentée d'un point... De plus, cet objet ne peut être perdu : si cela devait arriver le MJ devra procurer au personnage un objet ayant les mêmes caractéristiques lors de la session suivante. Seul le propriétaire de l'objet peut bénéficier de ces bonus, pour n'importe qui d'autre il sera un objet ordinaire. Un aventurier ne peut améliorer qu'un seul objet de cette manière.

Ombre de l'Ombre

Tant qu'elle reste immobile dans une zone d'ombre, l'araignée est indétectable.

Possédé par les furies

Dés qu'il perd des points de vie en combat la tête brûlée peut choisir de péter un câble. Elle bénéficie alors d'un bonus de +3 en attaque *et* aux dégâts, en revanche son score en *défense* est égal à 0.

Rapide

Le champion bénéficie d'un bonus de +2 en Initiative

Silencieux

Le malus des armures est réduit de 2.

Trompe-la-mort

Une fois par partie, la tête brûlée peut ignorer complètement des dégâts, si ceux-ci auraient dû tuer le personnage.

Équipement standard

Une tenue d'intervention (cuir clouté, -2), une épée (+3), une arbalète lourde (+4).

Destin optionnel

Pulsions de mort : De plus en plus accroc à l'adrénaline, la tête brûlée fini par prendre un risque un poil trop grand et meurt en tentant une action suicidaire.

Tous coupables !

Les PNJ présentés ici sont presque tous humanoïdes et appartiennent aux races classiques de Tranchons et Traquons. Ce sont des rôles types, pas des monstres errants. Ils ne sont pas forcément méchants. Bien sur, les races ne sont données qu'à titre d'exemple et rien n'empêche de modifier ces profils types.

Assassin Kitling

"Écoutez, je ne comprends pas de quoi vous me parlez. tout le monde sait bien que la secte des griffes rouges n'existe pas..."

Niveau 3 (Risqué) <i>Physique</i> : 15 <i>Mental</i> : 10 <i>Dégâts</i> : 10 <i>Points de vie</i> : 20 <i>Dons</i> : Empoisonner
--

Aubergiste halfling

"Sortez de ma Cuisine!"

Niveau 1 (Pénible) <i>Physique</i> : 9 <i>Mental</i> : 7 <i>Dégâts</i> : 5 <i>Points de vie</i> : 5
--

Collecteur de taxes taurin

"J'ai un travail honnête, et j'ai rien à cacher. Si vous avez un problème, contactez le grand argentier du Conte. C'est lui qui vous donne votre solde il me semble..."

Niveau 2 (Délicat) <i>Physique</i> : 12 <i>Mental</i> : 10 <i>Dégâts</i> : 10 <i>Points de vie</i> : 20
--

Contrebandier halfling

"Oh ben ça alors! Je me demande vraiment comment ces choses ont pu arriver dans mes soutes. Vous dites que c'est quoi?"

Niveau 2 (Délicat) <i>Physique</i> : 12 <i>Mental</i> : 10 <i>Dégâts</i> : 5 <i>Points de vie</i> : 10

Duchesse humaine

"Oseriez-vous insinuer que je puisse avoir quelque chose à voir avec ces criminels?"

Niveau 1 (Pénible) <i>Physique</i> : 8 <i>Mental</i> : 12 <i>Dégâts</i> : 5 <i>Points de vie</i> : 5

Gladiateur Guerrier Éternel

"Ouais, c'est vrai, je suis une brute. Je leur donne du sang, et ils aiment ça. Mais si vous cherchez de vrais criminels, allez voir ailleurs, moi je suis juste un tueur..."

Niveau 4 (Dangereux) <i>Physique</i> : 17 <i>Mental</i> : 10 <i>Dégâts</i> : 15 <i>Points de vie</i> : 50
--

Marchant d'épices wolfen

"Si faire du commerce est un délit, alors je plaide coupable. Mais si vous voulez m'accuser d'autre chose, il va vous falloir trouver plus de preuves."

Niveau 1 (Pénible) <i>Physique</i> : 8 <i>Mental</i> : 11 <i>Dégâts</i> : 5 <i>Points de vie</i> : 10
--

Mendiant Krissling

"Toujours pareil avec la garde. Quand on sait pas qui est le coupable, on tape sur ceux qui sont trop faibles pour se défendre. J'imagine que c'était pas mon jour..."

Niveau 1 (Pénible)

Physique : 8 *Mental* : 6

Dégâts : 5

Points de vie : 5

Prêtre humain

"Je comprends que vous soyez confus et que vous puissiez penser que je suis coupable. Je vous promet de rester disponible jusqu'à ce que vous y voyez plus clair, mais j'aimerais que vous ne me reteniez pas. Mes paroissiens ont besoin de moi."

Niveau 2 (Délicat)

Physique : 12 *Mental* : 14

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Magie des monstres
(Aider, Protéger)

Orfèvre Nain

"Écoutez, je ne suis qu'un modeste artisan, je n'ai rien à voir avec cette affaire..."

Niveau 1 (Pénible)

Physique : 8 *Mental* : 9

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Sage Drakken

"Sérieusement, je connais des mystères qui pourraient faire vaciller l'univers sur ses bases. Vous pensez vraiment que je m'abaisserais à un crime aussi minable?"

Niveau 3 (Risqué)

Physique : 12 *Mental* : 15

Dégâts : 5

Points de vie : 15

Dons : Magie des monstres
(Aider, Dominer)

Prostituée Visage-miroir

"Hé, chéri, ce que tu fais là c'est du harcèlement. J'essaie juste de gagner ma vie, moi..."

Niveau 1 (Pénible)

Physique : 8 *Mental* : 7

Dégâts : 5

Points de vie : 5

Dons : Contagion

Magistrat humain

"Comment pouvez-vous oser remettre mon intégrité en doute? Je vous assure que ce n'est pas parce que je vais régulièrement à la chasse avec le duc que cela aurait pu influencer mon jugement à son égard !"

Niveau 2 (Délicat)

Physique : 7 *Mental* : 15

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Troubadour elfe

"C'est la voie de la vérité que vous essayez de bâillonner! Mais si je tombe dix se lèveront. Vous ne pourrez pas nous réduire au silence!"

Niveau 1 (Pénible)

Physique : 8 *Mental* : 10

Dégâts : 5

Points de vie : 5

Annexe 1 : Des seconds rôles qui ont du corps

Pour la seizième fois de la soirée, les joueurs vous forcent à improviser un PNJ. Vous êtes à court d'inspirations et ne souhaitez pas pour autant vous répéter ?

Pas de Panique !

Trois jets de dés et l'inspiration revient au gallot...

Rôle

La chose la plus évidente à propos du PNJ, c'est le rôle qu'il occupe dans la société. Selon toute évidence, celui que vous créez est...

3D6	Tableau 1 : Rôle
3	Ambassadeur
4	Erudit, voir Magicien
5	Un artiste
6	Prêtre ou quelque chose de proche
7	Un sympathique aubergiste
8	Artisan
9	Marchand
10	Un hors-la-loi
11	Garde
12	Noble
13	Fonctionnaire
14	Prostituée
15	Mendiant
16	Soldat
17	Marin
18	Aventurier ou au minimum voyageur

Secret

Dans le monde de Mystère et Matraques, tout le monde a quelque chose à cacher. Et même les plus pures des nones sont suivies par une foule de rumeurs. Que ce soit vrai ou pas, s'ils fouillent un peu les PJ apprendront...

2D6	Tableau 2 : Secret
2	Qu'il possède une identité secrète.
3	Qu'il a commis un ou plusieurs meurtres.
4	Qu'il cherche à renverser le pouvoir
5	Qu'il se livre à un trafic pas très net
6	Qu'il est aussi corrompu qu'on peut l'être
7	Tous les détails de sa liaison extra conjugale
8	Qu'il détourne de l'argent
9	Quelques épisodes mouvementés de sa jeunesse
10	Qu'il espionne pour une nation étrangère
11	Qu'il pratique les arts obscurs
12	Son appartenance à une terrible secte maléfique

Influence

Et enfin, dans toutes les grandes cités, tout le monde se connaît. Les relations du PNJ peuvent apporter un éclairage singulier sur sa personnalité ou sa famille, mettre des bâtons dans les roues des PJ ou éventuellement leur permettre de faire un grand pas en avant dans l'enquête. C'est pourquoi il est important de savoir que le PNJ connaît...

2D6	Tableau 3 : Relations
2	Des mages et des érudits
3	Beaucoup de soldats
4	Bien la cour des miracles et les mendiants
5	De nombreux artistes
6	Des gradés de la garde
7	Tout le gratin de la bourgeoisie
8	La pègre locale
9	Des nobles influents
10	Le clergé
11	Des marins ou des voyageurs
12	Les représentants d'une nation étrangère

Annexe 2 :

Des scénarios qui prennent aux tripes

Improviser un personnage sur le pouce est une chose, improviser une enquête en est une autre. Les tables suivantes vous permettront, en quelques jets de dés, de tenir les joueurs en haleine le temps que vous y voyez plus clair. Utilisez les pour lancer les bases du scénario, puis écoutez les divagations des joueurs et votre intuition pour arriver à une conclusion satisfaisante. En couplant le générateur d'intrigue au générateur de PNJ, vous devriez pouvoir faire face à presque n'importe quelle situation...

Contexte

Dans une grande ville, il se passe toujours quelques chose quelque part. Pour éviter que les PJ aient l'impression de jouer dans un décor en carton pâte, déterminer à chaque fois un événement qui sert de trame de fond à l'intrigue, même si celle-ci n'y est pas liée. Ainsi, l'histoire commence...

2D6	Tableau 1 : Contexte
2	Après une trop longue période trop calme
3	Pendant une sécheresse ou une inondation
4	Avant une confrontation sportive majeure
5	Suite à une augmentation de la contrebande
6	Après de violentes émeutes
7	Alors que la guerre fait rage à la frontière
8	Pendant une crise économique
9	Durant les préparatifs d'un grand mariage
10	Juste avant une importante fête religieuse
11	Sur fond d'épidémie et de quarantaine
12	Dans la crainte d'une menace terroriste/sectaire

Mission

Les PJ sont des gardes, ils font ce que leur chef leur demande de faire. Et cette fois-ci, il leur demande...

2D6	Tableau 2 : Mission
2	D'éclaircir des phénomènes mystiques/mystérieux
3	De mettre fin à un racket
4	D'assurer la sécurité d'un lieu
5	De protéger une personne
6	De retrouver une personne disparue
7	D'enquêter sur un meurtre (ou une série.)
8	D'enquêter sur un vol (ou une série.)
9	De prendre un lieu d'assaut
10	De retrouver un criminel en cavale
11	De réduire la contrebande
12	De résoudre une prise d'otage

Complication

Pour s'assurer que la mission ne soit pas juste une mission de routine pas amusante, il convient de leur mettre des contraintes supplémentaires.

Ce qui va énerver les joueurs, c'est que...

2D6	Tableau 3 : Complications
2	Tout semble accuser l'un des PJ
3	L'implication d'un ami proche
4	La victime est ancien ennemi du groupe
5	Leur action doit rester discrète
6	Le temps qui leur est imparti est très court
7	La mort d'un personnage clef au pire moment
8	De collaborer avec une autre faction
9	De faire face à une forte discrimination
10	Les pressions pour arrêter la mission
11	D'ignorer l'identité d'un personnage clef
12	Que tout ne soit qu'un test ou une diversion