



FRANCHONS & TRAUQUONS



KOBAYASHI & JOHN GRÜMPH



Tout a commencé dans une auberge avec un vieil homme... La promesse du butin à venir vous a poussé à accepter cette mission stupide. L'avidité est une Maîtresse qui vous fait payer cher vos désirs. Vos compagnons de beuverie tentent maintenant de trouver un plan pour échapper à la cinquantaine de sangrelins qui vous encerclent. Vous êtes blessé, le mage ne peut plus lancer de sorts et l'elfe refuse de partager ses baumes de soin avec vous. Et pour ce qui est du trésor... La porte commence à céder, vous lâchez un juron au Dieu sous la montagne et empoignez votre hache.

Tranchons & Traquons vous permet de revivre l'excitation des tout premiers jeux de rôle : des règles bancales, des personnages stéréotypés, de l'or et du sang. Pas de théories oiseuses ou d'expériences mystiques. Rien que vous, votre claymore et 2D6.

Version 2.0 janvier 2009

Tranchons & Traquons est dédié à Gary Gygax, 1938 – 2008 et Dave Arneson 1947-2009

Tranchons & Traquons est un jeu de Kobayashi

Couverture

John Grümph (dessin et logo) et Patrice Larcenet (couleurs)

Relecture & corrections

Rokudenashi Franck, Bagatelle, Fureteur, John Grümph

Textes additionnels, suggestions

Mathieu Bittoun, BMB, Pascal Oliet, Etienne B, Rand00m, John Grümph

Jeux pillés sans modération

D&D (les classes), *l'Oeil Noir* d'Ulrich Kiesow (la simplicité), *Earthdawn* (les dons), *Rêve de Dragon* de Denis Gerfaud (l'ambiance), *the Burning Wheel* de Luke Crane (les réflexes), *Orkworld* de John Wick (parce qu'il est bien écrit), *Tomorrow Knights* de Cynthia Celeste Miller (le système de résolution), *Usagi Yojimbo* de Greg Stolze (Atlas Games, pour certains dons), *Ironclaw* de Jason Holmgren (tellement mignon), *Storming the Wizard's Tower* de Vincent Baker, *Donjon* de Lewis Trondheim (la BD et le jeu), *Lady Blackbird* de John Harper, *Swashbucklers of the 7 Skies* de Chad Underkoffler, *3:16* de John Harper, *The Magical Land of Yeld* de Jack Richmond & Nick Smith, *Trollbabe* de Ron Edwards, *Ars Ludi* le blog de Ben Robbins et ma collection de Casus Belli.

Un grand merci à Eric Provost et son jeu *Red Box Hack* que j'ai littéralement dépecé. Si T&T est un meilleur jeu maintenant, c'est grâce à lui.

Victimes des tests maison

Franck & Franck, Seb, Pascal, Tonio, Mathieu Bittoun, Peewee, Leopold, John et Jonathan

Victimes extérieures & retours précieux

Patrice « Enclume » Labergère, Jean-Paul « Erargol » Gautier (non, pas gauLtier), Cyril « Ulrik » Papadopoulos, Jérôme « Brand » Larré, Serge Debusne, Bruno Delahaye, Fabien, Jordan, Christophe Laffont et Cédric Laurent, BMB, Nonolimitus (et son test en condition extrême !), Étienne et Louis B, Rand00m. T&T est toujours là en grande partie grâce à vous, merci !

Merci également à Menhir et à tous les intervenants des forums Casus NO, de la FFJDR et des Livres de l'Ours.

Merci à Cousin Ga d'avoir réalisé la première couverture de Tranchons & Traquons

Ce document utilise les polices BlackwoodCastle et Cambria. PDF réalisé sous OpenOffice.

Le [Blog des Livres de l'Ours](http://livresdelours.blogspot.com/) (<http://livresdelours.blogspot.com/>) vous propose des aides de jeux, des feuilles de personnages, un générateur aléatoire de scénario et j'en passe.

Tranchons & Traquons (en dehors des illustrations) est sous licence [Creative Commons 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/)

Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public et de modifier cette création .
Vous devez citer le nom de l'auteur original et **vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.**

Introduction

Bienvenue et merci d'avoir téléchargé **Tranchons & Traquons** ! Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite présentation semble nécessaire.

De quoi parle Tranchons & Traquons ?

Ce jeu va vous permettre de raconter l'histoire d'un groupe d'aventuriers dans un monde médiéval-fantastique : des guerriers venus des lointaines terres du nord, des magiciens tout droit sortis des tours sombres de leur ordre, des nains, des elfes... Ils traverseront des lacs de feu, visiteront le royaume des morts, sauveront des empires et passeront des marchés avec des dragons aussi vieux que le monde lui-même. Ceux qui survivront à ces épreuves deviendront des légendes, les autres des notes de bas de page sur de vieux parchemins oubliés...

Ça se joue comment ?

Dans **Tranchons & Traquons**, les joueurs sont divisés en deux catégories : d'un côté les joueurs, de l'autre un Maître du jeu (plus simplement appelé Maître). Une partie de **Tranchons & Traquons** se déroule comme un dialogue entre les joueurs et le Maître du jeu. Le rôle du Maître est de décrire aux joueurs le monde que parcourent leurs aventuriers et les rencontres qu'ils ne manqueront pas d'y faire. Les joueurs, pour leur part, décrivent les actions de leurs personnages dans ce monde imaginaire qu'ils partagent avec le Maître.

Les règles

Les règles sont là pour garantir le bon déroulement de la partie. Quand un joueur dit au Maître « *Je tue le dragon !* », on utilise les règles pour savoir si l'aventurier réussit effectivement à tuer le dragon. Quand le Maître dit à un joueur « *un démon tente de te séduire* », les règles donnent au joueur une chance de résister au démon. Elles garantissent un bon équilibre entre les décisions du Maître et celles des joueurs.

Le but du jeu

Les personnages des joueurs (que l'on appelle ici des *aventuriers*) vont vivre une épopée qui les mènera de leurs débuts modestes jusqu'à la gloire éternelle (ou à une mort héroïque dans le pire des cas). L'objectif pour les joueurs est donc de faire survivre leurs aventuriers pour les voir gagner en influence et en puissance. Pour le Maître, l'objectif est de fournir aux joueurs un défi à la hauteur de leurs aventuriers : des combats épiques, des personnages hauts en couleur, des énigmes tordues ou des cas de conscience déchirants... Tout ce qui peut permettre de construire une histoire excitante pour l'ensemble des participants. Être le Maître, c'est un peu comme être le réalisateur d'un film : vous faites le casting, choisissez les décors et gérez les effets spéciaux... En gros, si vous aimez être le patron, le rôle du Maître vous ira comme un gant.

C'est long ?

Une partie de **Tranchons & Traquons** dure généralement de deux à quatre heures. Une épopée complète s'étale sur une dizaine de parties.

LE MEDIEVAL FANTASTIQUE

*Le médiéval-fantastique est généralement lié à un genre littéraire plus souvent désigné par le terme anglais fantasy. Il décrit un monde merveilleux souvent proche de notre moyen-âge. Les hommes y côtoient des créatures mythiques telles que les licornes, les elfes et les dragons. C'est un univers où la magie existe, où les royaumes naissent et meurent dans le fracas des armes. C'est un monde d'aventures où le plus modeste des héros peut renverser le pire des tyrans. Les sorciers peuvent faire plier des empires et un humble paysan peut devenir roi. Qu'il soit en quête de fortune, de gloire ou de paix, un aventurier décidé la trouvera au détour d'un chemin, dans un monde qui reste encore à explorer. **Tranchons & Traquons** vous propose de partir à la découverte de ces terres inconnues et d'y créer vos propres légendes. Vous trouverez une bibliographie à la fin de cet ouvrage pour vous aider à vous familiariser avec ce genre.*

Contenu de ce livre

Le **chapitre 1** vous présente la création des aventuriers. Lisez ce chapitre une fois puis réunissez quelques amis pour créer leurs aventuriers (et faites vous inviter, ça vous évitera de faire la cuisine et le ménage).

Le **chapitre 2** vous expliquera comment relier les aventuriers entre eux et créer un groupe cohérent.

Vous pourrez alors passer directement au **chapitre 3** qui présente le système de jeu en détail.

Le **chapitre 4** traite du combat. Vous y apprendrez tout sur l'art de massacrer son prochain avec classe et brio.

Les **chapitre 5** et **6** vous aideront à peupler vos aventures d'obstacles et de rencontres afin de pimenter la vie de vos aventuriers !

Il est maintenant temps de mettre tout cela en pratique dans le **chapitre 7** qui vous permettra de jouer votre première aventure.

Le sujet du **chapitre 8** est l'expérience. Il vous indiquera comment améliorer votre aventurier après chaque

aventure.

En parlant d'aventures, vous saurez tout (ou presque) sur l'art de créer les vôtres au **chapitre 9**.

Le **chapitre 10** vous donnera une série de conseils supplémentaires pour vous aider à mener une partie sans encombres.

Le **chapitre 11** aura pour sujet les objets enchantés que vos aventuriers ne manqueront pas d'acquérir.

Enfin, dans le **chapitre 12** vous ferez connaissance avec une ribambelle de monstres qui n'attendent qu'une occasion de dévorer des aventuriers imprudents.

LES CONSEILS DE L'OURS

Tout au long de votre lecture vous serez accompagné par ce sympathique plantigrade qui vous donnera des précisions, des exemples et des conseils pour vous permettre de mieux profiter de cet ouvrage.

Le Monde de Tranchons & Traquons

L'objectif de **Tranchons & Traquons** est de permettre à vous et à vos joueurs de créer en commun l'univers dans lequel vont se dérouler vos aventures. Tout au long des règles vous verrez des références à certains éléments (la Terre des Songes, les guerres sombres, les croisades,

l'Unique...) qui ne seront pas décrits plus précisément. Considérez-les comme des sources d'inspiration à développer à votre gré pour votre propre univers.

Chapitre 1 : Naissance d'un aventurier

Dans un monde où la plupart des gens travaillent pour survivre, une personne qui vit sur les routes est appelée un aventurier (ou un parasite, selon les régions et les milieux sociaux). Un aventurier n'a aucun goût pour les travaux des champs et la vie tranquille de ses contemporains. Il gagne sa pitance à la pointe de son épée ou de ses traits d'esprits. Sa vie est souvent courte et se termine généralement dans un bain de sang. Mais avant de passer de vie à trépas il aura chevauché des griffons, visité des terres inconnues et sera devenu une légende. Pour rejoindre le panthéon des héros morts trop jeunes, vous n'avez qu'à créer un aventurier; il suffit de...

1. **Choisir son peuple d'origine**
2. **Choisir une classe**
3. **Répartir les scores des traits**
4. **Noter les derniers détails**

Ne vous inquiétez pas, le processus est rapide et indolore. L'idéal serait que tous les joueurs soient présents au moment de la création des aventuriers. Cela donnera l'opportunité à tout le monde de se familiariser avec la feuille de personnage, les règles et surtout les aventuriers des autres joueurs.

Petit lexique de l'aventurier

Vous allez rencontrer de nombreux termes étranges dans les pages qui suivent. Voici quelques définitions pour vous permettre de vous y retrouver.

Avantages : tout ce qui peut vous aider ponctuellement au cours d'une partie est un avantage : un informateur, un serment fait au roi, une épée enchantée...

Besace : la Besace est le nom du sac dans lequel vous rangez votre équipement. Vous pouvez utiliser cet équipement pour vous aider au cours de vos aventures.

Classe : l'occupation principale de l'aventurier. Il existe six classes d'aventurier dans **Tranchons & Traquons** : guerrier, magicien, marchand, rôdeur, templier et voleur. Chaque classe est connue pour ses dons* particuliers.

Destin : ce qui attend l'aventurier si trop de ses compagnons venaient à mourir ou si lui-même avait frôlé la mort un peu trop souvent.

Dons : les dons représentent le petit « plus » qui distingue un aventurier du commun des mortels et font de lui un héros. Chaque classe offre plusieurs dons* aux

aventuriers, qu'ils apprennent au fur et à mesure de leurs aventures.

Expérience : au fur et à mesure de ses aventures, votre aventurier va devenir de plus en plus fort, rapide et habile – en un mot, plus expérimenté. Le Maître en profitera alors pour lui proposer de nouveaux défis, de plus en plus complexes et dangereux.

Faiblesses : elles représentent les défauts de votre aventurier.

Peuple : Elfe, Nain, Humain, Wolfen, Kitling ou Drakken... **Tranchons & Traquons** vous permet de choisir entre douze peuples différents.

Points de vie : ils représentent la condition physique de l'aventurier.

Réflexe : une action que l'aventurier réalise automatiquement sans que le joueur ait besoin de le signaler au Maître (du genre « *lui mort, moi fouille* »).

Traits : au nombre de six, les traits représentent les compétences de l'aventurier (*combat, érudition et survie*) ainsi que ses caractéristiques physiques (*robustesse et adresse*) et mentales (*influence*). Les traits s'améliorent au fur et à mesure des aventures, grâce à l'expérience*.

Piqûres de rappel

Le maître du jeu est nommé *Maître*, les personnages des joueurs, *aventuriers* et les personnages du Maître, des *personnage non-joueurs* ou des *monstres*. Les dés utilisés sont des dés à six faces notés également « D » dans ces règles (2D signifie donc deux dés à six face).

1. Peuples

Après un court blabla pseudo-ethnologique, la description de chaque peuple propose en plus :

Don : une capacité spécifique à ce peuple et qui en fait une bonne raison pour le choisir plutôt qu'un autre.

Destin : À chaque fois que l'un des compagnons de l'aventurier meurt ou que lui-même frôle la mort il gagne un point de destin. Lorsqu'il a accumulé cinq points, l'aventurier subit le destin indiqué par son peuple d'origine. Il y a quand même une bonne nouvelle, les points de destin gagnés s'ajoutent aux points de vie de l'aventurier.

LES CONSEILS DE L'OURS

Idéalement, chaque joueur devrait choisir un peuple différent de celui de ses compagnons d'aventures.

Vous pouvez choisir d'ignorer certains peuples ou leur historique pour faire correspondre les règles à votre monde :

+Un univers sans peuples fantastiques en dehors des krislings, des kitlings, des ours, des taurins et des wolfens : descendants d'animaux devenus intelligents.

+Un univers « à l'ancienne » proche des écrits de Tolkien et consorts avec humains, nains, elfes et halflings.

+Un univers où les humains sont dominés par les drakkens ou les elfes et où les autres peuples n'ont jamais existé ou ont été exterminés.

+Un univers sans humains.

Drakken

Lointain descendant des dragons, le peuple draconique veille jalousement sur les tombes de ses ancêtres. Il s'agit d'une des plus vieilles cultures du monde et ils ne manqueront jamais de vous le rappeler.

Don : *Mémoire collective*. Le drakken peut avoir accès à l'équivalent d'une bibliothèque en méditant pendant une heure.

Destin : *Retour*. Le drakken revient parmi les siens pour devenir un gardien des mines draconiques où il finira par s'éteindre.

Elfe

Les elfes vivent très longtemps, certains affirment même qu'ils sont immortels. Le pire ennemi d'un elfe est donc l'ennui. Ils se joignent souvent à des bandes d'aventuriers afin de mettre un peu de sel dans leur existence.

Don : *Immortel*. Un elfe ne peut pas mourir (à moins que son corps ne soit totalement détruit). Une fois arrivé à 0

point de vie il gagne un point de destin et se réveille au bout de quelques heures.

Destin : *Tristesse*. L'aventurier gagne 1 point de tristesse à chaque fois que l'un de ses compagnons meurt ou qu'il arrive à 0 point de vie. Arrivé à 5, il décide de renaître : il oublie ses expériences passées et redevient un jeune elfe avide de découvrir le monde.

Halfling

Ces petits êtres ridicules ont parfois la faveur de certains joueurs, c'est pourquoi nous les avons inclus ici. En revanche n'attendez pas que l'on vous en fasse une description complète.

Don : *Bonhomie*. Un halfling est toujours considéré comme insignifiant par ses adversaires. Il ne peut-être blessé en combat que lorsqu'il rate une de ses attaques.

Destin : *Nostalgie*. Le halfling souhaite retrouver la paix de son village natal. Il pose ses armes et va retrouver sa pipe et ses pantoufles sous sa colline favorite.

Humain

Anciens esclaves des elfes, les humains sont désormais l'espèce dominante, en grande partie grâce à leur cycle de reproduction beaucoup plus court que celui des autres peuples et un peu grâce à leur intelligence.

Don : *Main du destin*. Le joueur peut piocher (et garder) deux cartes événement à chaque partie.

Destin : *Fatigue*. L'aventurier gagne 1 point de fatigue à chaque fois que l'un de ses compagnons meurt. Arrivé à 5, il décide d'abandonner sa vie d'aventurier et d'aller finir ses jours paisiblement.

Kitling

Ces hommes-chats sont les descendants des anciens serviteurs d'un ordre de magiciens aujourd'hui disparu. Les kitlings ont quitté leurs terres natales du sud pour découvrir le vaste monde. Paresseux et hédonistes les kitlings voient leur existence comme une longue plage de loisir.

Don : *Boule de poils*. Un kitling peut tomber de n'importe quelle hauteur et survivre. Le Maître peut néanmoins décider qu'une très mauvaise chute le laisse avec un seul point de vie. De plus un kitling voit correctement dans la pénombre.

Destin : *Maladresse*. Se croyant immortel après avoir vu tant de ses amis passer de vie à trépas, le kitling fera une mauvaise chute ou s'étouffera avec une boule de poils. Quoiqu'il arrive ce sera une mort stupide.

Krisling

Également appelés hommes-rats, les krislings auraient pu constituer l'espèce dominante si les humains ne les avaient pas massacrés au cours des Guerres Sombres. Les krislings n'étant pas un peuple rancunier ils vivent désormais dans les villes humaines où le statut de citoyen leur est rarement accordé.

Don : Inceivable. Le krisling est immunisé à tous les poisons et toutes les maladies. Son corps est si flexible qu'il peut échapper à la plupart des liens et se glisser dans les passages les plus étroits.

Destin : Solitude. L'aventurier gagne 1 point de solitude à chaque fois que l'un de ses compagnons meurt. Arrivé à 5 il décide de quitter ce monde cruel en s'enfonçant loin sous terre, à la recherche de la niche primordiale de ses ancêtres.

Nain

Les nains ont creusé des forteresses dans toutes les montagnes existantes en utilisant des milliers d'esclaves sangrelins. Depuis, ceux-ci se sont révoltés et essayent de massacrer leurs anciens maîtres. La vie d'un nain est donc placée sous les auspices de la hache et de la pioche. Certains laissent tomber la pioche et vont chercher ailleurs d'autres raisons de se battre.

Don : Corps de pierre. Les nains ne craignent pas la chaleur ni le feu. L'un comme l'autre ne leur cause aucun dommage. En prime ils ont 2 points de vie de plus que les autres aventuriers.

Destin : Colère. Le nain gagne 1 point de colère à chaque fois que l'un de ses compagnons meurt. Arrivé à 5, il part vers un camp sangrelin pour y mourir l'arme à la main.

Marionnette

Vous avez été fabriqué. À partir de pièces d'armure, de morceaux de cadavres ou de simples bouts de bois. Quelqu'un ou quelque chose vous a insufflé la vie. Vous rejoignez souvent des groupes d'aventuriers afin de trouver le secret de votre origine.

Don : Main baladeuse. Une marionnette peut envoyer une partie de son corps (généralement son bras) en « reconnaissance ». Il peut voir avec ce membre mais ne peut rien faire d'autre lorsqu'il le manipule. Le membre ne possède que deux points de vie que la marionnette perd si celui-ci est détruit. Un nouveau membre apparaît alors le lendemain matin.

Destin : Disparition. Une marionnette qui a laissé trop de ses compagnons mourir n'a plus de raison de vivre. La magie qui la maintient en vie s'évapore et son corps se disloque.

Ours

Les ours sont un peuple paisible et bonhomme. Jusqu'à ce qu'on vienne leur ôter le saumon de la bouche. Là, personne n'est capable de les arrêter.

Don : Bête de guerre. Les dégâts qu'inflige un ours en combat sont fondés sur sa *robustesse* (et non son score en *combat*).

Destin : Hibernation. Fatigué par la cruauté de la vie, l'ours s'en va trouver une caverne dans laquelle il s'endort pour la dernière fois.

Taurin

Ces êtres au corps imposant, surmonté d'une tête de taureau, formaient les armées des anciens dieux. C'est du moins ce qu'ils racontent dans les auberges et vu leur gabarit on vient rarement les contredire.

Don : Force de la nature. La force du taurin dépasse celle de toutes les autres créatures. Quand il utilise sa *robustesse* le joueur lance 3D6 et garde les deux meilleurs résultats.

Destin : Ermitage. Un taurin qui a vu ses compagnons mourir les uns après les autres décide de s'exiler dans quelque ruine labyrinthique.

Visage-Miroir

Les visage-miroirs ont été victimes d'une longue guerre d'extermination. Les rares survivants se font maintenant passer pour un membre de l'un des autres peuples et n'utilisent leurs facultés qu'en toute dernière extrémité. Un visage-miroir dévoilé est (généralement) un visage-miroir mort.

Don : Métamorphose. Le personnage peut prendre l'apparence de l'humanoïde de son choix.

Destin : Folie. Le visage-miroir prendra l'apparence de ses amis morts et aura des discussions imaginaires avec eux.

Wolfen

Les hommes-loups venus de l'est sont réputés pour leur sauvagerie au combat.

Don : Sauvagerie. La réputation des wolfens les précèdent toujours. Très peu de gens se permettront de provoquer un wolfen et ce dernier peut faire fuir 1D6 Petits bras en réussissant un jet en *influence*.

Destin : Régression. Avoir assisté à la mort de tant d'amis a usé le wolfen qui sombre dans la démence. Il retourne à l'état sauvage

2. Classes

Les classes sont un moyen parfaitement arbitraire mais très efficace de déterminer les atouts d'un aventurier. Chaque classe est présentée de la même manière :

Aussi connu sous le nom de : quelques noms alternatifs pour votre classe qui pourraient mieux correspondre à votre aventurier. Une classe n'est jamais qu'un nom commun que l'on donne à une grande variété d'occupations.

Faiblesse : un petit inconvénient qui pourra parfois handicaper l'aventurier. Elle n'est pas obligatoire et le joueur a tout à fait le droit d'en proposer une autre pour son aventurier.

Dons : les dons que l'aventurier pourra apprendre en progressant en expérience. Le joueur en choisit un lors de la création de son aventurier.

Besace : cette section vous permettra de déterminer l'arme principale, et l'équipement spécifique que l'aventurier emporte avec lui. N'hésitez pas à créer plus tard vos propres tables afin qu'elles correspondent mieux à votre univers. Les objets de la besace peuvent apporter un bonus ponctuel aux jets de l'aventurier. La gestion de l'équipement d'un aventurier doit rester souple : inutile de comptabiliser les torches, les piquets de tentes et la longueur des cordes, le jeu part du principe que les aventuriers ne partent pas à l'aventure sans un minimum d'équipement. Ces objets usuels n'apportent pas de bonus particuliers et ne sont pas notés sur la feuille de personnage.

Armure : Dans **Tranchons & Traquons**, une armure peut aussi bien représenter un objet physique (cotte de mailles, armure de cuir...) que la chance ou l'agilité d'un aventurier. C'est au joueur de décrire son armure comme il le souhaite. Quelque soit son type, l'armure d'un aventurier a une valeur de 2.

Les peuples ont accès à l'ensemble des classes. En tant que Maître rien ne vous empêche d'interdire certaines combinaisons si elles ne vous conviennent pas (le halfling templier n'est pas toujours du goût de tout le monde...).

Afin que le groupe soit polyvalent chaque joueur doit choisir une classe différente de ses compagnons d'aventures.

Propositions des joueurs

Certains joueurs auront certainement des idées de faiblesse, d'équipement ou d'armes qui ne seront pas dans les listes proposées dans ce livre, c'est tout à fait normal ! Si la demande d'un joueur vous semble raisonnable et surtout intéressante n'hésitez pas à valider son choix.

Guerrier

Dans un monde médiéval, l'essentiel des conflits se règle en une seule monnaie : l'acier. Le guerrier est un des rouages de cette économie florissante.

Aussi connu sous le nom de : gladiateur, gurkha, légionnaire, soldat, spadassin, chien de guerre...

Faiblesse : *Odeur du sang.* Le guerrier est une personne violente. A force de briser des crânes à coups de hache il a du mal à se faire des amis (ou à éviter les bagarres).

Dons

Ancien combattant

Le guerrier peut capter l'attention de nombreuses personnes en racontant l'histoire de ses exploits (réels ou imaginaires). Le récit est si captivant que l'auditoire ne remarque pas ce qui se passe alentour.

En première ligne

Un guerrier possède 3 points de vie de plus que ses petits camarades.

Garde du corps

Le guerrier peut s'interposer entre ses compagnons et l'ennemi et encaisser les dégâts à leur place. Il peut alors utiliser son armure pour absorber la totalité des attaques s'il le souhaite.

Exemple : au cours d'un même round, Murénil le magicien et Crevard le voleur ratent leurs attaques et sont blessés par l'ennemi. Helios le courageux guerrier taurin décide alors de s'interposer pour sauver ses amis. Murénil et Crevard ont encaissé 2 points de dégâts chacun soit un total de 4 points. Le joueur d'Helios utilise l'armure de son aventurier et ignore donc les dégâts. Crevard et Murénil peuvent le remercier !

Le Dieu sous la montagne

Le guerrier n'utilisera plus jamais d'armure (le Dieu sous la montagne n'aime pas les couards) mais il inflige maintenant des dégâts égaux à sa robustesse.

Maître d'armes

Le guerrier peut répartir les dégâts qu'il inflige entre plusieurs adversaires, à condition que la difficulté pour les toucher soit la même (ou inférieure).

Exemple : Magnus le guerrier peut infliger 3 points de dégâts à chaque fois qu'il touche sa cible. Face à trois sangrelins (qui n'ont qu'un point de vie chacun) ils mordent tous la poussière s'il réussit son attaque.

Sang de Troll

On peut supposer qu'un des aïeux du guerrier a beaucoup souffert mais en contrepartie ce dernier peut maintenant régénérer comme les Trolls. A la fin d'un combat il récupère 3 points de vie.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

- 1 **Un os de gigot**, certainement le reste d'une fête un peu trop arrosée.
- 2 **Un marteau de guerre rouillé** offert par votre grand-père un peu sénile.
- 3 **Une hache** trouvée sur le corps de votre premier adversaire.
- 4 **Un fléau** acheté avec votre premier salaire de guerrier.
- 5 **Un gantelet métallique** pris sur un noble qui voulait vous apprendre les bonnes manières.
- 6 **Une épée à deux mains** que vous avez fabriqué quand vous étiez apprenti forgeron.

Le harnois que le guerrier transporte partout...

- 1 **La recette du meilleur ragoût** des Royaumes.
- 2 **Un manuel de tactique militaire** écrit par un oncle officier.
- 3 **Une dent de dragon** qui vous protège de leur souffle.
- 4 **Une potion de soin** qui vous permet de récupérer 3 points de vie.
- 5 **Un porte-bonheur** offert par votre mère (peut-être utilisé une fois comme une armure).
- 6 **Un élixir des Furies** qui vous permet de briller en combat (voir p.44)

Magicien

Qu'il ait reçu son savoir d'un ermite au fin fond de la forêt des brumes ou dans une des grandes tours de la magie, le magicien est un personnage redouté dont la seule présence glace le sang du commun des mortels (pour les autres aventuriers et les monstres c'est une autre paire de manches).

Aussi connu sous le nom de : sorcier, enchanteur, ensorceleur, Maître des arcanes, shaman, thaumaturge...

Faiblesse : *Marque des magiciens.* Le magicien a un trait physique qui le trahit auprès de tous ceux qui le rencontrent sa condition de lanceur de sorts. Il peut avoir les yeux vairons ou dépourvus de pupilles, dégager une odeur de souffre... Au joueur de le déterminer.

Dons

Ami des esprits

En réussissant un jet en *érudition*, le magicien pourra communiquer avec l'esprit d'un lieu ou d'un objet. Ce dernier pourra lui apporter quelques informations si l'aventurier sait se montrer poli.

Carnaval des illusions

Le magicien peut créer des illusions visuelles et sonores. En réussissant un jet en *influence* contre ses cibles, le mage les persuade de l'existence des illusions qu'il a créé. Celles-ci dure tant que le magicien reste concentrer sur son sort. Tant que l'illusion est maintenue, le magicien ne peut lancer d'autres sorts.

Colère du mage

Le magicien peut attaquer ses ennemis en invoquant tout ce qui lui passe par la tête : des flammes, des lames d'obsidienne, du mobilier... En réussissant un jet d'*érudition* contre la difficulté du monstre il peut :

1. infliger un point de dégâts à une cible
2. infliger un point de dégâts à 1D6 cibles de même niveau.
3. infliger 1D6 points de dégâts à une cible.

Options 2 et 3 : si le joueur obtient un 6 sur son dé, l'énergie déchainée par le magicien est trop forte et il perd 3 points de vie.

Maître des nuées

Le magicien peut invoquer du brouillard, de la pluie, de la neige ou du vent, quelque soient les conditions météorologiques. Tant que ce sortilège est actif, le magicien ne peut en lancer d'autres.

Serviteurs

Le magicien peut invoquer un nombre de serviteurs égal à son score en *érudition*, qui pourront l'assister pendant une journée (du lever au coucher du soleil) ou une nuit (du coucher au lever du soleil). Il peut s'agir d'animaux (comme une monture spectrale), d'humanoïdes (pourquoi

pas un majordome taurin ?) ou de simples objets (animer un balai pour qu'il fasse le ménage par exemple. Ils peuvent accomplir des tâches simples (allumer un feu, laver des vêtements...) mais ne sont pas capables de combattre. Ils disparaissent dès que le magicien lance un autre sort.

Téléportation

Le magicien peut se téléporter dans un lieu où il a tracé un pentacle. Il doit également dessiner un pentacle sur son lieu de départ. Le joueur doit alors réussir un jet en *érudition* pour se téléporter. Chaque personne que le magicien téléporte avec lui impose un -2 au jet d'*érudition*. En cas d'échec le sort ne fonctionne pas et tout le monde perd 3 points de vie.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

- 1 **Un vieux bâton** légué par votre père.
- 2 **Une dague sacrificielle en obsidienne** dérobée à l'un de vos anciens Maîtres.
- 3 **Un bâton ouvragé** offert par une famille reconnaissante.
- 4 **Un kriss** acheté au cours de vos voyages dans le sud.
- 5 **Une lame souple** qui se déploie comme un fouet, offerte par un démon.
- 6 **Deux dagues en os**, obtenues en marchandant avec un fantôme.

Quelques babioles importantes pour le magicien...

- 1 **Un crapaud desséché** qui fonctionne comme un réveil matin.
- 2 **Une pipe** qui permet au magicien de donner à la fumée la forme que le magicien désire.
- 3 **Une plume** qui écrit ce qu'on lui dicte.
- 4 **Une couverture** qui permet au magicien de dormir comme un bébé; quelques soient les conditions extérieures.
- 5 **Une flûte** qui séduit les rats (mais pas les krislings !).
- 6 **Un vieux grimoire** qui répond parfois aux questions qu'on lui pose (une chance sur six...)

Marchand

Qu'il vende de l'alcool, des chansons, du lotus pourpre ou son propre corps le marchand est le bienvenu où qu'il aille et c'est souvent lui qui sert de messenger entre les communautés les plus enclavées.

Aussi connu sous le nom de : trafiquant, barde, camelot, messenger, contrebandier, colporteur...

Faiblesse : *Avidité.* C'est bien simple, le marchand en veut toujours plus. Il est incapable de résister à l'appât du gain.

Dons

Guilde

Le marchand est toujours bien reçu dans chaque ville ou village où il se rend. Il y trouvera le gîte et le couvert et même des renseignements sur l'endroit où il se trouve s'il ne se comporte pas comme un rustre.

Dettes de sang

Tout monstre que le marchand décide d'épargner devient son débiteur. Il acceptera (souvent contre sa volonté) de rendre la faveur au marchand ou de se mettre à son service pour une journée complète.

Monnaie de singe

Le marchand a toujours sur lui l'objet dont son interlocuteur a justement besoin (de la dernière lettre d'un fils disparu à un laissez-passer pour entrer en ville...). Le seul problème est qu'il s'agit bien souvent d'une pâle copie et que la personne s'en rend compte au plus tard le lendemain matin. Ce don ne fonctionne pas avec les autres aventuriers.

Tout s'achète

Le marchand est capable de demander pratiquement n'importe quoi en guise de paiement : l'âme de quelqu'un, sa capacité à rire, son plus grand chagrin, etc. En revanche le marchand doit honorer sa part du marché s'il souhaite conserver ce qu'il a acquis. Cet achat peut alors être converti en avantage ou en équipement selon le paiement obtenu.

Zizanie

Le marchand peut rendre n'importe quel PNJ agressif envers un autre PNJ s'il réussit un jet en *influence*. Selon les sentiments qui existaient déjà entre ces personnages cela peut aller d'une simple altercation verbale à une confrontation physique.

Premier choix

Quand il utilise un objet de sa besace, le marchand bénéficie d'un bonus de +4 (au lieu de +2).

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

- 1 **Un stylet** très classe offert par votre Maître.
- 2 **Un nerf de bœuf** qui porte les initiales de son ancien propriétaire.
- 3 **Un kukri** portant d'étranges inscriptions en partie illisibles.
- 4 **Un sabre ouvragé** acheté après votre première vente.
- 5 **Un glaive** hérité d'un arrière grand-père légionnaire.
- 6 **Un knout** donné par un khan des terres de l'Est.

Le marchand a toujours dans ses fontes...

- 1 **Des friandises** au goût inimitable qui rendent le marchand sympathique à tout ceux qui en mangent.
- 2 **Des épices** qui transforment n'importe quel repas en festin de roi (1D6 doses).
- 3 **Une carte enchantée** qui indique où trouver un type de marchandise précis (la carte indique une ville ou un village, sans plus de précision).
- 4 **Une potion de vérité** dont l'usage est normalement interdit.
- 5 **Une bourse sans fond**, très pratique pour transporter de grosses sommes d'argent.
- 6 **Une bouteille de vin** qui se remplit tous les matins.

Rôdeur

Le monde est en grande partie inconnu, les routes sûres sont aussi rares que les pucelles dans un bordel des ports du sud. À la fois guides et gardes du corps, occasionnellement bandits de grand-chemin, les rôdeurs sont indispensables, même s'ils sentent mauvais.

Aussi connu sous le nom de : homme des bois, gardien des forêts, vagabond, ermite, sentinelle...

Faiblesse : *Rustique*. Le rôdeur n'est pas très à l'aise en société. Il mange avec ses doigts, se mouche dans la nappe et rote à la fin du repas.

Dons

Baiser de Circé

En réussissant un jet en *influence*, le rôdeur peut réveiller les instincts bestiaux de sa cible qui se comporte alors comme un pourceau.

Compagnon animal

Le rôdeur est accompagné par un animal qui est particulièrement doué pour une tâche précise (reconnaissance, attaque, chercher des substances précises...). L'animal est considéré comme un avantage avec un niveau égal au score en *survie* du rôdeur.

Garou

Le rôdeur peut se métamorphoser en animal (le joueur doit choisir un animal précis à la création). La durée de la transformation est illimitée. Le rôdeur peut continuer à parler sous sa forme animale, les scores de ses traits ne changent pas. Le Rôdeur peut utiliser ce don (*survie*) fois par jour.

Maître des animaux

Le rôdeur peut se faire comprendre et obéir de n'importe quel animal. Il peut contrôler jusqu'à (*survie*) animaux simultanément mais ne peut pas les obliger à se battre. Il est de plus immunisé à tous les venins et poisons.

Maître Garou

Vous pouvez choisir deux nouveaux types d'animaux pour votre don Garou.

Seigneur des Plantes

Le rôdeur peut invoquer les esprits des plantes et les commander. En réussissant un jet en *survie* il peut demander à des arbres de s'écarter ou à des ronces de bloquer un chemin ou d'entraver un poursuivant.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

- 1 **Une fronde** fabriquée par votre mère.
- 2 **Un grand couteau** avec lequel vous avez tué votre premier ennemi.
- 3 **Un bâton offert** par un esprit de la nature.
- 4 **Deux épées courtes** offertes par les elfes en échange d'un petit service.
- 5 **Un arc long** que vous avez fabriqué vous-même avec les os d'un grand prédateur.
- 6 **Trois épieux** taillés dans un bois enchanté, aux propriétés inconnues...

Dans sa besace, le rôdeur a pris...

- 1 **Un appeau universel** fabriqué par un magicien nain, encore en phase de test.
- 2 **Un briquet** offert par un vieil halfling, capable d'allumer un feu dans n'importe quelle condition.
- 3 **Un savon éternel** qui permet au rôdeur d'être toujours propre (et ce n'est pas du luxe).
- 4 **Un sac d'antidotes** capable de stopper l'action de n'importe quel venin ou poison.
- 5 **De la poudre d'embonpoint** capable de rendre comestible n'importe quel végétal.
- 6 **Un sac de couchage** offert par les elfes qui rend le rôdeur indétectable tant qu'il dort.

Templier

Le templier est un fidèle serviteur de l'Unique qui répand la bonne parole partout où il se rend.

Aussi connu sous le nom de : prêtre, hospitalier, mujahidin...

Faiblesse : *Vœux*. Les templiers font vœu de chasteté et de pauvreté. De plus ils refusent d'utiliser les armes et armures enchantées. Si jamais un templier rompt ses vœux il perd *tous ses dons*.

Dons

Guérisseur

En touchant un blessé, le templier lui rend immédiatement la totalité de ses points de vie ou lui ôte une de ses faiblesses (si elle est de nature physique). Il ne peut toucher un blessé qu'une seule fois. Ce don peut-être utilisé (*influence*) fois par partie.

Jugement

Le templier doit parfois rendre la justice. Il demande alors au suspect de toucher son arme. Si la personne ment, l'arme la brûle automatiquement.

Messe

En prononçant un sermon devant une assemblée, le templier peut s'assurer du soutien de toute une communauté, que ce soit pour de l'aide, des renseignements ou du matériel.

Par l'Unique !

Force un être surnaturel venu d'un autre plan (démon, ange, élémentaire, mort-vivant...) à quitter ce monde auquel il n'appartient pas. Le templier doit battre le monstre avec un jet en *influence* pour y parvenir.

Punir

La foi du templier est telle qu'il peut maintenant infliger des dégâts aux créatures immunisées aux armes normales.

Serment

Tout serment sanctifié par le templier est sacré. Un individu qui trahit le serment (le templier compris) est frappé par la colère divine et meurt immédiatement.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

- 1 **Un bâton de pèlerin** obtenu lors de votre premier voyage dans l'orient mystérieux.
- 2 **Une épée** forgée par l'armurier de votre commanderie.
- 3 **Une épée bâtarde** offerte par un riche pèlerin.
- 4 **Une masse d'arme** avec laquelle vous avez tué votre premier démon.
- 5 **Un cimenterre**, souvenir des croisades.
- 6 **Une épée à deux mains** offerte par les nains.

Le templier ne manque jamais d'emmener avec lui...

- 1 **Une larme d'ange** qui luit dès qu'un démon est dans les parages.
- 2 **Une version non expurgée du Livre sacré** de l'Unique (très recherché !).
- 3 **Une carte menant à un ancien temple** maintenant dissimulé par sa hiérarchie.
- 4 **Un manuel d'exorcisme** annoté par un démon.
- 5 **Une fiole** qui contient un démon banni par le templier.
- 6 **Une cape de pèlerin** qui protège le templier du feu.

Voleur

Dans un monde où les Oligarques des *Cités Vertes* rivalisent d'opulence avec les nobliaux des *Sept Marches*, la majeure partie de la population continue à évaluer sa propre richesse en paniers de pommes de terre. N'ayant pas un goût prononcé pour les travaux des champs et ne possédant aucun titre de noblesse, le voleur prend l'argent là où il se trouve. Quand la mort se présentera, autant lui donner un pourboire plutôt que de se présenter en haillons.

Aussi connu sous le nom de : cambrioleur, maraud, monte-en-l'air, filou, aigrefin, thug...

Faiblesse : *curiosité*. Le voleur a toujours envie de savoir ce qui se trouve dans un coffre fermé ou derrière une porte verrouillée, quelque soit le danger qu'il risque de courir...

Dons

Confidences sur l'oreiller

Le voleur peut obtenir n'importe quelle information de toute personne avec qui il passe une nuit de plaisir ou d'ivresse.

Dissimulation

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

Doigts de fée

Le voleur arrive toujours à subtiliser un objet pas plus gros qu'une bourse sans que sa victime s'en aperçoive. De plus aucune serrure ne lui résiste (tant qu'elle n'est pas magique).

Fourbe

Lorsque votre voleur tente une attaque indirecte, vous lancez 3D6 et gardez les deux meilleurs résultats.

Mille Visages

En réussissant un jet en *adresse* le voleur est capable de se déguiser en n'importe quel type d'humanoïde, du taurin au halfling. Il ne peut s'agir d'une personne spécifique. Ne me demandez pas comment le voleur fait pour y arriver, je

n'en sais rien, nul doute qu'il y a un peu de magie à l'œuvre...

Pipeau infernal

Le voleur ment de façon si convaincante qu'on le croit automatiquement. Ce don est bien entendu inutilisable contre un monstre qui a déjà envie de vous faire passer de vie à trépas. Le voleur peut utiliser ce don (*influence*) fois par partie.

Besace

Arme principale

Lancez 1D6 et consultez la table suivante :

- 1 **Un ninjato** dérobé à un assassin venu des lointaines contrées de l'Est.
- 2 **Trois dagues** gagnées à une partie de cartes.
- 3 **Un sabre rouillé** trouvé sur un cadavre défiguré.
- 4 **Deux bâtons courts** offerts par votre Maître.
- 5 **Une rapière effilée** volée au gouverneur d'une ville.
- 6 **Un arc long**, très utile pour éteindre les torches à distance...

Sur lui, le voleur dissimule...

- 1 **Un sac sans fond** dérobé à un voleur elfe.
- 2 **Des chausse-trappes** qui stoppent net n'importe quel poursuivant.
- 3 **Une carte** de l'ancienne demeure d'un riche magicien, annotée par un voleur renommé (et mort...).
- 4 **Une fiole de poison** qui tuera toute personne qui la boira.
- 5 **Des petites bombes fumigènes** fabriquées par un alchimiste nain.
- 6 **Un somnifère** capable d'endormir n'importe quelle créature qui l'avalera.

3. Traits

Un aventurier est défini par six traits, ils représentent les connaissances, le savoir faire et les aptitudes physiques de l'aventurier.

Adresse

À utiliser dès que l'habileté ou l'agilité de l'aventurier sont mises à contribution : être discret, réparer une roue de chariot ou faire les poches de votre prochain, tout cela est couvert par ce trait alors ne soyez pas radin !

Combat

L'ardeur guerrière de l'aventurier et sa capacité à faire passer son prochain de vie à trépas une arme à la main.

Érudition

Les Naines ont-elles de la barbe ? Le roi est-il bien le fils de son cousin ? Est-ce que ces runes vous disent quelque chose ? Des milliers de questions passionnantes auxquelles un érudit saura faire face.

Influence

Séduire les serveuses, impressionner ses troupes ou mentir à des nobles ne sont que les différentes facettes d'un même trait : l'influence

Robustesse

Si vous désirez que votre aventurier ait des muscles saillants, une santé de fer et des points de vie en plus, il va falloir mettre des points dans ce trait.

Survie

L'aventurier peut trouver de quoi subsister dans un environnement dépourvu d'auberges et retrouver son chemin au milieu de la forêt la plus dense.

Niveau des traits

Les traits des aventuriers sont notés de 1 à 5. Un serf chargé de ramasser les pommes de terre aura généralement des traits aux alentours de 1 (voire 2 dans le trait *ramassage de patates*).

Niveau du trait Signification

0	Faible
1	Moyen
2	Bon
3	Supérieur
4	Excellent
5	Légendaire

Il peut être utile de savoir quel est le trait le plus important pour chaque classe, histoire de ne pas vous retrouver avec un voleur maladroit ou un templier trouillard :

Pour le guerrier il s'agit du *combat*

Pour le magicien il s'agit de l'*érudition*

Pour le marchand et le templier il s'agit de l'*influence*

Pour le rôdeur il s'agit de la *survie*

Pour le voleur il s'agit de l'*adresse*

Créez un aventurier : la méthode rapide

Si vous désirez aller vite ou avez une bonne idée des forces et faiblesses de votre personnage, utilisez cette première méthode pour définir le score des traits. L'aventurier possède donc, à sa création :

un trait au niveau 4 (excellent)

un trait au niveau 3 (supérieur)

deux traits au niveau 2 (bon)

deux traits au niveau 1 (moyen)

Notez la signification du score à côté du trait concerné (par exemple : Robustesse : Supérieure [3])

Créez un aventurier : une folle jeunesse !

Pour ceux qui désirent que la région d'origine et l'éducation de l'aventurier aient un rôle à jouer dans sa création. Chaque table donne un bonus à un ou plusieurs trait(s), une fois le processus terminé le joueur a 5 points à répartir entre ses traits. Chaque trait doit avoir au minimum un score de 1.

Vous pouvez utiliser les tables de l'annexe 2, Les Lieux p.57, pour déterminer la région d'origine de votre aventurier si vous le souhaitez.

1D6	Mon pays se trouve...	Bonus
1-2	Au nord	+1 en robustesse +1 en survie
3-4	Au sud	+1 en influence +1 en survie
5-6	Sous un climat doux	+1 en adresse +1 en érudition

1D6	Je viens...	Bonus
1-2	D'un clan barbare	+1 en robustesse +1 en survie
3-4	D'un village isolé	+1 en robustesse +1 en adresse
5-6	D'une ville	+1 en influence +1 en adresse

1D6	Mon père était...	Bonus
1-2	Pauvre	+1 en survie +1 en adresse

3-4	Un homme libre	+1 au choix +1 en érudition
5-6	Un noble	+1 en influence +1 en érudition
1D6 Éducation... Bonus		
1	Criminelle	+1 en influence +1 en adresse
2-3	Paysanne	+1 en robustesse +1 en survie
4-5	Martiale	+1 en combat +1 en robustesse
6	Érudite	+1 en érudition + deux langues (voir p.17)

Notez ces détails au dos de votre feuille de personnage.

4. Autres détails dignes d'attention

Dégâts

Les dégâts que l'aventurier inflige à ses ennemis dépendent de son score en *combat* :

Combat Dégâts

1-2	1
3-4	2
5	3

Points de vie

Le nombre de points de vie d'un aventurier est égal à sa *robustesse* +5. Les dégâts infligés par les monstres (ou les accidents malheureux...) sont déduits directement de ce total. À 0 point de vie l'aventurier est hors de combat ou mort, selon l'importance de l'affrontement.

Réflexe

Chaque personnage possède un réflexe : une action qu'il réalise systématiquement dans certaines conditions, sans que le joueur ait besoin de le préciser.

Quelques exemples :

- + « *Je fouille les corps dès la fin du combat* »
- + « *Je suis toujours derrière le guerrier* »
- + « *Mes armes sont toujours empoisonnées* »
- + « *Je garde toujours une dague sur moi* »
- + « *Mon épée est toujours dégainée quand je rentre dans un donjon* »
- + « *Je m'empare de mon arme dès que j'entends des cris d'alarme* »

Un Maître particulièrement retors pourra très bien utiliser ces réflexes contre vous (« *Tu fouilles toujours les corps ? Très bien, tu notes que le cadavre est recouvert de bubons purulents en le fouillant...* »). Maîtres, évitez néanmoins d'abuser de cette technique, un réflexe est avant tout censé être un « plus » pour l'aventurier.

Avantages

Dans cette section le joueur va pouvoir noter toutes les choses qui vont pouvoir aider son aventurier : il pourra aussi bien s'agir de personnes (amis, alliés...) que de sentiments (haine des sangrelins, serment de fidélité au roi...) ou encore d'avantages sociaux (titre de noblesse, grade...). Comme les traits de l'aventurier, ils sont notés de 1 à 5. Plus le score est élevé, plus cette relation est importante. Au début de la partie, chaque aventurier possède un avantage avec un score égal à son score en *influence*. Quelques exemples d'avantages possible :

- + une devise comme « *Honneur et fidélité !* »
- + un cirque itinérant
- + Grugru, mon molosse carnivore
- + l'esprit d'un vieux guerrier lié à mon épée
- + un serment comme « *Je vengerai mon père !* »
- + mon papa est duc des marches de l'Est

Un avantage peut-être utilisé une fois par partie pour accorder un bonus égal à son score au jet de dés d'un aventurier.

Limitations

Un aventurier ne peut pas avoir plus de cinq avantages. Il est possible d'acquérir de nouveaux avantages en se débarrassant des anciens. Vous en apprendrez plus sur l'utilisation de vos avantages dans le chapitre système de jeu p.22.

Faiblesses

C'est ici que le joueur notera les défauts de son aventurier. Lorsqu'il échoue dans une de ses entreprises (si le joueur a raté un jet de dé) l'aventurier se voit affublé d'une faiblesse. Celle-ci peut-être utilisée une fois par partie par le Maître afin de désavantager l'aventurier. Les faiblesses n'ont pas de score, elles infligent toujours un malus de -4 lorsqu'elles sont utilisées.

Langues causées

Au commencement...

On raconte qu'à l'origine du monde, les dieux ont fait don de la parole à toutes leurs créatures afin de prévenir tout conflit. On devait raconter n'importe quoi, car bien évidemment cela n'a pas empêché la plupart des espèces dites intelligentes de se massacrer copieusement. Chaque peuple finit par développer son propre langage, animaux compris. Mais la langue commune originelle, le *Prime*, est encore parlée et comprise par l'ensemble des habitants des royaumes. Il est donc encore possible de croiser un animal qui parle (généralement pour vous insulter).

Parler en étranger

À la création, tous les aventuriers parlent le *Prime* plus une langue liée à leur peuple d'origine : la *Langue des Royaumes* pour les humains, les wolfens et les taurins, le *Feuillu* pour les elfes, le *Pierreux* pour les nains, le *Kriss* pour les krislings. Le *Rouge* est la langue utilisée par les sangrelins, il s'agit d'une version abâtardie de la langue naine (d'après les nains...). Les séjours linguistiques sont rares et souvent fatals. Et pour faire bonne mesure, il existe également une langue très ancienne que l'on trouve parfois gravée sur quelques ruines ou sur d'antiques tablettes. Les barbes blanches des universités du sud ont appelé cette langue le *Telgesh*. Les visage-miroirs l'utilisent pour converser entre eux.

Lu, écrit, parlé

On considère que tous les personnages savent lire et écrire. Si cela vous semble trop généreux, un personnage n'est alphabétisé que s'il a un score minimum de 2 en *érudition*.

Apprendre une nouvelle langue

Si l'aventurier a pratiqué une nouvelle langue pendant

plusieurs parties, on peut estimer qu'il a fini par en apprendre les rudiments. Donc oui, il n'y a pas de chiffre ou de points à dépenser, rien que vous, vos joueurs et un peu de bon sens.

5. Et pour finir...

Votre aventurier va avoir besoin d'un nom ou d'un surnom (voir l'annexe 3 p.58) et d'une description physique sommaire... Le reste apparaîtra vraisemblablement en cours de partie. Inutile de définir immédiatement sa vision du monde ou sa relation avec sa mère.

Taille et poids

Les humains mesurent généralement entre 1,70 et 2 mètres. Les drakkens, les elfes, les krislings et les kitlings sont en moyenne plus petit que les humains (environ 1,70m). Les nains et les halflings sont petits et rarement plus grands qu'un enfant de 10 ans. Les wolfens et les taurins sont plus grands que les humains et les dépassent souvent d'une bonne tête (2 mètres en moyenne). Pour ce qui est des marionnettes on en trouve de toutes les tailles et de tous les gabarits (dans les limites des peuples décrits ci-dessus).

Taille

Lancez 1D6 et apprenez alors que votre aventurier est :

- 1-2. Petit
- 3-4. Dans la moyenne
- 5-6. Grand

Silhouette

Lancez 1D6 et découvrez le tour de taille de votre aventurier :

- 1. Maigre
- 2. Svelte
- 3. Normal
- 4. Athlétique
- 5. Rondouillard
- 6. Gros

Signes particuliers

Ne décrivez pas votre aventurier comme une personne « de taille moyenne avec des yeux marrons et des cheveux bruns et... ». Vous avez certainement un héros de film, de BD ou de roman favori. Votre aventurier doit vous inspirer le même sentiment. Indiquez juste deux ou trois détails qui vont permettre aux autres joueurs et au maître de se souvenir de lui : il a les yeux vairons, une attitude hautaine, un tic de langage, des vêtements extravagants... N'en faites pas un clown mais n'en faites pas non plus un personnage insignifiant qui ne vous inspire rien.

Âge de départ

Peuple	Âge
Drakken	30+2D6 ans
Elfe	2D6 jours*
Halfling	20+2D6 ans

Humain	15+2D6 ans
Kitling	12+2D6 ans
Krisling	12+2D6 ans
Marionnette	1D6 jours
Nain	40+2D6 ans
Taurin	15+2D6 ans
Wolfen	14+2D6 ans

*: nombre de jours écoulés depuis la renaissance (voir p.7).

Signe astrologique

2D6	Signe	Associé à...
2	Le Crapaud-buffle	La chance
3	La Licorne	L'amour
4	Le Dragon noir	La sagesse
5	La Forteresse	La protection
6	Les Lames	La justice
7	La Dame blanche	La tempérance
8	Le Loup gris	La domination
9	La Furie	L'agressivité
10	Le Roi cornu	La résistance
11	La Trois sœurs	La pitié
12	Le Lamantin	La sérénité

Optionnel : à chaque début de partie lancez 2D6. Si le résultat correspond au signe astrologique d'un aventurier celui-ci bénéficiera d'un bonus de +4 au jet de son choix.

Le dessin

Il peut s'agir d'un portrait de l'aventurier, de son épée, de la couverture de son grimoire... Trouvez quelque chose et réalisez ce dessin à la fin de votre première partie !

Mon aventurier taciturne, habillé tout en noir et qui n'a besoin de personne

Alors... Comment vous dire ? À un moment on a tous aimé le personnage du grand ténébreux solitaire qui sauve le monde un sourire aux lèvres. Sauf que là vous n'êtes pas tout seul, il y a d'autres joueurs et leurs aventuriers ne sont pas là pour faire de la figuration. **Tranchons & Traquons** est un jeu d'équipe, en jouant les solitaires vous allez juste cassez les noix de tout le monde. Qu'il s'agisse de Han Solo ou de Wolverine, sous leurs airs de solitaire il s'agit de personnages qui passent leur temps à travailler en équipe.

Exemple de création d'un aventurier : Walraaf le Templier.

Il faut d'abord choisir un peuple, je n'ai pas envie de jouer quelque chose de trop délirant... Être un humain me conviendra amplement :

Je note donc sur ma fiche, « Peuple : humain » et mon premier don : Main du destin.

Ensuite je jette un œil du côté des classes, plus précisément

du côté du Templier : un bourrin avec un peu de surnaturel... Je prends !

Je choisis le don Punir ce qui me permettra de poutrer les créatures les plus innommables du Maître.

Pour mes Traits je prends l'option Folle jeunesse, j'obtiens les résultats suivants :

Mon pays se trouve au nord : +1 en robustesse, +1 en survie, Je viens d'une ville : +1 en influence, +1 en adresse, Mon père était un homme libre : +1 en érudition (ouais, je sais lire et écrire !) +1 au choix... Et bien ce sera placé en influence, c'est un trait important pour un templier. Pour finir j'ai reçu une éducation martiale : +1 en combat, +1 en robustesse, parfait pour un combattant !

Il me reste 5 points à répartir : j'en mets un en influence, trois autres en combat et le dernier en robustesse. Au final j'obtiens les scores suivants :

Adresse : 1

Combat : 4

Érudition : 1

Influence : 3

Robustesse : 3

Survie : 1

Ma faiblesse... Mmmh je choisis de créer la mienne : mon aventurier a grandi en ville et a eu de mauvaises fréquentations. Il a fini par tuer quelqu'un au cours d'une rixe. Sa famille veut se venger et pour me protéger mon père m'a envoyé dans l'ordre des templiers. Je décide d'appeler ma faiblesse « Vendetta ».

Mon réflexe ? Mouais, je n'ai pas d'idée pour l'instant, je verrai bien en cours de partie.

Mes points de vie ? 5+3 (ma robustesse), et hop 8 points de vie.

Avec mon score de 4 en combat, j'inflige 2 point de dégâts quand je touche ma cible, c'est pas mal du tout...

Côté armure je la décris comme étant une cotte de maille.

En tirant mon arme principale au hasard, j'obtiens un 6 ! Une épée à deux mains offertes par les nains, la classe ! Pour ma besace j'obtiens un 3 : une carte menant à un temple dissimulé par ma hiérarchie, voilà qui pourrait faire une aventure intéressante...

Voilà, c'est terminé, Walraaf le Templier est prêt à partir au combat.

Comment jouer son aventurier ?

La fiche d'aventurier que vous avez devant vous comporte

de nombreux éléments. Mais c'est à vous de relier ces éléments entre eux, votre feuille de personnage est un point de départ, pas une fin en soi. Ce qui fait votre aventurier ce sont ses envies, ses ennemis, ses passions, ses peurs et ses souvenirs. Tout cela c'est vous qui l'apporterez en cours de jeu, notamment par l'acquisition de nouveaux avantages et de nouvelles faiblesses.

LES CONSEILS DE L'OURS

Il est important que vous connaissiez bien les forces et les faiblesses de votre aventurier : quels sont ses meilleurs traits ? Quels sont les effets de ses dons ? Etc. Prenez un moment pour réfléchir à ce qu'il est, ce qu'il sait faire et ce qu'il veut obtenir de sa vie d'aventurier. Encore une fois vous n'êtes pas obligé d'avoir réponse à tout mais votre feuille de personnage devrait maintenant vous aider à répondre à ces questions.

En cours de partie vous pouvez parler à la première personne (« Je sors mon épée et j'éventre le sangrelin ») ou à la troisième personne (« Balor sort son épée et éventre le sangrelin »), le principal étant que vous vous sentiez à l'aise. C'est à vous de décrire les actions de votre aventurier. Vous êtes libre mais votre aventurier fait partie d'un monde qui, comme le nôtre, a ses règles : il ne peut pas faire n'importe quoi. Lorsque vous avez des questions, posez-les au Maître. Décrivez uniquement ce que votre aventurier *tente* de faire. Ce qui advient réellement au bout du compte est toujours décidé par un jet de dé ou par le Maître. Quoiqu'il arrive, c'est le Maître qui a le dernier mot. Pendant que vous jouez *un* aventurier, lui vous décrit *un monde*, laissez-le respirer !

LES CONSEILS DE L'OURS

Une partie de jeu de rôle est comme n'importe quelle activité sociale : évitez de couper la parole des autres joueurs, soyez à l'écoute et n'essayez pas d'accaparer sans cesse l'attention. En d'autres termes, ne vous comportez pas comme un abruti.

Chapitre 2 : Créer un groupe

_Ils ont brûlé mon village, ma maison, tout ce que je possédais, qu'est-ce que je vais devenir ?

_Libre ?

Les aventuriers se connaissent déjà avant le début de leur première aventure. Les joueurs vont maintenant déterminer le lien que partagent leurs aventuriers.

Définir les liens entre les aventuriers

Chaque joueur choisit pour son aventurier un lien avec l'aventurier du joueur qui se trouve à sa droite. Le même lien ne peut être choisi par deux joueurs d'affilée. Vous pouvez choisir le lien dans la table suivante ou le déterminer au hasard en lançant 2D6.

2D6 Lien entre les aventuriers

- 2 Se sont enfuis du même orphelinat (snif).
- 3 Leur(s) maître(s) ont été assassiné(s) par la même personne.
- 4 Anciens amants/ ils ont eu un enfant
- 5 Ont tué une personne dans leur jeunesse.
- 6 Ont tenté de voler un magicien.
- 7 Familles assassinées par le même personnage.
- 8 Ont sauvé une sorcière du bûcher.
- 9 Ont participé à la même guerre.
- 10 A été sauvé par l'aventurier désigné.
- 11 Ont été amoureux de la même personne
- 12 Ont été possédés par un démon

LES CONSEILS DE L'OURS

Vos joueurs peuvent très bien adapter ces quelques propositions à leurs goûts ou en proposer de nouvelles, soyez à l'écoute et acceptez les tant qu'elles ne sont pas absurdes ou trop décalées par rapport à l'ambiance que vous souhaitez avoir à votre table.

Il était une fois...

Prenez une feuille blanche et rendez vous à l'annexe 2 : tirez un nom au hasard, ce sera la région où se trouve le village où se sont installés pour l'instant les aventuriers. Marquez le nom de la région et l'emplacement du village et trouvez ensuite un nom pour ce dernier. Chaque joueur a ensuite le droit d'ajouter un élément à la carte et de le nommer : mer, chaîne montagneuse, etc. Indiquez ensuite le nom de la grande ville la plus proche.

En bas de la feuille, chaque joueur inscrit alors son avantage si ce dernier est un individu (ou un groupe d'individus). Le Maître peut ajouter un PNJ s'il le souhaite.

Indiquez l'ambiance que vous souhaitez avoir dans le village/la région : européenne ? Moyen-Orientale ? Nordique ? Frontalière ? C'est au Maître de garantir que l'ensemble des propositions soient homogènes.

Beaucoup d'œuvres de *fantasy* proposent une carte de leurs univers. Mais aucune d'elle ne s'est construite en un jour. Elles ont toutes été enrichies par les voyages de leurs héros. Faites de même pour vos parties de **Tranchons & Traquons**. Vous allez débiter avec une carte relativement simple mais celle-ci s'enrichira après chaque partie !

CRÉER VOTRE MONDE

Chaque univers de **Tranchons & Traquons** sera différent des autres, mais voici quelques éléments à garder en tête.

La politique

Le pouvoir est entre les mains des nobles. Ils possèdent les terres, prélèvent les impôts, lèvent les armées et garantissent (parfois) la sécurité de ceux qui vivent sur leur domaine. Ces nobles sont-ils réunis sous la bannière d'un roi ou opposés les uns aux autres ? A vous de décider... Une paix fragile ou une guerre ouverte offre des perspectives de scénarios différentes. Les paysans et les fermiers forment l'essentiel de la population même si le développement des villes a vu l'apparition de nouvelles classes : les marchands, les artisans, les voleurs... Elles se regroupent parfois en guildes afin de pouvoir peser sur les décisions de la noblesse. Les romans de *fantasy* ne manquent pas de guildes de voleurs, de compagnies de mercenaires, de ligues de marchands ou de bandes d'explorateurs... Chaque classe peut ainsi avoir une place dans la société imaginaire que vous allez décrire avec vos joueurs. Ce sera là une excellente source d'intrigues et de PNJs. Comment se règlent les conflits entre les ligues de marchands ? Les compagnies de mercenaires remplacent-elles les armées ? Les guildes de voleurs trempent-elles dans tous les crimes possibles et imaginables ou ses membres ont-ils un code de l'honneur ?

La religion

Comme dans notre moyen-âge, les principales religions sont monothéistes mais au fond des campagnes, les légendes d'antan ont la vie dure et certaines prières sont encore adressées à d'anciens dieux tombés dans l'oubli. Les pouvoirs que possèdent les templiers et certains prêtres ne font que renforcer la croyance des fidèles. Les autres peuples (elfes, nains...) ont généralement des religions différentes (polythéiste, animiste...). La religion peut être un simple élément du décor ou être au cœur de vos aventures (croisades, inquisition, miracles...), c'est avant tout une question de goût.

La géographie

Les villes et les villages sont isolés et éloignés les uns des

autres. Les routes sont peu nombreuses et rarement sûres. Les marchands préfèrent se déplacer en caravane et embauchent souvent des gardes du corps pour les accompagner. Les frontières naturelles (chaines montagneuses, bras de mer, forêt...) marquent généralement les frontières politiques. L'existence de la magie a pu donner naissance à des lieux plus exotiques : des châteaux volants, des villes sous-marines ou construites sur les flancs d'un volcan, une mer de sable, un champ d'obsidienne...

La magie

La présence de la magie et des magiciens peut changer beaucoup de chose dans votre univers selon le rôle que vous voulez lui donner. Par défaut un univers de **Tranchons & Traquons** a un nombre de magiciens réduit. La fabrication d'objets magiques est un art qui s'est perdu et beaucoup de gens ne voient pas un seul magicien au cours de leur vie. La magie n'est pas très répandue et reste un phénomène merveilleux ou effrayant pour ceux qui ne la pratiquent pas.

Les moyens de transport

Le cheval reste encore le moyen de transport le plus sûr pour ceux qui ont les moyens d'en posséder un. Les paysans utilisent souvent des chevaux de trait et des charrettes peu confortables. La noblesse se déplace le plus souvent à cheval et parfois dans des carrosses luxueux. La majeure partie de la population se déplace à pied. Il reste les déplacements par voies fluviales et maritimes, souvent rapides, mais tout aussi dangereux : les monstres marins et les pirates ne laissant guère de chances aux imprudents.

Les moyens de communication

Les messagers à cheval restent le moyen de communication le plus rapide pour la majeure partie de la population. Les nobles peuvent éventuellement utiliser des oiseaux pour porter certains messages urgents. Cela signifie que les délais sont souvent longs. Face à un problème, une communauté isolée a plus intérêt à se débrouiller seule plutôt qu'à attendre les secours... Il est probable que certains sorciers possèdent des objets leur permettant de communiquer sur de longues distances mais ils ne sont pas connus pour être prêteurs.

La médecine

Elle est peu développée, les docteurs n'existent pas encore et un malade trouvera plutôt des rebouteux et quelques guérisseurs, souvent mal vus par l'Église, pour l'aider. De plus, la capacité des Templiers et de certains prêtres à pouvoir guérir par l'imposition des mains n'encourage guère la recherche médicale.

L'éducation

La vaste majorité de la population est analphabète. Il n'y a guère qu'une ou deux personnes par village (le prêtre et parfois le chef du village) qui sont capables de lire et

écrire. La plupart des autres peuples (nains, halflings, elfes.) sont plus en avance sur ce point-là que les hommes.

Les autres peuples

Les hommes partagent le monde avec d'autres peuples. Les préjugés et les inimitiés entre certains peuples sont un thème récurrent dans les romans de *fantasy*. Elles permettent de rendre les relations entre des aventuriers de ces peuples un peu plus dynamiques et drôles ou d'aborder des thèmes plus graves comme le racisme et l'intolérance. Les nains ne supportent pas les elfes, les elfes méprisent les krislings et tout le monde se méfie des visages-miroirs... Si vous le souhaitez. Cela peut vous donner de nouvelles idées de scénarios et vous aider à mieux interpréter vos aventuriers et vos PNJs.

Les monstres

Un autre thème récurrent de la *Fantasy* c'est l'existence de créature fantastiques. Elles sont souvent là pour permettre aux aventuriers de mesurer leur courage et offrir aux joueurs des combats épiques. Toutefois les adversaires des aventuriers seront souvent des personnes issues des mêmes peuples qu'eux. Des nobles manipulateurs, des prêtres corrompus, des mercenaires avides de sang et d'or... Contrairement à certaines créatures décrites comme monstrueuses, ces « monstres » là seront plus difficiles à identifier et à combattre.

L'exploration

Ne cherchez pas à décrire l'ensemble de votre monde dès sa conception. La carte de votre monde *doit* être incomplète. Le monde reste à explorer. Cela ne signifie pas pour autant que vos aventures doivent être consacrées uniquement au voyage et à l'exploration mais cela vous évitera de créer un monde de A à Z alors que vos aventures se dérouleront peut-être dans un espace assez restreint.

Chapitre 3 : Système de jeu

Rien de bien compliqué en perspective, le but de tout système de jeu est de répondre aux deux questions les plus fréquentes des joueurs :

_Ai-je réussi à forcer cette serrure ?

*_Ai-je réussi à blesser mon adversaire ?**

**Je remercie John Wick pour ce résumé éloquent des règles de JDR.*

1. Lancer les dés

Quand un aventurier décide de tenter quelque chose, son joueur lance deux dés à six faces (2D6) et ajoute un bonus lié aux capacités de son aventurier – traits, avantages, besace. Si le résultat est supérieur ou égal à 8, il réussit. Dans le cas contraire il échoue, avec tous les désagréments que cela peut avoir.

LES CONSEILS DE L'OURS

Vous noterez avec une joie non dissimulée que le Maître ne lance jamais les dés. Tous les jets sont réalisés par les joueurs et le Maître, dans sa grande mansuétude, se contentera d'indiquer le niveau de difficulté.

Comment et quand lancer les dés ?

Tranchons & Traquons applique une règle très simple : ne faites pas lancer les dés aux joueurs pour des actions triviales. Ils ne doivent être utilisés que lorsque les conséquences de l'action entreprise par l'aventurier sont intéressantes, que ce soit en cas de succès ou d'échec. Pour vous en assurer, suivez les étapes suivantes :

Intention

Le joueur indique ce qu'il souhaite faire et ce qu'il veut obtenir : séduire une serveuse afin de lui soutirer des informations ? Battre quelqu'un au bras de fer pour s'attirer le respect des gros bras ? Le joueur définit ainsi les conséquences de son action en cas de succès.

Conséquences

Cette section est peut-être la plus importante des règles que vous tenez entre les mains. Une fois que le joueur a défini ses intentions et avant qu'il ne lance ses dés, le Maître de jeu doit lui préciser les conséquences d'un échec. Le cas échéant, les autres joueurs indiquent également ce que font leurs aventuriers. L'objectif est double :

+ le joueur doit avoir toutes les informations nécessaires à sa disposition avant de lancer les dés ;

+ le maître doit clairement imaginer les diverses manières dont l'histoire va avancer après le jet de dé, de manière à ce que les aventuriers ne se retrouvent jamais dans un cul-de-sac. En tant que Maître, évitez de fixer des conséquences qui bloquent le scénario ou se révèlent inintéressantes.

Exemple 1 : un aventurier tente d'utiliser son charme pour obtenir des renseignements sur un des nobles de la ville. Le Maître indique au joueur qu'en cas d'échec il obtiendra quand même les informations mais que le noble apprendra que l'aventurier s'est renseigné sur lui. Dans cet exemple, il était important que le personnage obtienne ces informations et le Maître aurait pu les fournir sans que le joueur ne lance les dés. Un échec n'indique donc pas que le personnage a échoué à obtenir les informations, mais qu'il a échoué à se montrer discret.

Exemple 2 : Tignasse, une voleuse kitling, tente de rentrer dans la chambre d'un noble de la ville. Le Maître demande au joueur de Tignasse de faire un jet en discrétion. Il doit ensuite définir les conséquences d'un échec :

Conséquence 1 : en cas d'échec, Tignasse n'arrive pas à rentrer dans la chambre du noble : le côté « raté, essaye encore » n'est pas des plus passionnants. À éviter...

Conséquence 2 : en cas d'échec, Tignasse parvient à rentrer dans la chambre, mais elle attire l'attention des gardes de la maison (ou ceux de la ville). Du coup, elle n'a pas beaucoup de temps pour fouiller. C'est déjà plus intéressant : son cambriolage peut se terminer par une course-poursuite sur les toits de la ville.

Exemple 3 : Tyrus, magicien elfe, doit escalader une paroi montagneuse pour échapper à des barbares. Le Maître demande au joueur de Tyrus de faire un jet en robustesse. Le joueur précise que s'il réussit son jet, il sème ses poursuivants. Le Maître est d'accord, mais en cas d'échec, il peut se passer plusieurs choses :

Conséquence 1: Tyrus rate son jet, il tombe de la paroi et se fracasse sur le sol... Bof.

Conséquence 2 : si Tyrus rate son jet, il parvient à escalader la paroi mais hérite d'une faiblesse temporaire « cheville foulée » (jusqu'à la fin de l'aventure). C'est déjà plus intéressant – l'histoire peut continuer dans la bonne direction, mais le personnage est gêné et doit faire avec une nouvelle variable : il ne marche plus très bien.

Conséquence 3 : si Tyrus rate son jet, il reste coincé en bas et les barbares le font prisonnier. L'histoire peut alors partir dans une direction inattendue mais intéressante. Où a-t-il été emmené ? Pourquoi ? Que va-t-il lui arriver ? Que vont faire ses compagnons une fois qu'ils l'apprendront ?

Résolution

Une fois que les étapes précédentes ont été franchies et seulement à ce moment là vous pouvez lancer les dés. Selon le résultat obtenu, vous appliquerez alors les résultats définis au cours des étapes précédentes.

Difficulté

La difficulté pour un jet est toujours égale à 8. Mais pour les fans de petites tables avec des chiffres dedans voici une liste de modificateurs à appliquer au jet du joueur si vous estimez que l'action est particulièrement facile ou difficile. La facilité peut venir d'un équipement adéquat, d'un coup de main, de beaucoup de préparation... La difficulté peut être liée à de mauvaises conditions (escalader un mur particulièrement abrupt, danser la valse sur une piste savonneuse, porter un sac trop lourd, etc.).

Difficulté	Modificateur au jet
Facile	+2
Moyen	0
Difficile	-2
Très difficile	-4
Improbable	-6

Toutes les difficultés du jeu sont tirées de cette table qui est la seule dont vous ayez vraiment besoin. Le reste est là pour répondre à une vieille tradition du jeu de rôle : remplir des pages avec des règles dont vous aurez rarement l'utilité.

Ah ah ! 12 !

Réussite critique

Sur un résultat de 12 sur les dés (double-six), l'action de l'aventurier est réussie quelque soit sa difficulté.

En combat un succès critique multiplie les dégâts infligés par 2. Hors combat un succès critique rapporte un avantage de niveau 1 à l'aventurier, lié à l'action qu'il vient d'accomplir (tueur de sangrelins, maître des clés, séducteur impénitent, etc.).

Échec critique

Le joueur obtient un 2 sur les dés (double 1) : l'aventurier échoue lamentablement.

En combat un échec critique multiplie les dégâts encaissés par l'aventurier par 2. Hors combat un échec critique inflige à l'aventurier une nouvelle faiblesse ou peut faire baisser le score d'un avantage (si celui-ci était mis en jeu).

Les avantages

Chaque avantage peut être utilisé comme un bonus aux traits de l'aventurier *une fois par partie*. C'est au joueur de proposer l'utilisation d'un avantage mais c'est le Maître qui juge si l'avantage en question peut-être utilisé ou pas.

Exemple : votre aventurier possède l'avantage « Irma la douce, tenancière du bordel de Clairval » au niveau 3. L'aventurier aurait besoin de tendre un piège à un criminel en utilisant le bordel et demande à Irma de l'aider.

En cas de succès, l'ignoble individu sera fait prisonnier par les filles du bordel. Le Maître est d'accord car il estime que la personne visée peut-être droguée facilement par des filles un peu malignes. En revanche, le Maître indique qu'en cas d'échec le criminel arrivera à prendre la fuite et tuera une des filles au passage... En cas d'échec critique, c'est l'aventurier qui sera responsable de la mort de la malheureuse et il perdra un point dans son avantage. Le joueur prend le risque et lance 2D6 puis ajoute son score en influence (3) plus le score de son avantage (3) il obtient un 11 : le criminel est piégé avec succès par les filles du bordel !

Abuser de ses relations ?

Si le Maître estime que les conséquences d'un échec sont dommageables à l'avantage utilisé, celui-ci diminue d'1 point. Arrivé à 0 un avantage disparaît.

Exemple : dans l'exemple ci-dessus, si le joueur avait raté son jet, le MJ aurait indiqué qu'en cas d'échec le criminel arriverait à prendre la fuite et tuerait une des filles au passage. La tenancière du bordel en aurait certainement voulu à l'aventurier et le Maître aurait pu décider de faire baisser le score de l'avantage « Irma la douce » à 2.

La besace

Une fois par partie, un objet de la besace du héros peut lui apporter un bonus de +2 à un jet de dé (s'il n'a pas déjà un effet clairement défini comme le poison ou la potion de soins). Une fois coché cet équipement ne pourra plus vous donner de bonus au cours de la partie (même s'il ne disparaît pas de votre équipement).

LES CONSEILS DE L'OURS

Imaginez que vous créiez une histoire semblable à celle d'un livre ou d'un film, si à chaque scène les aventuriers utilisent le même truc pour s'en sortir le public va se lasser... Et le public, c'est vous !

Les faiblesses

Si le joueur ou le Maître pense qu'une des faiblesses de l'aventurier peut intervenir en cours de jeu, ils peuvent l'utiliser. Si cette faiblesse plonge le joueur ou même le groupe dans l'embarras, provoque quelques éclats de rire ou amuse le Maître, ce dernier peut accorder une carte événement au joueur. Dans le cas contraire le joueur n'a droit à rien et est privé de cookies. Chaque faiblesse ne peut être invoquée qu'une fois par aventure.

Comment se manifeste une faiblesse en cours de partie ?

C'est à la personne qui invoque la faiblesse de fournir tous les détails de la scène : pourquoi la faiblesse de l'aventurier se manifeste et comment ? Si la faiblesse peut influencer sur un jet de dé, le joueur aura un -4 à son jet.

Exemple : Krishak, un guerrier ours vient d'arriver dans un village halfling. Il vient d'affronter un groupe de sangrelins et le joueur décrit que la fourrure de son aventurier est couverte du sang de ses ennemis. Quand il entre dans le

village il pense que sa faiblesse « odeur du sang » va gêner ses rapports avec la population locale. Le joueur dit au MJ qu'à priori les habitants ont tendance à l'éviter. s'il cherche à obtenir des informations auprès des halflings il subira certainement un malus de -4 à ses jets d'influence.

remporte l'opposition. S'ils obtiennent le même résultat ils sont bons pour un nouveau conflit qui mettra certainement en jeu des traits différents.

Comment gagner une nouvelle faiblesse ?

Un aventurier peut se retrouver avec une nouvelle faiblesse en échouant à l'un de ses jets de dés.

Exemple : en ratant un jet lorsqu'il tente l'escalade d'une montagne, l'aventurier peut se retrouver avec la faiblesse « cheville foulée » s'il tombe dans un égout, le Maître peut lui imposer une « odeur de chou persistante », etc.

Comment perdre une faiblesse ?

A la fin de chaque partie, le joueur peut éliminer une de ses faiblesses avec l'accord du Maître.

Cartes événement

Les cartes événement vous serviront de carotte et de bâton au cours de la partie, il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

Perdre une carte événement

Le Maître peut récupérer une carte quand un joueur ne respecte pas les règles fixées en début de partie ou nuit à son déroulement.

LES CONSEILS DE L'OURS

Un joueur décide de parler du dernier film qu'il a vu en plein milieu d'un combat, rappelez tout le monde à l'ordre en reprenant une carte au joueur fautif.

Regagner une carte événement

Le Maître peut décider de donner une carte à certains moments de la partie pour récompenser un joueur : jeu de mots réussi, cuisson de la pizza, offrande de cookies, voire une interprétation réussie de son aventurier, l'utilisation d'une faiblesse, etc.

LES CONSEILS DE L'OURS

Vous trouverez les cartes événement à la fin de cet ouvrage.

Conflits entre aventuriers

Pour savoir qui gagne la course ou met la main le premier sur une pièce d'or chaque aventurier fait un jet avec le trait approprié, celui qui obtient le résultat le plus élevé

Chapitre 4 : Combat

Chaque combat est divisé en rounds d'une durée de (au choix) :

+ 2,6 secondes

+ le temps pour un aventurier d'accomplir une action ayant un intérêt quelconque dans le cadre de l'affrontement .

1. Déroulement

Qui commence ?

Les joueurs font un jet d'adresse, celui qui obtient le meilleur résultat agit en premier. Ce joueur décide alors qui prend le relais et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les aventuriers soient intervenus. On reprend alors au premier joueur si le combat n'est pas terminé.

Que fait le joueur ?

Le joueur a le choix entre deux tactiques en combat :

L'attaque classique ou « Je le frappe ! »

L'aventurier attaque directement le monstre. Le joueur lance 2D6 et ajoute le score en *combat* de son aventurier. Le Maître soustrait ensuite la difficulté du monstre au résultat du joueur. Un résultat de 8 ou plus indique que la cible est touchée. Elle perd alors un nombre de points de vie égal aux dégâts de l'aventurier.

L'attaque indirecte ou « Je fais tomber le lustre sur sa tête »

L'aventurier ne s'attaque pas directement à son adversaire. Il tente de le pousser dans l'eau, de tirer le tapis sous ses pieds, de le faire tomber dans un feu, de lui faire tomber une pile de caisses sur le crâne, etc. N'hésitez pas, en tant que joueur, à ajouter un élément intéressant au décor que vous pourrez exploiter en votre faveur. Le trait utilisé dépend de l'action entreprise : attirer l'ennemi quelque part ou l'énerver : *influence*, sauter sur un lustre : *adresse*, renverser une table : *robustesse*... L'avantage de ce type d'attaque est que la difficulté du monstre ne s'applique pas à l'action de l'aventurier. Notez toutefois qu'il n'est pas possible d'utiliser la même attaque indirecte plus d'une fois contre le même monstre au cours d'un combat. Une attaque indirecte peut également être utilisée pour aider un autre aventurier : vous pouvez détourner l'attention d'un monstre afin que le guerrier puisse le toucher plus facilement par exemple (dans ce cas accordez à l'aventurier concerné un bonus de 2 points) Il n'y a pas de règles fixes mais si la tactique du joueur est intéressante récompensez-le en conséquence en cas de succès.

Exemple 1 : Civette, la voleuse kitling fait face à une brute sangrelina particulièrement agressive (difficulté : -4). Plutôt que de l'attaquer de face elle décide de faire tomber

le lustre de l'auberge sur sa tête (le joueur a demandé au Maître s'il y en avait un et ce dernier a acquiescé) en tranchant la corde qui le tient. Le Maître demande un jet d'adresse (la difficulté du monstre ne s'applique pas). En cas d'échec, le Maître indique que le sangrelin balancera une table sur le crâne de notre pauvre voleuse. En cas de réussite, le Maître accepte que Civette inflige des dégâts au sangrelin (un lustre sur la tête ça fait mal !). Ces dégâts sont égaux à ceux qu'elle inflige avec une attaque classique.

Exemple 2 : on retrouve Civette qui fait cette fois équipe avec Angus, un fier guerrier tatoué des îles de l'Ouest. Ils font face à un Troll (difficulté : -4). Civette agit en premier, elle décide de distraire le troll en le provoquant et en l'insultant. En cas de réussite, Angus pourra attaquer le troll avec un bonus de +2. En cas d'échec Civette risque de se prendre un tronc d'arbre sur le coin de la tête.

En cas d'échec

L'aventurier perd un nombre de points de vie égal aux dégâts du monstre. Si l'aventurier était hors de portée du monstre (il attaquait avec un arc par exemple) il gagne une faiblesse.

Utiliser l'armure

Un aventurier touché par un monstre peut décider d'utiliser son armure pour stopper l'attaque. Le niveau de l'armure *n'est pas* soustrait aux dégâts reçus, il représente le nombre de fois où l'aventurier peut l'utiliser. Quand il choisi de le faire il ignore *la totalité* des dégâts infligés par le monstre mais son armure perd une utilisation.

Une armure ne peut être réparée qu'entre deux aventures.

Exemple : Bahador, le guerrier Taurin a une armure avec un score de (2) (son joueur a décidé de la décrire comme les cicatrices qui recouvrent le corps de Bahador). Au cours d'un combat, notre brave Taurin encaisse 5 points de dégâts, le joueur de Bahador décide d'utiliser l'armure de son aventurier et annule donc la totalité des dégâts. L'armure perd donc une utilisation et passe de (2) à (1). Elle ne pourra plus être utilisée qu'une fois au cours de cette partie. Il pourra de nouveau l'utiliser deux fois au cours de sa prochaine aventure.

2. Récupération des points de vie

Dés que les aventuriers bénéficient d'une scène au cours de laquelle ils peuvent se reposer (sans obstacle à surmonter et sans monstre à combattre), ils récupèrent la totalité de leurs points de vie. Ils peuvent se reposer dans une auberge, assister à un coucher de soleil une bouteille à la main, participer à une fête, etc.

Que fait le Maître du jeu ?

Au cours d'un combat, le Maître gère les monstres qui

attaquent les aventuriers.

Quand les aventuriers réussissent leurs attaques, le Maître soustrait les dégâts infligés des points de vie des monstres.

Lorsqu'un aventurier rate son attaque, le monstre inflige des dégâts à l'aventurier.

Un monstre qui tombe à 0 point de vie est mort ou hors de combat (au choix de l'aventurier qui a porté le coup fatal).

LES CONSEILS DE L'OURS

Rien de très compliqué... Mais pour pimenter un peu le combat, le Maître doit également penser à utiliser les dons de ses monstres (voir le chapitre Monstres p.46).

Rendre un combat intéressant

Tout ceci couvre l'aspect technique des choses, mais vos combats ne doivent pas être une succession de « je frappe – OK, il perd un point de vie », etc. jusqu'à ce que le monstre (ou le groupe) meurt d'ennui. Comme pour les autres jets de dés : le joueur doit décrire ce qu'il veut faire et le Maître doit avoir quelque chose à dire en cas d'échec.

Inutile de faire du Zola à chaque fois qu'un joueur est blessé, mais un simple « il évite ton attaque et te donne un coup vicieux dans les burnes » vaut toujours mieux qu'un « il t'a touché, tu perds 1 point de vie ». Est-ce que l'aventurier crache du sang ? Est-ce qu'il entend ses os craquer ? Sa vision est-elle brouillée ? Choisissez le petit détail qui fait mal...

Il suffit de prendre pour modèle n'importe quel film d'action a peu près correct : quels sont les éléments utilisés par les réalisateurs pour pimenter une scène de combat ?

Il y a d'abord les actions des combattants : ramassé et brutal à la *Jason Bourne*, flamboyant à la façon d'un *Pirate des Caraïbes*... Cet aspect peut-être apporté par les descriptions des joueurs. Pour les inciter à cela il vous faudra décrire les actions de vos monstres de façon intéressante : sa manière de frapper, l'expression de son visage quand il attaque ou ce qu'il dit/hurle... Rien qu'en jouant avec ces trois éléments vous pourrez apporter un peu de piment au combat.

Un autre élément important : les décors ! Un combat c'est bien. Un combat sur un pont en feu au-dessus d'un gouffre sans fond c'est mieux. Il ne s'agit pas de tomber dans la surenchère mais de « typer » le lieu dans lequel le combat va se dérouler. Une auberge ? Il y a des otages potentiels, des bouteilles d'alcool renversées, un feu de cheminée, un escalier et bien sûr un lustre. Il s'agit d'inclure des éléments qui apportent au combat :

+ un risque supplémentaire (la vitesse, la hauteur, le feu, l'eau, des innocents...)

+ de quoi inspirer les joueurs (armes improvisées, cordages...)

Là encore montrez l'exemple, si un aventurier rate son attaque : un petit « *le sangrelin te jette une chope de bière au visage, tu perd ta prochaine attaque* » rappellera au joueur que sa tête compte (parfois) plus que les muscles de son aventurier.

Tuer un aventurier

Une fois que les points de vie d'un aventurier sont tombés à 0, le Maître peut décider de ce qu'il advient de lui : est-il inconscient ou mort ?

Si l'aventurier tombe à 0 point de vie au milieu d'un combat sans importance laissez l'aventurier vivre mais donnez-lui 1 point de destin...

Un combat est considéré comme important quand son issue a des conséquences majeures : il s'agit du combat contre le grand méchant de votre scénario, d'une lutte désespérée pour permettre à des villageois de s'enfuir, etc. Dans ce genre de situation un aventurier qui tombe à 0 point de vie a toutes les chances d'être mort.

LES CONSEILS DE L'OURS

Assurez-vous juste qu'un aventurier ne meurt pas pour rien. La vie de votre groupe d'aventuriers est dangereuse et parfois l'un d'eux mourra. N'en faites pas une maladie, il y a des choses plus graves... Mais faites en sorte que ça soit un moment mémorable pour tout le monde.

Quelques questions fréquentes :

Il y a plus de monstres que d'aventuriers !

Considérez que les monstres qui n'ont pas été directement attaqués par un aventurier participent quand même au combat mais font juste de la figuration. Certains monstres peuvent néanmoins profiter d'un avantage numérique (voir le **chapitre 12 : Monstres**).

Alliés des aventuriers

Les aventuriers pourront parfois être accompagnés par des PNJs importants ou une petite troupe. Dans ce cas donnez leur juste un score en combat (de 1 à 5) et des points de vie (de 1 à 10). Chaque joueur peut gérer un PNJ important ou une petite troupe. Les alliés des aventuriers infligent généralement 1 point de dégâts à l'ennemi, 2 lorsqu'ils sont particulièrement bien équipés ou entraînés.

Attaque à distance

Certaines armes permettent d'attaquer à distance (lancer de couteau, fronde, arc...). Partez du principe qu'une arme de jet possède une portée d'une dizaine de mètres au maximum, pour un arc vous pouvez aller jusqu'à une cinquantaine de mètres. La seule règle à retenir est la suivante : si un aventurier possède un joli arc, laissez-le s'en servir.

Combat à Mains nues

Tranchons & Traquons n'est pas une simulation de films de Kung Fu. Un aventurier désarmé face à des adversaires

armés ne peut utiliser que des attaques indirectes en combat. Si tout le monde se bat à mains nues, faites comme d'habitude.

J'ai visé les yeux !

Il s'agit d'une attaque classique à laquelle le Maître peut ajouter une difficulté supplémentaire. Comme pour les autres actions de l'aventurier, le joueur doit indiquer quel résultat il souhaite obtenir et le Maître doit indiquer les conséquences d'un échec.

Exemple de combat

Les combattants

Les aventuriers et les traits qui vont nous intéresser ici :

Crevard, voleur krisling: combat (5), dégâts (2) et armure (2).

Murénil, magicien elfe : combat (1), érudition (4), armure (0).

Six sangrelins
Difficulté : 0 (Petit bras)
Points de vie : 1
Dégâts : 1
Dons : Encercler. Ils font perdre 1 point de vie à tous les aventuriers à chaque round tant qu'ils sont plus nombreux.

Le chef sangrelin
Difficulté : -2 (gros bras)
Points de vie : 5
Dégâts : 2
Dons : Aucun

MJ : Alors que vous sortez de la crypte vous tombez face à une patrouille de sept sangrelins !

Crevard : Je les défonce !

Murénil : Ouais ! Et moi je...

Maître : tututut, on va faire les choses dans l'ordre. Faites-moi un jet en combat

Crevard : 12 !

Murénil : grmbl, 9...

Maître : Ok Crevard, tu vois trois sangrelins se précipiter vers toi, prêts à en découdre tu fais quoi ?

Crevard : Je sors mes dagues et je les plante

Maître : ok une bonne grosse attaque frontale, c'est donc un jet en combat

Crevard: ça tombe bien, Crevard aime tuer les gens avec style. Et surtout c'est là que j'ai mis le plus de points...

Maître : Ok vas-y

[le joueur lance 2D6, ajoute son score en combat (5) et obtient un résultat de 11, c'est une réussite !]

Crevard : Ah ah j'en plante un !

Maître : Très bien, d'un coup de dague bien placé tu ouvres le cœur d'un des sangrelins en deux. C'est à toi Murénil, tu as trois sangrelins et ce qui semble être leur chef prêt à te tomber sur le râble, tu fais quoi ?

Murénil : Murénil n'a pas de temps à perdre avec de vulgaires sangrelins, j'invoque une pluie d'acide chaotique sur eux [la manifestation que le joueur choisit pour son sort « Colère du Mage »]. Je lance 2D6 + mon érudition (4)...

Bam ! 14 ! Après ça je lance 1D6 : je veux infliger un point de dégâts à plusieurs sangrelins [le joueur lance 1D6]

Raaaah, 3 ! Trois sangrelins sont changés en flaque sanguinolente.

Maître : urgh... Ok, les deux sangrelins restants et leur chef en profitent pour vous attaquer, vous prenez un point de dégâts chacun.

Crevard et Murénil : et on peut rien faire ? C'est naze !

Maître : oui, oui, vous faites quoi en attendant ?

Crevard : j'attaque le chef, ça devrait calmer les autres.

Maître : je t'en prie...

Crevard : 2D6 + mon score en combat (5) Ah ! 17 ! J'ai fait un douze naturel, succès critique !

Maître : Joli... Tu multiplies tes dégâts par deux.

Crevard : et bam, quatre points dans sa gueule au chef sangrelin. Il est encore vivant ?

Maître : oui même si tu l'as salement amoché [il lui reste 1 point de vie]

Murénil : bah je vais le finir alors, je fais voler l'épée d'un des sangrelins morts vers lui... [une nouvelle utilisation de « Colère du Magicien »] Hop [le joueur lance les dés] et voilà un joli 9 !

Maître : Moui sauf que pour toucher le chef sangrelin tu as -2 à ton jet, donc ça ne fait que 7, c'est raté.

Murénil : merdum... Il fait quoi ?

Maître : il renvoie l'épée d'un coup de sabre vers toi et elle te coupe au niveau du bras, tu perds un point de vie.

Murénil : gnagnagna, ok.

Maître : Bon il y a encore trois sangrelins debout et le joli coup du chef leur donne du cœur à l'ouvrage, vous perdez de nouveau un point de vie chacun.

Crevard : Mais aïeueue, j'utilise mon armure pour encaisser le coup.

Maître : ok, raye une utilisation.

Crevard : bon ils me gavent, haro sur le chef [le joueur lance les dés], et voilà 13, -2 ça fait 11, je le décapite devant ses hommes ils font quoi ?

Maître : ah, là forcément ils prennent la fuite

Murénil : non il m'en faut un pour l'interroger, je peux en assommer un avec mon sort « Colère du Mage » ?

Maître : oui, quand tu amènes un monstre à 0 pv tu peux choisir entre le tuer ou le mettre hors de combat.

Murénil : très bien, Murénil fait bouger une branche d'arbre qui se trouve sur leur route pour en assommer un, vu qu'ils s'enfuient j'ai droit à un petit bonus ?

Maître : [le Maître trouve que l'idée de Murénil est sympathique et le fait d'interroger le sangrelin pourrait donner des informations intéressantes aux aventuriers], ok vas-y tu as un +1.

Murénil : radin... Ok je lance les dés... Plus mon érudition... plus un... ok 10, c'est bon !

Maître : excellent, la branche d'un arbre...

Murénil : attends c'est mon sort, c'est moi qui décris ! Une racine d'arbre surgit du sol et fait trébucher le sangrelin qui va s'assommer contre un arbre.

Maître : ok parfait !

Chapitre 5 : Les Obstacles

Dans une partie de **Tranchons & Traquons**, les aventuriers vont tenter d'atteindre un objectif (sauver le roi/la princesse/une charrue) et votre rôle en tant que Maître c'est de leur mettre des bâtons dans les roues. Pour l'instant les personnages des joueurs sont des *aventuriers*, s'ils veulent devenir des *héros* ils vont devoir le mériter !

Les monstres ne sont pas les seuls problèmes qu'un groupe d'aventuriers peut trouver sur sa route : traverser une forêt, survivre dans un désert, échapper aux pièges d'une ancienne tombe sont autant d'obstacles que les aventuriers vont devoir affronter.

Quelques exemples d'obstacles :

- + explorer un vieux château rempli de pièges
- + traverser une tempête de neige
- + sortir d'un cauchemar
- + atteindre un port avant le lever du soleil
- + un procès où l'un des aventuriers doit être innocenté

Comment définir un obstacle ?

Un obstacle est défini par sa difficulté qui est notée de 0 à -6 (comme toutes les autres difficultés du jeu).

Comment décrire un obstacle ?

Tâchez de les considérer comme des personnages à part entière avec une personnalité (lugubre, labyrinthique, maudit...) et un rôle à jouer (une prison est là pour empêcher les prisonniers de s'évader, une forteresse peut-être destinée à stopper une invasion barbare, etc.). Bien entendu, une « simple » prison n'a pas beaucoup d'intérêt mais « *les Géôles sans Fins des derniers Rois Nains* » auront tout de suite un peu plus de personnalité. Même dans le cas d'un obstacle naturel comme un océan ou une montagne n'hésitez pas à ajouter une touche de surnaturel dans la description : les hurlements des marins morts lors d'une tempête en pleine mer, un esprit de la nature cruel lors de la traversée d'une forêt, etc. Donnez à vos obstacles un cachet, une ambiance et un nom que les joueurs n'oublieront pas.

Comment franchir un obstacle ?

Chaque joueur va devoir faire un jet contre l'obstacle en utilisant le trait le plus approprié. Chaque aventurier peut utiliser un trait différent s'il le souhaite, tant que celui-ci est adapté à la situation.

Exemple : alors qu'ils traversent une ancienne forteresse naine, nos aventuriers font face aux multiples pièges avec les moyens du bord : le magicien utilise son érudition pour éviter les recoins dangereux alors que le voleur compte sur son adresse pour s'en sortir. En revanche, la robustesse ou le combat ne risque guère de se révéler utile.

Exemple : l'obstacle que dresse le Maître est « le manque de temps ». Un aventurier fait un jet en survie pour trouver le

chemin le plus court, un autre un jet en robustesse pour tenir le rythme, etc. Si l'un des aventuriers rate son jet, il peut retarder tout le groupe ou être laissé en arrière par ses compagnons.

Exemple : les aventuriers doivent trouver les preuves d'un complot au sein du Château Hurlant, une forteresse perchée sur le plus haut pic des Monts Venteux. En préparant l'aventure vous avez déterminé les points suivants :

Château Hurlant, difficulté : -4

Construit par un roi cruel pour garder un col montagneux, aspect menaçant, couloirs étroits, statues de divers guerriers aux corps déformés. Toujours gardé par un contingent de gardes défigurés par la magie du sombre seigneur de la forteresse. Est nommé château hurlant en raison des nombreuses statues conçues pour « hurler » quand le vent les frappe.

Les aventuriers sont aux pieds du château et vous leurs posez la question rituelle : « Que comptez vous faire pour accéder aux preuves que vous cherchez ? Que chacun d'entre vous m'explique ce qu'il compte faire ! » Chaque aventurier aura droit à un jet de dés (qui pourra représenter plusieurs actions).

Le voleur peut s'occuper de faire rentrer le groupe et de s'occuper des nombreuses portes fermées du château. Son joueur réalisera alors un jet en adresse. En cas de réussite le groupe ne sera bloqué par aucune porte. En cas d'échec le Maître peut décider que l'alerte est donnée ou que la protection d'une des portes dépasse les qualifications du voleur.

Le magicien peut tenter de trouver des indices qui permettront au groupe de trouver des passages secrets ou d'ouvrir les portes scellées magiquement. Le Maître lui demandera alors de faire un jet en érudition. Ce qu'il faut bien comprendre c'est que vous n'avez pas besoin de savoir si le château possède ou non des passages secrets. Si un joueur pense à en chercher et qu'il réussit son jet, ils sont là.

Le guerrier peut se débarrasser de certaines sentinelles pour s'assurer que l'alerte ne sera pas donnée. Il fera alors un jet en combat. Là encore, inutile de prévoir le nombre exact de sentinelles dans le château. Le Maître demande un jet en combat et les dégâts infligés en cas de réussite indiquent le nombre de sentinelles éliminées.

Si les joueurs décident de se confronter au Maître du château ou que son intervention est liée à leurs échecs le Maître pourra alors introduire un combat classique opposant les aventuriers au sinistre propriétaire de la forteresse hurlante et à ses sbires.

Comme pour les autres jets dans **Tranchons & Traquons**, déterminez quelles seront les conséquences pour

l'aventurier en cas d'échec. Cela sera lié à la nature de l'obstacle.

Quelques exemples :

- + perdre du temps quand le temps est compté.
- + perdre son équipement ou une arme en échappant à un piège.
- + perte de points de vie ou « oups j'ai glissé sur des piques empoisonnées ».
- + perte d'un point d'avantage s'il était lié à l'obstacle.
- + gain d'une faiblesse.

Le succès (ou l'échec) d'un aventurier peut donc avoir des répercussions sur les actions suivantes si le joueur et le Maître en ont décidé ainsi.

Exemple : les aventuriers tentent de sauver une villageoise accusée de sorcellerie. L'obstacle est donc défini comme « Procès en Sorcellerie ». Le Maître fixe la difficulté à -6 : l'inquisiteur est vraiment borné et les habitants du village ont l'air de le soutenir. Un aventurier essaye alors de trouver des témoins de moralité (jet d'influence) en cas de réussite, il fait baisser la difficulté d'un point. L'érudit du groupe tente de se renseigner sur l'histoire locale (jet d'érudition), il diminue également la difficulté d'un point en cas de réussite. Pendant ce temps les gros bras sauvent l'inquisiteur d'un groupe de sangrelins (-1 à la difficulté du procès encore une fois). Le dernier aventurier jouera le rôle d'avocat pour la victime. Il fera un jet en influence à -3 au lieu de -6 grâce aux actions de ses compagnons.

Inutile de tout prévoir à l'avance

Ne cherchez pas à définir l'ensemble des salles et des pièges que peut receler un château ou la totalité des PNJs que les aventuriers vont rencontrer. Présentez un obstacle aux joueurs et en vous fondant sur leurs actions vous pourrez improviser des éléments supplémentaires.

Chapitre 6 : Les Rencontres

Une aventure ne peut pas être constituée uniquement de combats et d'obstacles. Les aventuriers vont également être amenés à croiser un nombre important de personnages. Rois, mendiants, catins et sorciers de pacotille peuplent un monde qui n'est jamais vide. Quelque soit l'endroit où se rendront les aventuriers ils trouveront quelqu'un sur leur route, même en plein désert.

les Personnages Non Joueurs

Les PNJs ne sont pas là pour faire de la figuration. Ils doivent toujours être définis par rapport aux aventuriers. Attendent-ils de l'aide ? Des informations ? Les aventuriers sont-ils une gêne ? Des alliés potentiels ? Des adversaires ? Une partie de **Tranchons & Traquons** raconte l'histoire d'une troupe d'aventuriers. Les personnes qu'ils rencontrent ont toutes des raisons précises d'être là et réagissent *toujours* par rapport à l'arrivée des aventuriers.

Exemple : lorsque les aventuriers arrivent dans un village, il y a peut-être une jeune fille qui désire les suivre pour échapper à un mariage forcé. En traversant un désert ils croiseront peut-être les fantômes d'une antique armée qui demandent à ce que leurs dépouilles soient consacrées. Dans une forêt une troupe de mercenaires en fuite attend que quelqu'un prenne leur tête.

Il y a toujours un individu pour attendre les aventuriers et il y a toujours une personne qu'ils auront besoin de voir. Ce sont ces personnages qui donnent de l'importance aux actions des aventuriers. Ils vont discuter avec le chef du village pour empêcher le mariage forcé, essayer de trouver un prêtre pour aider des fantômes ou peut-être vont-ils essayer de convaincre la jeune fille que son futur mari n'est pas si mal ou essayer de demander un service à l'armée des morts en échange de leur aide...

Comment créer un PNJ ?

Cela n'est pas très compliqué. Vous avez besoin :

- + d'un nom : de préférence en rapport avec son peuple et/ou sa région d'origine.
- + d'une fonction : chef de clan, esprit de la forêt, mendiant...
- + d'un trait de caractère : coléreux, intransigeant, sec, obséquieux... Il s'agit de la première impression que le PNJ fait aux aventuriers.
- + d'un lien avec les aventuriers : quel est son rapport avec les aventuriers ? Vous pouvez le prévoir à l'avance ou le déterminer par rapport à l'attitude des aventuriers.

Exemple : au cours de leur aventure, le Maître prévoit que les aventuriers vont croiser des chasseurs de primes envoyés à la poursuite de la même personne que les aventuriers. Leur chef est un Wolfen grincheux du nom de Perseus. Selon l'attitude des aventuriers il pourra les

considérer comme des alliés potentiels ou des concurrents gênants. Leur rencontre pourra donc déboucher sur une conversation amicale ou un combat féroce... Tout dépendra des choix des joueurs.

De combien de PNJ ai-je besoin ?

Au minimum il faut prévoir un PNJ par scène. Chacun de ces PNJs va renforcer l'aspect de la scène dans laquelle il se trouve (découverte, combat, joute oratoire, enseignement...). Au-delà il est tout à fait possible de créer des personnages à la volée.

Comment créer un PNJ au vol

De la même manière que pour un PNJ normal. Vous découvrirez qu'il est extrêmement simple et rapide de créer un PNJ à la volée. Plusieurs éléments du jeu sont là pour vous aider :

+le nom : en début de partie, il est conseillé de créer une petite liste de noms pour vous aider dans ce genre de situation.

+le lieu : on ne rencontre pas les mêmes individus dans un couvent ou un bordel. Inutile de chercher une sage-femme dans un camp mercenaire ou un guerrier nain dans un village elfique par exemple. Idem pour le peuple d'origine du PNJ.

+les demandes des joueurs. « *On cherche un forgeron* ». Si vous décidez qu'il existe, vous savez déjà que le PNJ est un forgeron...

+le type de scène : un champ de bataille et un bal donné à la cour du Roi n'entraînent pas les mêmes rencontres.

+l'attitude du PNJ : elle peut être déterminée par rapport à l'attitude des aventuriers (grossiers, prévenants...) ou sa position par rapport aux objectifs du scénario. « *Vous recherchez la même personne que moi, ça vous dirait de faire équipe ?* »

PNJs créés par les joueurs

En utilisant certains dons, des cartes événements ou juste leur imagination, les joueurs vont parfois introduire de nouveaux PNJs dans l'histoire. C'est une excellente nouvelle ! Dans ce cas précis c'est au joueur de fournir un nom et une description sommaire du PNJ en question, vous n'avez rien à faire, juste à l'incarner en utilisant les éléments que le joueur vous a indiqués. Si le joueur a créé un PNJ amical à son encontre, jouez-le comme tel à moins que l'aventurier abuse sciemment et ouvertement de sa gentillesse.

Comment jouer un PNJ ?

Inutile de sortir d'un conservatoire d'art dramatique. Les éléments que vous avez fixés lors de sa création vont vous permettre de jouer le PNJ sans le moindre problème. Un PNJ obséquieux qui cherche à mentir aux PNJs se comportera comme tel : il leur donnera de fausses informations en s'avilissant constamment devant eux. Il

est conseillé de « jouer » le PNJ en parlant comme il le ferait (tics de langages ou corporels inclus). Cela permettra aux joueurs de prêter plus d'attention à ce qu'il raconte ils auront moins de mal à se souvenir de lui. Un PNJ irascible supportera difficilement les questions des aventuriers et un PNJ hargneux profitera de la moindre provocation pour déclencher une bagarre.

Les PNJs aussi ont des objectifs

Quand vous établissez clairement les objectifs du PNJ par rapport aux aventuriers et aux objectifs du scénario vous avez tous les éléments nécessaires pour l'incarner de façon crédible. Si c'est le cas, les chances pour que les joueurs se sentent concernés par les actions de ce personnage seront plus importantes. Plus les joueurs vont progresser dans l'aventure plus les PNJs qu'ils vont rencontrer vont être impliqués et avoir des positions de plus en plus radicales pour accomplir leurs objectifs.

Exemple : un vizir cruel ne tient pas à ce que les aventuriers découvrent le complot qu'il fomenté contre son sultan. Plus les joueurs vont avancer dans l'aventure et découvrir des preuves du complot, plus les actions du vizir vont être expéditives. Au début de l'aventure il peut se contenter de les lancer sur une fausse piste, puis de leur faire peur ou de les corrompre pour finalement tenter de les éliminer.

Inspiration

Rien (vraiment rien !) ne vous interdit de vous inspirer de personnages que vous avez pu remarquer dans un film, une série ou un livre. Même si vous n'utilisez pas le personnage tel quel (de peur que les joueurs reconnaissent votre source) cela vous donnera une bonne base de travail.

Mon PNJ tu vas voir comme il est fort !

Maître, abstenez vous de créer des super PNJs qui sont si beaux et si forts que les aventuriers se sentent ridicules ou inutiles à côté d'eux. Les héros de **Tranchons & Traquons** sont les personnages des joueurs. Ne leur infligez pas non plus des discussions interminables entre PNJs ou des monologues soporifiques sous prétexte que vous faites du théâtre amateur tous les weekends. Ne leur volez pas la vedette.

N'en faites pas trop

De la même manière, si vous avez pondu cinquante pages sur votre vision de la civilisation elfe inutile de faire venir un érudit qui pontifiera devant les aventuriers sur le rôle du saindoux dans la cuisine elfique. Procédez par petites touches, en introduisant quelques détails. Par exemple, chez les elfes : vous ne croisez aucun enfant, seuls les hommes portent des armes, tout le monde regarde le nain de travers, etc. Un élément ici ou là mais par pitié ne vous écoutez pas parler. Comme l'avait dit un jour un de mes

camarades joueurs : « *on n'est pas là pour un cours d'anthropologie mais pour retrouver une putain de hache* ». Dites-leur que la putain de hache est au sommet de l'arbre que les elfes appellent le Chêne des Tourments et attendez de voir ce qu'ils font ou demandent avant d'en dire plus...

Chapitre 7 : Jouer à Tranchons & Traquons

Vous pensez que vous allez devoir vous enfermer pendant tout un après-midi pour écrire un scénario ? Non ! Les aventuriers sont prêts, le décor est planté, il est temps de partir à l'aventure, suivez le guide...

Commencez par présenter le jeu aux joueurs. Vous pouvez lire le passage sur les thèmes de **Tranchons & Traquons** et le rôle des joueurs. Passez ensuite à la création des aventuriers.

Préparation

Quelques éléments à ne pas oublier avant le début de la partie...

Le matériel

Dans l'idéal il vous faudra deux dés à six faces un crayon à papier et une feuille de personnage par joueur. Quelques feuilles volantes pourront toujours se révéler utiles pour prendre des notes ou dessiner un plan sommaire.

Mon régime minceur

Des légendes prétendent que la morphologie particulière du rôliste lui permet de « manger son poids en grignotage » en une soirée. Sans aller jusque là demandez à tout le monde de ramener un petit quelque chose à manger et/ou à boire.

Établir des règles (de vie)

Mettez vous d'accord avec les joueurs sur quelques principes de base : combien de temps avez vous pour jouer ? Les téléphones portables doivent-ils être éteints ? Qui ramène quoi ? Accordez-vous un peu de temps pour parler de la pluie, du beau temps et de la dernière vidéo que vous avez vu sur internet, ça évitera que ce genre de choses ressorte en pleine partie. Chaque groupe trouvera ses propres règles et elles varieront souvent d'une partie à l'autre. Assurez-vous juste que tout le monde soit bien sur la même longueur d'ondes. Parfois cela va sans dire, mais souvent ça va encore mieux en le disant.

Présenter le jeu

Si vos joueurs ne savent pas ce qu'est **Tranchons & Traquons** vous pouvez reprendre la page d'introduction du présent ouvrage pour leur expliquer le thème du jeu, le rôle du Maître, celui des joueurs et leurs objectifs respectifs.

Créer des aventuriers

Chaque joueur va créer un aventurier. Avec 3 à 4 joueurs comptez environ 45 minutes à 1 heure pour cette étape. Ce laps de temps est considérablement raccourci (15 minutes environ) une fois que les joueurs connaissent bien le jeu (au bout de deux à trois parties).

Connaitre les règles et les expliquer

Les règles de Tranchons & Traquons reposent sur un

principe très simple : le joueur et le Maître déterminent les conséquences de l'action de l'aventurier en cas de réussite ou d'échec. Demandez au joueur de lancer 2D6 et d'ajouter le trait pertinent, appliquez le résultat correspondant au résultat obtenu : 8 ou plus c'est une réussite, sinon c'est un échec.

Avant la partie : les joueurs

Cartes événement

Chaque joueur présent tire une carte pour son aventurier.

Nommez un chef de groupe

Les joueurs doivent choisir qui sera le chef du groupe pour cette partie. Lorsque les aventuriers devront choisir entre plusieurs options, c'est le chef de groupe qui choisira la marche à suivre si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord. Assurez-vous bien que l'ensemble des joueurs accepte l'autorité de la personne désignée.

Nommez le scribe

Chaque groupe doit également choisir un scribe. Celui-ci notera les éléments pertinents donnés par le Maître : nom des PNJs, détails de l'aventure, etc... Les plus motivés pourront même écrire un petit compte-rendu de la partie pour le plaisir des autres joueurs. En l'écrivant du point de vue de leur aventurier ils auront même la possibilité de tirer la couverture à eux... En récompense pour ses efforts le scribe a le droit de tirer (et garder) une seconde carte événement.

Avant la partie : le Maître

Mets de l'huile...

Les joueurs ont déjà travaillé pour vous faciliter le travail : notez les noms des PNJs qu'ils ont éventuellement créés via leurs avantages. Vous avez également un plan sommaire de la région, le nom du village où résident les aventuriers et le nom de la cité la plus proche. Ce serait dommage de ne pas en profiter.

C'est parti !

Et voici un petit scénario conçu pour être joué juste après la création des aventuriers.

Il était une fois...

Une petite vue d'ensemble pour vous permettre de comprendre les tenants et les aboutissants de l'aventure.

« Une bande de sangrelins attaque le village qui accueille les aventuriers et kidnappe deux enfants. Devinez à qui on va demander de les retrouver... »

Objectif des aventuriers

Les aventuriers vont devoir retrouver des enfants

kidnappés.

Introduction

Vous pouvez vous inspirer de ce court texte pour présenter la situation aux joueurs. Évitez de lire, parlez aux joueurs, regardez-les, cela vous permettra de capter leur attention plus facilement.

« Vos aventuriers sont devenus les gardiens d'une petite communauté, ceux à qui on fait appel en cas de problèmes. Vous vous connaissez maintenant depuis un certain temps et avez déjà combattu contre quelques brigands et des groupes de sangrelins qui en voulaient au village... »

Présentation

Demandez à chaque joueur de décrire son aventurier à ses compagnons de jeu. Dites-leur d'indiquer le nom, le peuple d'origine, la classe et une ou deux caractéristiques de leur aventurier. Reprenez ensuite le cours de l'aventure :

Scène 1 : L'attaque des sangrelins

« Alors que vous êtes en train de dormir dans la salle commune du village, le fracas des armes et les cris des villageois vous réveillent en plein milieu de la nuit. »

Dés que les joueurs essayent de voir ce qui se passe à l'extérieur vous pourrez leur dire ceci :

« Une bande d'une vingtaine de sangrelins attaque le village ! Ils ont envoyé des flèches enflammées sur certains bâtiments et les villageois tentent de se défendre tant bien que mal et d'éteindre les incendies. »

Demandez à tous les joueurs de faire un jet en *combat*. Celui qui obtient le résultat le plus élevé a le droit d'agir en premier. Une fois son action résolue il désignera le joueur qui agira après lui.

Les joueurs ne manqueront pas de poser d'autres questions, voici les informations que vous pouvez leur donner :

- + deux maisons du village sont en feu. Dans chacune d'elle on entend des cris d'enfants.
- + certains sangrelins sont montés sur des hyènes de guerre et accompagnés par des archers.
- + les sangrelins portent leurs peintures de guerre, chose qu'ils font rarement lorsqu'ils se contentent de piller des villageois.
- + un des sangrelins semble être le chef de la troupe.
- + des villageois courent en tout sens pour tenter d'éteindre l'incendie pendant que d'autres tentent de résister aux sangrelins mais ils ont visiblement du mal à s'organiser.

Comment répondre aux questions que vous n'avez pas prévues ?

S'il s'agit de questions sans lien direct avec le combat et les actions des aventuriers (*« de quelles couleurs sont les*

peintures des sangrelins ? », *« Le ciel est-il nuageux ? C'est la pleine lune ? »*). Donnez la première réponse qui vous passe par la tête, cela n'aura pas d'incidence sur le reste de l'aventure.

Les questions difficiles

La plupart du temps il s'agira de questions qui permettent au joueur de savoir s'il peut avoir un avantage tactique (*« le puits est-il près des incendies ? »*, *« Y'a t'il des chevaux près de là où nous sommes ? »*, etc.). Dans ce cas demandez directement au joueur ce qu'il souhaite faire si l'élément en question est présent, si l'intention vous semble raisonnable et qu'elle va permettre une action amusante ou intéressante aux aventuriers donnez une réponse positive à votre joueur.

Les sangrelins

Voici les caractéristiques de la troupe qui attaque le village. Les sangrelins sont des humanoïdes à la peau verte et généralement couverte de cicatrices et de tatouages tribaux. Leurs dents sont taillées en pointe (tout comme leurs oreilles). Ils ne cessent de hurler et crier en plein combat.

Les Sangrelins

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Encerclement

Le chef sangrelin

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Armure (2)

Les maisons en feu

Une maison en feu est considérée comme un obstacle avec une difficulté de -2. Laissez le joueur choisir la marche à suivre : jet en *adresse* (*« je tente d'arriver à l'étage en passant par la façade pour faire sortir les habitants »*), en *érudition* (*« je sais comment sont fabriquées ces maisons, en faisant s'effondrer une partie de la toiture on peut éteindre l'incendie »*), en *robustesse* (*« je sors les villageois de la maison en défonçant les murs et les portes »*)... En cas d'échec l'aventurier peut progresser jusqu'aux enfants menacés par l'incendie mais il perd deux points de vie.

Quelqu'un pense-t-il à organiser les villageois ?

Si c'est le cas : ils peuvent éteindre un des deux incendies ou éliminer 1D6 sangrelins, le joueur doit réussir un jet d'influence avec une difficulté de -2 – les villageois sont paniqués. Si ce n'est pas le cas 1D6 villageois meurent et 2D6 sont blessés.

La fin des combats

Une fois que dix sangrelins ont été mis hors de combat le reste de la troupe prend la fuite.

Les joueurs ont-ils fait des prisonniers ?

Les sangrelins avouent qu'ils sont venus ici pour enlever des enfants humains. Si les villageois font le compte de leurs enfants ils verront que deux d'entre eux manquent à l'appel : il s'agit des filles du meunier qui habite un peu à l'écart du village : Marion et Sundra.

Les parents des fillettes

Le meunier (appelons-le Leopold) et sa femme sont dévastés par la disparition de leurs enfants, ils racontent qu'une vingtaine de sangrelins sont venus enlever leurs enfants et qu'ils n'ont rien pu faire. Certains villageois déclarent déjà qu'il est trop tard pour les fillettes et qu'elles vont finir dévorées par les sangrelins. Rapidement, le chef du village intervient et demande aux aventuriers d'aller secourir les fillettes, leur prix sera le sien (même si il espère avoir affaire à de nobles héros désintéressés).

Les habitants du village

Ils sont environ une centaine. Ce sont des gens rudes, habitués à une vie difficile mais également très superstitieux et très croyants. On trouve là des humains, des halflings et quelques nains. Ils se montreront particulièrement serviables si l'un des aventuriers est un templier.

Ce qu'ils peuvent apprendre aux joueurs

Les villageois savent que les sangrelins vivent à la bordure du bois des songes, un lieu réputé pour avoir été la demeure d'un groupe de fées... Mais le bois est très grand et il faudrait que les aventuriers trouvent une indication plus précise.

Suite des événements

Une fois que les aventuriers auront interrogé les villageois demandez-leur ce qu'ils souhaitent faire. Ne perdez pas de temps en préparatifs (« *alors je prends une corde, des torches...* ») n'oubliez pas de rappeler aux joueurs que l'on considère que les aventuriers ont toujours ce genre de matériel sur eux. Les villageois n'ont que des chevaux de trait inutiles pour des aventuriers.

Scène 2 : l'enquête

Les aventuriers vont maintenant tenter de retrouver la trace des sangrelins.

A partir de ce moment là, les aventuriers ont l'opportunité de suivre plusieurs pistes. L'ordre dans lequel ils le font n'a aucune importance.

Le village

Les aventuriers peuvent décider de suivre les survivants de la troupe qui a attaqué le village. En suivant cette piste, les aventuriers tomberont sur des pièges posés par les sangrelins.

Les pièges sangrelins (-2)

Chaque joueur devra faire un jet en survie pour passer cet obstacle. Ceux qui ratent leur jet sont recouverts d'un

liquide répugnant qui leur donne la faiblesse : « Je pue ! ». Cela avertira les montures des sangrelins de la présence des aventuriers concernés s'ils sont trop proches du camp (rayez alors la faiblesse si cela devait arriver).

Près du moulin

S'ils fouillent un minimum, les aventuriers pourront trouver les traces d'un petit groupe de sangrelins (cinq ou six et non une vingtaine comme l'affirmait Léopold). Leurs traces se dirigent également vers le bois des songes. Ce chemin leur permet d'approcher sans se faire repérer du campement sangrelin.

Le campement sangrelin

Il s'agit d'un ensemble de tentes suspendues dans les arbres du bois des songes. Les aventuriers y voient l'activité classique d'un camp : quelques sangrelins entretiennent leurs armes, un autre raconte une histoire à un petit groupe d'enfants. Le campement doit abriter environ une centaine de sangrelins dont une cinquantaine de guerriers. Ils peuvent apercevoir une cage près de la tente du chef de la tribu.

Les aventuriers assistent à une transaction entre un humain accompagné par deux énormes golems. Ils repartent avec plusieurs enfants humains (venus d'autres villages). En revanche, aucun signe de paiement versé aux sangrelins.

Si un aventurier a été piégé auparavant par les sangrelins, ceux-ci les repèrent très rapidement et vont immédiatement essayer de les faire prisonniers (ils y parviennent s'ils font chuter les points de vie des aventuriers à 0).

Les sangrelins ont également capturé un petit groupe d'aventuriers envoyé par un autre village. Ils ne pourront pas aider les aventuriers mais pourront leur donner une pièce d'équipement de leur choix s'ils sont libérés.

Négocier avec les sangrelins

Le chef des sangrelins est Urgaz « la mâchoire sanglante », s'ils parlent avec lui les aventuriers apprennent que le Maître du château détient des enfants sangrelins en otage. S'ils libèrent les enfants, les sangrelins relâcheront les aventuriers qu'ils détiennent.

Attaquer l'humain et les golems

Les aventuriers pourront ainsi délivrer les enfants en cas de succès. En interrogeant l'humain, ils pourront apprendre qu'il devait ramener sa « cargaison » au château noir, la demeure du Duc Grimald, un vieux noble reclus qui règne sur les terres alentours. Il ne sait pas ce que le Duc fait des enfants, juste qu'il ne les revoit jamais. Il affirme de plus que les autres membres du château ne sont pas au courant de ce « trafic ». Il devait livrer les enfants au nord du château, à l'entrée d'un passage secret qui mènerait aux cryptes du château.

Les golems Gog et Magog

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Brutal, les coups du golem ignorent l'armure de son adversaire. Armure (1).

Feodor, spadassin humain

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Armure (2)

Scène 3 : Le château noir

L'arrivée au château noir

Les aventuriers arrivent en vue d'un château construit au sommet d'une petite colline masquée par les arbres. Ses murs sont noircis sur un côté par la fumée des bûchers datant de la première inquisition... L'ambiance est toutefois festive, il semblerait qu'un mariage se prépare, une délégation d'un autre duché aide les golems du duc à monter les différentes tentes destinées à la cérémonie.

Le mariage

Le fils du Duc Grimald se marie avec Émeline, la fille du Duc de Brincourt. Cette dernière est accompagnée par une garde du corps elfe (nommée Ildün). Les aventuriers peuvent l'apercevoir deviser avec son futur mari près du château.

S'aventurer près du château

Les aventuriers apprendront que la cérémonie aura lieu demain dans la journée. Tous les habitants de la région sont les bienvenus. Bien entendu personne n'a le droit de pénétrer dans l'enceinte du château. Tout le monde se demande si le Duc pourra assister à la cérémonie, personne n'ayant pu le voir depuis plusieurs mois.

S'introduire dans le château noir

La forteresse du Duc est un obstacle (-2). Les aventuriers peuvent profiter du mariage, de la nuit, s'introduire en passant par la crypte... A eux de faire preuve d'imagination et à vous d'improviser le reste... A l'intérieur du château, les aventuriers ne trouveront rien de particulier sauf...

La chambre du Duc : elle est verrouillée, une fois à l'intérieur les aventuriers trouveront un passage secret qui mène vers les cryptes du château.

Les cryptes

Les cryptes sont en fait un ancien laboratoire nain. Il servait manifestement à fabriquer des golems. La forge est éteinte mais des centaines de rouages et de pièces de golems jonchent le sol du laboratoire. Quelque soit le chemin emprunté pour y arriver, les aventuriers tomberont nez à nez avec un énorme golem qui leur posera immédiatement la question rituelle :

« *Mot de passe ?* » (La bonne réponse est « *Émeline* »).

Toute mauvaise réponse entrainera une attaque de la part du golem :

Marteau, golem gardien

Difficulté : Grand chef (-6)

Dégâts : 3

Points de vie : 15

Dons : Brutal, les coups du golem ignorent l'armure de son adversaire. Armure (3).

Le laboratoire est un ensemble de pièces connectées par des couloirs étroits éclairés par des gemmes luminescentes. Chaque pièce a sa spécialité : pièces mécaniques, potions étranges, décoration... Si les aventuriers tentent d'utiliser une des potions sur le golem, lancez 1D6 :

1. Une fumée noire se répand dans la pièce et offre un répit d'un round aux aventuriers.
2. Un nuage rose transforme l'aventurier en crapaud pour une durée de 3 rounds.
3. Un squelette apparaît et se bat au côté de l'aventurier (considérez comme un avantage avec un score de +2). Il disparaît dès la fin du combat.
4. Une plaque de verglas apparaît à l'endroit où la potion a été versée. Le golem est inactif pendant deux rounds.
5. Un nain apparaît et se met à passer le balais dans le laboratoire en ronchonnant.
6. Une fiole d'acide qui provoque 1D6 points de dégâts sur le golem.

Un aventurier qui sait lire le nain connaîtra les effets de chaque potion. Un aventurier qui boit une des potions perd deux points de vie (les potions ont une odeur atroce et en verser un peu sur le sol crée une petite fumée...)

Les enfants sangrelins

Une dizaine d'enfants sangrelins sont enfermés dans de grandes cages de fer dans une des pièces du laboratoire. Marteau les nourrit trois fois par jour et a développé une certaine amitié pour eux. Il tente de leur rendre la captivité moins difficile. Si les aventuriers les libèrent ils pourront stopper l'attaque de Marteau.

Ce que les aventuriers vont pouvoir apprendre

Que ce soit en fouillant dans le journal du Duc, ou en attendant l'arrivée de celui-ci : le fils de Grimald n'est autre que Grimald lui-même ! Le Maître du château utilise les enfants comme monnaie d'échange avec les fées du pays des songes afin d'obtenir un élixir de jouvence. Il garde en otage des enfants sangrelins dans une cellule pour s'assurer de leur aide.

Les enfants que recherchent les aventuriers se trouvent déjà dans le pays des songes... s'ils veulent les retrouver, les aventuriers doivent (littéralement) passer de l'autre côté du miroir. Celui-ci est finement ouvragé et porte des inscriptions en feuillu et en telgesch (qui désignent l'objet comme « *le portail des rêves* »).

Si les aventuriers décident de le traverser (le miroir est « activé » en permanence), vous pouvez passer à la scène suivante...

Scène 4 : La terre des songes

Préambule

Les fées s'ennuient. L'influence de l'église de l'Unique diminue leur influence et elles s'éteignent peu à peu. Leurs amis disparaissent petit à petit... Certaines d'entre elles ont alors décidé d'emmener des enfants dans la terre des songes. Là ils deviennent leurs compagnons de jeu pour l'éternité et malheur à ceux qui essayeront de s'enfuir...

La terre du printemps éternel

Le lieu est chaleureux et calme et rappelle à tous les aventuriers le monde de leurs rêves d'enfants.. Les nombreux animaux ne sont pas effrayés par la présence des aventuriers, pas plus que les géants à l'air bonhomme qui s'amuse avec de nombreux enfants qui peuplent les lieux. Au loin les silhouettes de châteaux fabuleux apparaissent à l'horizon tandis qu'un vol de dragons fend les airs au dessus des aventuriers...

La reine des fées

Les aventuriers sont alors accueillis par une jeune femme dont la longue chevelure brune masque à peine sa nudité.

« Je suis la Reine de ces lieux, souhaitez vous également me donner des enfants en échange du breuvage des fées ? »

La reine des fées est une créature aussi ancienne que le monde des songes... Elles n'envisagera aucune action violente contre les aventuriers. Elles leur expliquera qu'elle permet aux parents de voir leurs enfants dans leurs rêves. Ceux-ci sont heureux ici, ils ne vieillissent pas et voient la plupart de leurs souhaits exaucés. Les aventuriers sont libres de repartir avec n'importe quel enfant qu'ils parviendront à convaincre. Mais il y aura un prix à payer... Elle ne s'étendra pas davantage sur le sujet.

L'usage de la violence

Aucune créature attaquée ici ne se défendra, mais le sang versé ne risque pas de jouer en faveur des aventuriers s'ils tentent de convaincre des enfants de les suivre.

Scène finale

Les aventuriers devraient se retrouver devant le choix suivant : laisser les enfants avec les fées ou tenter de les ramener.

Ramener les enfants

Tous les enfants qui suivent les aventuriers dans le monde réel poussent un cri dès qu'ils ont passé le miroir. Ce sont maintenant de jeunes adultes... Le séjour dans la terre des songes a accéléré leur vieillissement. Seules les fillettes enlevées récemment ont à peine vieilli. Expliquer cela aux parents risque d'être un moment difficile.

Laisser les enfants

Les habitants du village en voudront énormément aux aventuriers, ils ne les paieront pas et refuseront de leur donner le gîte et le couvert.

Par rapport aux autres éléments de l'aventure, d'autres conséquences sont à prévoir.

Le miroir

Une fois que les aventuriers sont revenus, le miroir reste actif. Aux aventuriers de décider ce qu'ils en font...

Le Duc Grimald et le mariage

Sans l'élixir des fées, il redevient rapidement un vieillard et le mariage est annulé au bout de quelques jours. Si les aventuriers ont pensé à prévenir Émeline (avant le mariage), celle-ci saura se montrer reconnaissante : elle offrira un objet à chaque aventurier. Aux joueurs de définir l'objet en question.

Les sangrelins

S'ils libèrent les enfants sangrelins, chaque aventurier peut gagner (s'il le souhaite) l'avantage « *dette des sangrelins* ».

Fin de la première partie

Voilà de quoi boucler correctement votre aventure pour commencer la suivante sur de bonnes bases.

Expérience

Vos joueurs se sont aussi déplacés pour ça, ne les décevez pas ! Reportez vous au chapitre du même nom.

Maître

Pensez à conserver les feuilles de personnage de tout le monde ! Ensuite prenez des notes : quels PNJs sont morts, lesquels ont survécus, leur attitude par rapport aux aventuriers... En bref, quelles sont les conséquences de cette aventure sur les aventuriers ?

Ajustez les aventuriers

Chaque joueur devrait ensuite pouvoir « ajuster » son personnage : autorisez les joueurs à distribuer le niveau de leurs traits différemment s'ils le souhaitent.

Exemple : Franck a mis un score de 1 en influence mais s'est rendu compte qu'il l'a beaucoup utilisé, en revanche, il a très peu utilisé survie où il avait mis un score de 2. A la fin de sa première partie il peut décider de permuter les scores de ces deux traits.

LES CONSEILS DE L'OURS

Attention, vous ne pouvez faire cet ajustement qu'après votre première partie !

Ajoutez des éléments sur la carte !

Une fois la partie terminée intégrez immédiatement les différents personnages et lieux que vous avez pu créer en cours de partie. Demandez ensuite aux joueurs d'ajouter un élément supplémentaire sur la carte ou même de créer

une nouvelle carte. Il peut s'agir d'un lieu, d'un monstre, d'un PNJ, d'une organisation, d'un événement, peu importe...

Quelques exemples : la mort d'un Roi, la forêt pétrifiée des nains, le retour d'un explorateur d'un nouveau continent, une fête en l'honneur des seigneurs animaux, un brigand qui se révolte contre un baron, etc.

Chapitre 8 : Expérience

À la fin de chaque aventure, chaque joueur doit choisir une des options suivantes :

Améliorer un trait : le joueur peut augmenter le score d'un des traits de son aventurier d'un point.

Le total des points de traits d'un aventurier ne peut jamais dépasser 20.

Gagner un nouveau don : l'aventurier apprend un nouveau don. Un aventurier ne peut pas posséder plus de cinq dons (hors don accordé par son peuple). Il peut s'agir d'un don d'une autre classe. s'il s'agit d'un don d'une classe déjà représentée au sein du groupe, le joueur de cet aventurier doit être d'accord.

Exemple : j'aimerais que mon guerrier apprenne le don Punir des Templiers. Il y a un Templier dans notre groupe, son joueur peut-très bien me refuser l'accès à ce don et je devrai alors en choisir un autre.

Adaptez le nom du don et son apparence à la classe de votre aventurier. Un guerrier qui prend le don *Colère du Mage* ne se met pas soudainement à lancer des boules de feu, il peut s'agir d'une *Folie Berserk* par exemple. Les effets ne changent pas mais le don correspond plus au style de votre classe de départ.

LES CONSEILS DE L'OURS

Vous ne pouvez pas avoir plus de dons d'autres classes que de dons de votre classe. Sur cinq dons vous pouvez donc avoir trois dons de votre classe et deux d'une autre.

Le destin

À la création de l'aventurier on a pu voir qu'un destin particulier l'attend selon son peuple d'origine. À chaque fois qu'il perd un de ses compagnons ou qu'il arrive à 0 point de vie, l'aventurier hérite d'un point de destin. Arrivé au seuil fatidique de 5, sa destinée se réalise. Avant d'en arriver là, chaque point de destin acquis s'ajoute aux points de vie de l'aventurier. Il n'est pas possible de perdre des points de destin une fois qu'ils sont gagnés.

Avantages & Faiblesses

À la fin d'une partie, chaque joueur est autorisé à retirer un avantage et une faiblesse de sa feuille de personnage. Néanmoins chaque aventurier doit toujours posséder au moins un avantage et une faiblesse. Le nombre de faiblesses et d'avantages d'un aventurier peuvent augmenter ou diminuer en cours de partie. Cela dépendra des actions des aventuriers, de leurs rencontres et des découvertes qu'ils feront au cours de leur saga.

Si le Maître l'autorise vous pouvez accorder un avantage de niveau 1 à votre aventurier ou lui permettre d'augmenter l'un de ses avantages d'un point si l'aventure qui vient de se dérouler le justifie.

Fin de l'aventure

Quand un aventurier a bénéficié de toutes les améliorations possibles (total des traits à 20 et cinq dons) il est suffisamment riche et célèbre pour renoncer à la vie dangereuse d'un aventurier. Créez un nouveau héros !

LES CONSEILS DE L'OURS

Bien entendu, rien n'empêche que ce héros n'apparaisse de temps à autre dans les nouvelles aventures, en tant que PNJ – un mentor, un mécène, un commanditaire ou, pourquoi pas, un ennemi...

Le passage du temps

L'intervalle entre chaque aventure est laissé à la discrétion du Maître. Les aventures peuvent s'enchaîner les unes aux autres ou être séparées par un certain laps de temps : un an entre chaque scénario, cinq ans tous les trois scénarios, etc. Dans ce cas de figure cela vous demandera de prévoir comment évolue le monde autour des aventuriers (schisme religieux ? Invention de la poudre ? Disparition de l'aptitude à la magie ?). Vous pourrez alors accorder aux joueurs des points d'avantages supplémentaires (un par année écoulée par exemple) afin qu'ils puissent concrétiser les projets de leurs aventuriers : devenir le responsable d'une commanderie, créer son école de magie, obtenir un titre de noblesse, etc.

Exemple : vous pouvez organiser votre épopée en cycles de trois parties. Les trois premières parties racontent la jeunesse des aventuriers. Il se déroule ensuite cinq années qui permettent aux joueurs de répartir trois points d'avantages. Les trois parties suivantes mettent en scène un âge héroïque où les actions des aventuriers ont plus d'impact sur le monde qui les entoure. Ils se déroule ensuite dix années. Lors des trois dernières parties, les aventuriers ont donc quinze ans de plus (et reçoivent encore trois points d'avantages). Ces parties peuvent être une quête épique où la survie même du monde est en jeu.

Chapitre 9 : Créer une aventure

Vous avez terminé votre première partie et joie, vos joueurs en redemandent. Ce chapitre est là pour vous aider à nourrir durablement vos joueurs avec des aventures saines et équilibrées qui donneront à leurs aventuriers un poil brillant et une truffe humide. Les chapitres *Rencontres et Obstacles* que vous avez déjà lu et le chapitre *Monstres* un peu plus loin sont là pour vous aider à définir les éléments que les aventuriers vont trouver dans une aventure. Ici nous allons vous aider à articuler tous ces éléments entre eux.

Combien de temps ?

Avec un peu de pratique, il ne vous faudra pas plus d'une heure pour préparer une aventure pour **Tranchons & Traquons**. Mais il y a plusieurs facteurs à prendre en compte : si vous aimez écrire des pages et des pages sur la vie de vos PNJs et les lieux que les aventuriers vont traverser cela risque de vous prendre beaucoup plus de temps mais soyez alors conscients qu'une petite partie seulement de ce que vous aurez écrit vous sera réellement utile au cours de l'aventure. N'oubliez pas qu'une partie de **Tranchons & Traquons** dure rarement plus de quatre heures, prévoyez un temps de préparation qui soit en conséquence.

Ni plus...

Le piège des préparations trop longues c'est le syndrome « *je veux raconter une belle histoire à mes joueurs* ». Vous allez la raconter mais *avec* eux. Si vous vous voulez raconter une histoire, écrivez un roman, un scénario de film ou une BD mais ne jouez pas à **Tranchons & Traquons**. Sinon vous allez habituer vos joueurs à venir à une partie comme on vient regarder un DVD et ils vont vite s'apercevoir que justement, se mettre devant un DVD ça demande beaucoup moins d'effort et c'est encore plus rapide.

Ni moins

A l'inverse, si vous proposez comme intrigue « *sauver la princesse* », que vous ne prévoyez aucun lieu, aucun PNJ et aucune ambiance vous tendez un peu le bâton pour vous faire battre. Avec des joueurs un peu réactifs vous pourrez peut-être faire bonne figure mais ce n'est pas vraiment la méthode recommandée pour obtenir une partie réussie.

Structure d'une aventure

Allez au plus simple : chaque aventure va proposer aux aventuriers un ou plusieurs objectifs à accomplir. Pour atteindre leurs objectifs, les aventuriers vont faire des rencontres, surmonter des obstacles et affronter des monstres. Chaque rencontre, chaque combat, chaque obstacle représenteront au moins une scène. C'est la succession de ces scènes qui va constituer l'aventure.

L'objectif

Qu'est ce qui va pousser les aventuriers à agir dans cette aventure ?

- + sauver une sorcière de l'inquisition ?
- + délivrer un village d'une malédiction ?
- + empêcher une guerre entre deux royaumes ?
- + retrouver la dernière licorne ?
- + débusquer un espion à la cour du Roi ?
- + sauver l'âme d'un magicien maudit ?
- + protéger un bébé dragon ?

Il s'agit de l'élément le plus important de votre aventure. Tout le reste va reposer sur cette base. Votre objectif doit donc être solide et pour ça il a besoin d'être simple, vous aurez tout le loisir d'ajouter des complications par la suite.

LES CONSEILS DE L'OURS

Le véritable objectif du scénario peut ne pas être révélé tout de suite aux aventuriers. Ce qui compte c'est que vous, en tant que Maître, en ayez une idée claire.

Un objectif défini clairement vous facilitera beaucoup la tâche quand vous devrez improviser. Si vos aventuriers sont à la recherche d'une cité perdue, les PNJs qu'ils rencontreront feront partie d'un groupe avec les mêmes objectifs qu'eux ou seront des gens capables de leur donner des informations sur le sujet, sans parler de ceux qui ne souhaitent pas que la cité soit découverte. De la même manière une aventure dont l'objectif est « *aider des paysans à renverser le baron qui les opprime* » implique immédiatement des paysans révoltés ou collaborateurs, des autorités corrompues, un baron cruel, etc.

Lier les aventuriers à l'objectif

Pourquoi les aventuriers devraient-ils s'intéresser à l'objectif que vous leurs avez fixé ? Vous avez plusieurs pistes. Encore une fois la classe et le peuple d'origine des aventuriers peuvent être un bon point de départ :

- + un templier est censé venir au secours des pèlerins et de son église
- + un magicien peut être invité au rassemblement du corbeau (prévoyez une bonne blague)
- + un esprit de la forêt peut demander de l'aide à un aventurier elfe
- + une loi tribale peut pousser un wolfen à participer à une vendetta familiale

Les éléments fournis par les joueurs

Lorsqu'ils ont créé leurs aventuriers les joueurs les ont doté d'avantages et de faiblesses. Vous pourrez trouver-là matière à entraîner le groupe dans votre aventure. Les éléments que chaque joueur a décidé d'ajouter au monde à la fin de votre dernière partie sont également une excellente source d'information pour vous. Il peut s'agir d'un lieu particulièrement évocateur ou d'un personnage susceptible d'avoir besoin des aventuriers.

Les demandes des joueurs

Certains joueurs vous demanderont parfois directement d'intégrer de nouvelles choses dans vos scénarios : plus de combat, moins de monstre, plus de voyage, une aventure urbaine, etc. Parfois les joueurs auront même déjà des objectifs très précis à vous proposer : « *on veut retrouver le sceptre des anciens dieux* », « *on veut se venger du sorcier qui nous a trahis à la dernière aventure !* ». Profitez-en, ils vous servent la prochaine aventure sur un plateau !

Les scènes

Une scène est l'élément principal de toute aventure. Comme dans un film ou une pièce de théâtre, chaque scène plonge les aventuriers dans une situation qui les oblige à prendre des décisions ou leur permet d'apprendre quelque chose sur l'univers qui les entoure. Il peut s'agir d'une visite au responsable d'un ordre de magiciens, des préparatifs pour résister à une invasion de sangrelins ou de la traversée d'une mine naine habitée par un ancien démon...

Que contient une scène ?

Une scène est toujours constituée des éléments suivants :

- + un lieu
- + des PNJs, un obstacle ou un monstre (et souvent un mélange des trois).

Le choix de ces éléments influe sur l'ambiance de la scène. Si vous voulez une ambiance inquiétante, choisissez des lieux et des PNJs susceptibles de créer ce sentiment chez les joueurs. Des zombies qui errent dans un village en ruine n'inspirent pas les mêmes sentiments et les mêmes décisions qu'un petit groupe de nobles en pleine chasse à courre. De même, en introduisant un décalage entre le lieu et ses occupants vous pourrez intriguer les joueurs.

Un groupe de nobles qui mène une battue en plein milieu d'une nécropole ou des zombies brûlés au milieu d'une fête paysanne qui semblait bon enfant vont susciter un certain nombre d'interrogations chez vos joueurs...

Les enjeux d'une scène

Chaque scène doit également avoir un enjeu, à savoir « *qu'est-ce que les aventuriers font là ?* ». Au cours d'une scène un enjeu peut-être une information. Elle sera révélée aux aventuriers via une discussion entre les joueurs et le Maître via ses PNJs. Elle peut également être aux mains d'un criminel que les aventuriers vont devoir, par exemple, faire sortir de prison (un obstacle) ou encore entre les mains d'un érudit qui doit être protégé d'un groupe d'assassins (et voilà une scène de combat).

Exemple d'enjeu : une information à trouver, une personne à sauver, un lieu à retrouver, un procès à remporter, un obstacle à traverser, un ennemi à capturer...

Si les aventuriers décident de cambrioler un riche marchand ou de rencontrer le conseiller du Duc pour lui

soutirer des informations c'est toujours pour tenter de se rapprocher de leurs objectifs. Chaque scène doit donc offrir aux aventuriers un élément qui les rapproche du dénouement de leur aventure.

Comment arrêter une scène ?

À l'initiative du Maître ou des joueurs quand l'enjeu de la scène est résolu. Si les aventuriers devaient surmonter un obstacle, affronter des monstres ou juste tailler une bavette avec des PNJs la scène est terminée quand chaque action a été menée à son terme.

Un combat : les aventuriers ou les monstres ont été vaincus. Les conséquences de l'affrontement vont certainement vous amener à la scène suivante.

Un obstacle : une fois que les aventuriers ont surmonté (ou non) l'obstacle, ils peuvent maintenant se diriger vers la scène suivante qui dépend de leur succès ou de leur échec.

Des PNJs : ce genre de rencontre a généralement pour but d'apporter des informations supplémentaires aux aventuriers. Les joueurs choisiront très certainement la prochaine scène par rapport aux informations qu'ils ont reçues.

LES CONSEILS DE L'OURS

Toute les scènes n'auront donc pas la même longueur en cours de partie, c'est tout à fait normal !

Comment passer d'une scène à l'autre ?

La conclusion d'une scène vous indiquera comment passer à la suivante. Idéalement, ce sont les décisions des joueurs qui vous indiqueront quelle sera la scène suivante. Ils décideront quels individus ils souhaitent voir ou à quel endroit ils souhaitent se rendre.

Les ellipses ?

Un certain laps de temps peut séparer deux scènes et il n'est pas toujours utile de préciser tout ce qui se déroule alors. Le Maître astucieux aura donc recours à une ellipse. C'est-à-dire qu'il passera sous silence plusieurs scènes qui ne sont pas jouées et à peine évoquées : « quelques heures plus tard », « au bout d'un mois de voyage », « après trois jours d'attente », etc.

Quand faire une ellipse ?

Quand les actions des aventuriers n'apportent rien d'important à l'aventure en cours. C'est le cas quand cette décision ne met pas leur vie ou celles d'autres PNJs en danger, n'est pas reliée directement à l'objectif de l'aventure ou ne les met pas en relation avec des PNJs qui vous semblent importants. Des actions comme « se reposer », « voir un marchand », ou « voyager » peuvent très bien être résumées en une simple phrase. Passez ensuite rapidement à la scène suivante.

Combien de scènes faut-il prévoir ?

Environ six scènes devraient vous permettre de tenir de

deux à trois heures. La moitié de ces scènes devraient proposer des monstres à affronter ou des obstacles à franchir. La première aventure que vous avez déjà jouée repose sur ce modèle.

Scène importante : l'introduction

L'introduction doit présenter de façon claire les objectifs de l'aventure aux joueurs. Ils peuvent se retrouver au milieu d'un combat pour protéger une personne qui va leur demander de l'aide, assister à un événement mystérieux (la chute d'une météorite, l'arrêt du temps dans une zone donnée...), recevoir un message d'un de leurs amis (liés à leurs avantages par exemple) ou encore accepter la mission donnée par un vieux-qui-sait dans une auberge (oubliez cette dernière proposition en fait...). Dans la mesure du possible, tâchez de relier l'intrigue aux aventuriers afin que les joueurs se sentent plus concernés. L'origine des aventuriers, leur classe, leurs avantages, les PNJs qu'ils ont rencontrés au cours des aventures précédentes, etc.

Scène importante : le dénouement

La dernière scène clôt l'aventure, les objectifs ont été ou non atteints et on en voit les conséquences sur les aventuriers et les PNJs. Ce qui compte ce sont les choix que les aventuriers ont faits pour accomplir leurs objectifs. Par exemple dans notre première aventure, l'objectif était « retrouver les enfants ». Mais une fois accompli, cet objectif ne donnait pas tout le sens à cette histoire. La décision de laisser les enfants aux fées ou de les ramener à leurs parents constituait le véritable climax du scénario.

Exemple : empêcher une guerre entre deux baronnies. Pour y parvenir les aventuriers doivent retrouver un coupable qui est en fait un de leurs amis. s'ils ne le livrent pas, la guerre éclate. Trouver un remède à une maladie ? Les aventuriers devront abattre le dernier arbre millénaire des royaumes, refuge d'un petit groupe de fées, etc. Des choix cornéliens risquent de mettre à l'épreuve la cohésion du groupe mais offrira aux joueurs la possibilité d'incarner leurs aventuriers avec encore plus de conviction.

N'hésitez pas à copier !

Comme pour la création de PNJs, n'hésitez pas à piller sans modérations vos livres, bandes dessinées, séries et films favoris. Ils regorgent de personnages, de situations, d'obstacles et de scènes que vous pourrez intégrer dans vos parties.

Chapitre 10 : Quelques conseils supplémentaires

Ce chapitre est là pour aider le Maître à mener des parties de **Tranchons & Traquons**. Il vous indique la marche à suivre pour préparer et mener une partie.

Avant la partie

Préparez votre aventure !

Tous les conseils pour créer vos propres aventures sont donnés dans le chapitre précédent. Ne passez pas outre cet étape, aussi minimale soit-elle. Cette phase est on ne peut plus importante pour le reste de la partie. Prenez une feuille volante et notez impérativement les éléments suivants :

- + le nom des joueurs et de leurs aventuriers. Ajoutez quelques détails importants (peuple, classe, éléments descriptifs majeurs). Grâce à cela, vous aurez toujours sous les yeux les informations relatives aux aventuriers et vous pourrez laisser les joueurs s'effacer derrière leurs personnages.
- + le nom des contacts des aventuriers.
- + le nom des PNJs que vous avez créés pour l'aventure et leur relation par rapport à l'objectif de l'aventure (et éventuellement par rapport aux aventuriers).
- + la liste des lieux que vous avez définis à l'avance ainsi que leur description.
- + une liste de noms que vous pourrez utiliser pour vos PNJs créés à la volée.

Au dos de cette feuille, notez les caractéristiques des monstres que vous avez prévus d'utiliser. Vous pourrez également tenir le compte de leurs points de vie au cours des combats à cet endroit.

Pendant la partie

Une partie de **Tranchons & Traquons** est un dialogue entre les joueurs et le Maître. En tant que Maître ce sont vos paroles qui vont servir de support à l'imagination des joueurs. C'est ce qu'ils vont utiliser comme tremplin pour décrire les actions de leurs aventuriers et enrichir encore l'histoire que vous êtes en train de créer tous ensemble. Pour le Maître, cette création passe par les descriptions et l'interprétation des PNJs. Le chapitre sur les Rencontres vous avait déjà donné des indications sur ce dernier point.

Description

Créez le décor pour les joueurs en donnant des détails pertinents. Inutile de les noyer sous les informations, une ou deux caractéristiques suffisent à poser un décor de façon convaincante.

Exemple : « au centre du château du duc se dresse un donjon plus vieux que la forteresse, taillé dans une pierre noire dont mêmes les elfes ont oublié le nom... ». Inutile de donner la taille de la forteresse, d'indiquer la tenue des sentinelles ou de décrire les armoiries du Duc.

Parfois une ambiance vaut mieux que tous les petits détails du monde :

« alors que vous entrez dans l'auberge, les regards des habitués, des marins à la mine patibulaire, vous suivent jusqu'à votre table »

Le petit piège à éviter

Ne dites pas aux joueurs ce que leurs aventuriers ressentent (la peur, la colère, la joie, l'étonnement...). Les réactions de l'aventurier sont le domaine du joueur, bas les pattes !

Soyez fainéant

Vous pouvez également laisser un joueur décrire ce que voit son aventurier ou le laisser ajouter quelques détails s'il le souhaite. Vous pouvez même lui demander directement de le faire : *« tu entres dans la chambre du duc, que vois-tu ? »*

LES CONSEILS DE L'OURS

Certains joueurs seront à l'aise, d'autres resteront muets comme des carpes. Faites quelques essais pour repérer ceux qui ne demandent qu'à enrichir l'histoire et donnez-leurs l'opportunité de le faire. Laissez toujours aux joueurs les plus timides l'opportunité de s'exprimer mais ne les forcez pas à le faire.

Comment s'adresser aux joueurs

Adressez-vous aux aventuriers par le biais de vos PNJs plutôt que de Maître à joueur quand c'est possible et pour cela utilisez les noms des aventuriers et pas celui de vos joueurs.

Prenez des notes !

Lorsque quelqu'un (vous ou un joueur) introduit un nouveau personnage, notez-le immédiatement. Quand la fin d'une scène change l'attitude d'un PNJ par rapport aux aventuriers, notez-le également. Et bien entendu n'oubliez pas de noter les morts !

Comment improviser ? Version courte

La réponse courte ? Maitriser votre sujet en étudiant le genre (l'annexe *Contes & Légendes* est là pour ça). Voyez comment un auteur fait réagir ses personnages, comment il les décrit, observez comment il dresse le portrait d'un lieu ou dépeint une atmosphère. Si vous cherchez la description d'un halfling essayez de vous souvenir des seconds rôles que vous avez vus dans l'adaptation cinématographique du *Seigneur des Anneaux*. Si vous vous demandez comment peut réagir un dragon qui se fait insulter, demandez-vous ce que vous feriez si vous aviez la possibilité de cracher du feu... Soyez logique et faites fonctionner votre imaginaire (de préférence en l'alimentant fréquemment).

Comment improviser ? Version longue

Même quand les joueurs sortent des sentiers battus, ils restent toujours dans la même structure : une scène. Et comme toutes les scènes elle est constituée de trois éléments : un lieu et des personnages (ou des monstres) à rencontrer et un enjeu. Dans tout les cas, les joueurs vont vous apporter les réponses dont vous avez besoin. S'ils sont sortis de ce que vous aviez prévu, c'est qu'ils avaient une idée très précise en tête, cela implique d'aller voir une personne précise à un endroit précis. Vous allez pouvoir vous fonder sur ces éléments pour broder autour. Si les joueurs ont décidé d'aller interroger l'ermite qui vit près du village (alors que vous n'aviez pas prévu d'ermite), vous savez déjà qu'il va certainement vivre isolé dans une petite cahute, avoir une longue barbe, sentir mauvais et raconter n'importe quoi... Ce qui compte c'est que vous allez pouvoir l'utiliser pour donner à vos aventuriers des informations qu'ils étaient peut-être censés trouver ailleurs... Et si vos joueurs décident d'envoyer leurs aventuriers au manoir du baron local pour lui demander de l'aide alors qu'ils étaient présumés se débrouiller seuls, là aussi n'avez aucune crainte. Toute la scène est déjà là :

Le lieu : le manoir du baron. Disons qu'il est petit, guère entretenu et recouvert de lierre. Ça voudrait dire qu'il est plutôt désargenté.

Les personnages : La maigre garde du manoir est dépenaillée et ne semble pas des plus finaudes. Le baron devrait être à l'image de son manoir : rustre, pas très bien entretenu et guère accueillant.

L'enjeu : les joueurs vous l'ont donné. Ils veulent de l'aide. Laissez-les discuter et accordez au plus convaincant un jet en *influence* pour tenter de convaincre le baron. Celui-ci ne veut pas trop risquer sa maigre garde à aider un village de bouseux et vous fixez la difficulté du jet à -4.

C'est la même chose si les aventuriers décident de se lancer dans la visite d'une nécropole qu'ils ont placée sur la carte en début de partie. Il y a certainement des tombeaux classés par ordre d'importance des personnes enterrées, certains ont été pillés, il y a sans doute des gardiens qui traînent... Selon les actions des joueurs vous verrez bien comment les éléments s'enchaînent. Cela n'aura sûrement rien à voir avec l'architecture réelle d'une nécropole mais du moment qu'il se passe quelque chose et que les aventuriers agissent, personne ne vous en voudra.

Comment gérer un joueur difficile ?

Un jeu de rôle est une réunion sociale comme une autre. Accepteriez-vous qu'une personne que vous invitez à dîner passe son temps à critiquer les plats, la décoration et ne cesse de s'en prendre au reste des invités ? N'acceptez pas à une table de jeu de rôle ce que vous n'accepteriez pas à d'autres occasions. Ensuite tout dépend de votre façon de gérer les conflits. **Tranchons & Traquons** est un manuel de jeu de rôle pas un guide de survie sociale. Mais quoiqu'il arrive adressez-vous au

joueur directement, ne cherchez pas à l'atteindre par l'intermédiaire de son aventurier au cours de la partie.

Comment rythmer une partie ?

Il s'agit certainement de la chose la plus importante à garder en tête au cours de vos parties : le rythme. s'il est trop soutenu les joueurs auront l'impression de se faire promener, trop mou et vous n'allez pas tarder à entendre des ronflements autour de la table. Comme vous l'avez déjà vu, chaque scène a un enjeu, les aventuriers ne se retrouvent jamais quelque part par hasard, ils ont toujours quelque chose à faire. Quand les joueurs lancent les dés, assurez-vous que c'est uniquement pour tenter de résoudre l'enjeu de la scène en question, idem quand les aventuriers agissent. Une fois que l'enjeu est résolu, vous avez tous les éléments nécessaires pour passer à la scène suivante !

Après la partie

L'expérience

Les joueurs sont toujours ravis de voir leur avatar s'améliorer au fur et à mesure de leurs aventures alors ne les décevez pas !

L'univers

Demandez à chaque joueur d'apporter un élément supplémentaire à la carte (ou de créer les contours d'une nouvelle). Il peut s'agir d'un PNJ, d'un lieu, d'un monstre, d'une légende ou d'une chanson... Tout élément qui peut enrichir l'univers.

Prenez (encore) des notes

Notez bien les retombées de l'histoire qui vient de se dérouler sur les aventuriers. Vous y trouverez sans doute matière à votre prochain scénario.

Changer de Maître

Chaque joueur devrait essayer d'être Maître au moins une fois. Inutile de jeter un joueur dans la fosse aux lions s'il hésite. En revanche vous pouvez lui confier la narration d'une seule scène au cours d'une aventure. À la fin d'une partie, mettez-vous d'accord sur le type de scène que vous allez lui confier.

Un dernier mot

Tout ne sera pas toujours parfait. Vous ou vos joueurs ne serez pas toujours en forme ou inspirés et certaines parties laisseront fatalement moins de souvenirs que d'autres. Ce n'est pas grave, une partie de **Tranchons & Traquons** n'est pas une épreuve sportive. Il n'y a pas de médaille au bout d'une partie, juste la satisfaction d'avoir pu créer une histoire avec vos amis.

Chapitre II : Merveilles & Enchantements

Il y a bien longtemps, lorsque la magie et l'enchantement régnaient encore sur le monde, des artisans ont créé des objets merveilleux. L'art qui a permis de les fabriquer a disparu mais ces objets sont encore là, enterrés dans les sous-sols d'une antique forteresse ou gardés par un dragon avare. Avec un peu d'audace les aventuriers parviendront peut-être à en découvrir quelques uns.

Dans **Tranchons & Traquons** les objets enchantés ne se trouvent pas au marché noir et ne sont pas fabriqués à la chaîne. De plus, il arrive fréquemment que leur créateur ait prévu une protection pour qu'ils ne soient pas utilisés par n'importe qui. Il peut s'agir d'un mot de passe ou de runes explosives... C'est à ce moment-là qu'il faudra se montrer gentil avec l'aventurier qui a un score élevé en *érudition*.

Les objets enchantés sont définis par des qualités, ces petits plus qui font que les aventuriers ne les lâchent plus et dorment avec. D'autres objets reproduisent parfois les effets de certains dons, d'autres ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité...

Raison de l'enchantement

Pour chaque objet que vous introduisez dans votre épopée, déterminez l'origine de l'enchantement : un matériau exceptionnel ? Un artisan renommé ? Une origine mythique ?

Puisque nous sommes généreux, voici quelques exemples pour chaque catégorie.

Matériaux exceptionnels

Il s'agit toujours de matériaux extrêmement rares : minerai épuisé, alliage dont le secret de fabrication s'est perdu, etc.

L'acier draconique : un minerai rare qui serait en fait le reste des os des premiers dragons. Un métal à la fois souple, léger et extrêmement résistant.

Le bois des figevert : arbre très rare, poussant sur les lieux de la mort d'un esprit de la forêt. Si celui qui a coupé l'arbre n'en plante pas trois autres, l'esprit de l'arbre viendra le hanter. Une flèche tirée par un arc en figevert ne peut être stoppée par une armure.

L'étoffe des lunes : tissu léger qui rend le porteur quasi-invisible : personne ne semble le remarquer (+3 en *discrétion* mais -3 en *influence*).

Artisan renommé

L'objet a été conçu par un artisan dont le savoir faire est légendaire.

Gustave l'Improbable : un alchimiste nain qui aurait trouvé le secret de l'immortalité au prix de sa santé mentale. Il

fabrique encore des objets merveilleux ou inutiles, parfois dangereux...

Silve aux Mains d'argent : une artisane elfe qui avait, selon la légende, forgé les armes des anciens dieux. Ses armes sont donc souvent en bronze et leur apparence est manifestement antique.

Guillermo Nün : un cuisinier halfling qui a travaillé pour les plus grands magiciens des Royaumes. Son savoir-faire allié à ses connaissances magiques ont donné naissance à nombres de potions aux effets extraordinaires.

Origine mythique

L'objet est lié à des événements qui se sont déroulés dans un passé lointain.

Lié à un dieu oublié : l'arme qui a servi à le tuer, ses premières larmes...

Lié à un événement historique : l'épée du premier roi, le texte des premières lois des elfes...

Lié à un événement unique ou un lieu disparu : un philtre d'amour conçu lors de la première éclipse solaire, le trône d'une antique cité naine, etc.

Quelques objets enchantés

De quoi vous donner quelques idées qui se révéleront plus intéressantes que n'importe quel supplément de cent pages dédié aux objets magiques.

Le sablier des Ombres : fabriqué par les premiers elfes, il stoppe le temps pendant une heure.

La lance de lumière : accordée au premier templier par l'Unique afin de terrasser le chef des légions infernales. Elle fut perdue à la suite du combat. On raconte qu'elle est capable de terrasser n'importe quel démon.

Le chaudron des premiers hommes : don des seigneurs des bêtes et des plantes aux premiers hommes, cet objet produit suffisamment de nourriture pour pallier aux besoins de toute une cité.

Les sept dagues infernales : Chaque dague tuera sa cible (même si elle n'inflige qu'une estafilade) avant de se volatiliser aussitôt. Un personnage gagne un point de Destin à chaque fois qu'il utilise une de ces dagues.

L'œil du chasseur : cette petite pierre noire se met à luire dès qu'elle est proche d'un visage-miroir.

Pain des sangrelins : ce poison peut provoquer la mort de n'importe quel dragon. Le dosage exact à utiliser est inconnu et le plus difficile reste encore de faire avaler la chose à la cible.

Élixir des Furies : cette potion permet à celui qui la prend d'entrer dans une transe guerrière. Il inflige automatiquement 1 point de dégâts à tous ceux qui l'entourent, amis comme ennemis en plus de son attaque habituelle.

Armes et armures d'exception

Certaines armes et armures, fabriquées par des artisans renommés, généralement elfes ou nains, possèdent des qualités exceptionnelles. Le nombre de qualités qu'elles possèdent indique leur niveau de puissance et leur rareté

Une qualité : arme ou armure d'excellente facture, réalisée par un artisan ou un atelier renommé. Difficile à trouver.

Deux qualités : arme/armure fabriquée par le ou les meilleurs artisans du royaume, destinée à un prince ou au roi, pas plus d'une dizaine en circulation.

Trois qualités : arme/armure unique dans le monde. Oui Excalibur appartient à cette catégorie.

Au nombre des qualités on peut trouver par exemple :

Les armes tueuses

Les forgerons qui ont créé ces armes sont morts il y a des décennies. Nourries de sang au cours d'innombrables combats, ces armes infligent deux points de dégâts supplémentaires mais leur porteur gagne 1 point de destin quand il en prend possession. Nul doute que ses cauchemars sont maintenant peuplés des cris des victimes de l'arme...

L'arme qui rétrécit

L'arme peut rétrécir et devenir si petite que son porteur peut la dissimuler n'importe où. Il doit pouvoir la toucher pour lui faire retrouver sa taille normale.

Propriétés spéciales

L'arme ou l'armure donne un bonus à l'un des traits du porteur : +2 en *influence*, en *érudition* en *survie* ou en *robustesse* par exemple. Comme pour le reste de l'équipement de l'aventurier, ce bonus ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

L'armure en acier draconique

Une armure faite de ce métal n'offre qu'une protection de 1 mais elle se régénère entre chaque combat.

L'immunité

L'armure immunise l'aventurier contre un type d'agression précis : le froid, la fatigue, le feu...

Que se passe-t-il...

Les objets enchantés ne sont pas qu'une simple ressource de bonus pour les aventuriers, ils peuvent aussi être la source de nombreuses aventures : que se passe-t-il... lorsqu'on rentre dans un sac sans fond ?

Quand un aventurier rentre en possession d'une arme possédée par l'esprit d'un meurtrier ?

Quand l'objet que vous avez trouvé est la relique sacrée d'une communauté ?

Quand des objets enchantés dont les créateurs se détestaient refusent de fonctionner lorsqu'ils sont ensemble ?

Quand le créateur de l'objet viens vous hanter pour vérifier que vous en faites un bon usage ?

Quand donner ces objets aux aventuriers ?

Histoire de ne pas vous retrouver avec des aventuriers ingérables à votre table, pas plus d'un objet enchanté toutes les trois aventures ! Une épopée étant constituée d'une dizaine d'aventures cela signifie qu'aucun aventurier ne devrait posséder plus de trois objets enchantés.

Fabriquer des objets

Les règles suivantes s'applique à la fabrication d'un poison, de fortifications, à l'écriture d'une chanson, etc... Le joueur fait un jet en utilisant le trait approprié (*robustesse* pour fabriquer une arme, *érudition* pour dresser des fortifications...). Ne soyez pas trop intransigeant sur le trait utilisé tant que cela vous semble cohérent. Selon le résultat du jet, vous obtenez la qualité de l'objet obtenu :

Résultat	Bonus accordé
8<	raté
>8	+1
Réussite critique	+2

Comme pour l'équipement de l'aventurier, ce bonus ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

Chapitre 12 : Monstres

1. Niveaux des monstres

Les monstres sont divisés en quatre groupes :
Petit bras, Gros bras, Brutasse et enfin Grand chef.

Petit bras

Cette catégorie regroupe les brigands de bas étage, les coupe-jarrets, le guet d'une cité... C'est une opposition faible qui attaque souvent en nombre.

Gros bras

Les petits bras sont généralement dirigés par un individu qui leurs est supérieur. Il n'a rien d'inquiétant pour les aventuriers, mais plusieurs gros bras peuvent toujours poser un petit problème. Il s'agit dans ce cas de troupes entraînées, de détrousseurs expérimentés, etc.

Brutasse

La brutasse peut diriger plusieurs gros bras ou être un monstre isolé. C'est un adversaire à ne pas prendre à la légère. Seul face à plusieurs aventuriers il ne tiendra pas longtemps, mais avec quelques gros bras et d'autres brutasses sous le coude, il peut devenir un vrai cauchemar.

Grand chef

Le sorcier qui attend en haut de sa tour, le grand dragon qui dort dans sa caverne, le chevalier noir à la tête des légions infernales. Il ne tombera pas sans prendre au moins un aventurier avec lui.

Monstre	Difficulté	Dégâts	Points de vie	Dons
Petit bras	0	1	1	1
Gros bras	-2	1	5	1 ou 2
Brutasse	-4	2	10	2
Grand chef	-6	3	15	3 ou +

Comme le tableau l'indique les monstres sont caractérisés par :

Leur difficulté : celle-ci s'applique au jet de l'attaque de l'aventurier lorsqu'il décide de foncer dans le tas (attaque classique).

Les dégâts qu'ils infligent : le nombre de points de vie perdus par un aventurier lorsqu'il est touché par le monstre.

Leurs points de vie : faite descendre ce score à zéro avant d'essayer de fouiller le monstre.

Les dons ou « la petite cerise sur le gâteau » : certains monstres possèdent en plus des capacités spéciales particulièrement agaçantes pour les aventuriers.

Les dons des monstres

Voici la liste des dons que peuvent posséder les monstres. Vous verrez dans la description de certains monstres que des dons sont légèrement modifiés afin de mieux correspondre à la description du monstre. N'hésitez pas à faire de même et à adapter ces dons à vos besoins !

Utilisation des dons

Les monstres peuvent utiliser leurs dons à n'importe quel moment du combat, même avant que les aventuriers n'agissent.

Armure : le monstre possède une armure comme les aventuriers (d'une valeur de 1, 2 ou 3).

Brutal : le monstre ignore l'armure des aventuriers.

Dominer : l'aventurier doit réussir un jet en *influence* contre la difficulté du monstre sinon il doit obéir à ses ordres. Le monstre peut tenter cette action une fois par round mais ne peut pas contrôler plusieurs personnes à la fois. L'aventurier ne peut être forcé à se blesser lui-même mais peut très bien aller briser les noix de ses compagnons. Il ne peut pas utiliser un autre don tant qu'il utilise celui-ci.

Embuscade : lors du premier round, les monstres n'encaissent pas de blessures même si les aventuriers réussissent leurs jets d'attaque.

Encerclement : les monstres attaquent les aventuriers de tous les côtés. Tant qu'il y a plus de monstres que d'aventuriers ceux-ci perdent 1 point de vie à la fin de chaque round !

Fuite : le monstre prend la fuite sans qu'il soit possible de le capturer.

Immunité : le monstre n'est sensible qu'à la magie, aux armes enchantées ou aux grosses colonnes en marbre en pleine tronche.

Maladie : si l'aventurier est blessé par le monstre, il tombe malade. Il subit un malus de -2 à tous les jets jusqu'à sa guérison complète. La maladie dure (10-*robustesse*) jours. Elle peut être soignée avec un jet réussi en *érudition* contre une difficulté égale à la difficulté du monstre. Une maladie mortelle donne un point de destin à un aventurier.

Morsure : une fois que le monstre a mordu sa proie il ne la lâche plus et elle perd un point de vie par round.

Paralyser : la cible du don est immobilisée et ne peut agir si elle rate son jet en *robustesse* contre la *difficulté* du monstre. Une fois paralysée la cible a droit à un jet en

robustesse à chaque round pour se libérer. Un monstre ne peut utiliser ce don et blesser le même aventurier en même temps. Un aventurier paralysé est automatiquement touché par *un* monstre à chaque round.

Poison : les blessures de l'aventurier ne guérissent pas et ne peuvent être soignées que par magie. Un monstre qui possède ce don est immunisé à tous les poisons.

Régénération : le monstre récupère 1 point de vie à la fin de chaque round.

Soigner : le monstre est capable de filer un petit coup de main à ses camarades. Il rend 2 pv à chacun d'eux à chaque round. Lui-même ne bénéficie pas des effets de ce don.

Terrifiant : un aventurier qui voit le monstre doit faire un jet en *influence* contre avec une difficulté égale à celle du monstre. S'il échoue, il fuit le plus loin possible, sans combattre. Il a droit à un jet d'*influence* par round contre la difficulté du monstre pour retrouver ses esprits.

Monstres, mode d'emploi

Pour un groupe d'aventuriers débutants, contentez-vous de Petits bras, de quelques Gros bras et d'une Brutasse en jouant sur leur nombre pour faire varier la difficulté du combat. Deux fois le nombre d'aventuriers en Petits bras, autant de Gros bras que d'aventuriers et une Brutasse.

Réservez les Grands Chefs pour des fins de quêtes ou de scénarios, en faisant bien comprendre aux aventuriers que certains d'entre eux n'en sortiront pas vivants. Le grand chef est en effet rarement seul ou possède des combinaisons de dons particulièrement vicieuses.

Des sangrelins Gros bras avec les dons *Encerclement* et *Brutal* escortant leur shaman qui possède les dons *Dominer* et *Soigner* peuvent vite transformer un simple combat en véritable cauchemar.

4. Les monstres

Les monstres suivants sont proposés avec un niveau de difficulté par défaut. Rien ne vous empêche de le changer. Vous pouvez avoir envie de mettre un bébé dragon dans les pattes des aventuriers, celui-ci sera donc certainement du niveau Petit bras. De même un chef sangrelin qui a uni plusieurs tribus à la force du poignet sera certainement une Brutasse. Vous noterez que la description de certains dons est adaptée pour mieux correspondre à la description du monstre. C'est tout à fait normal et n'hésitez pas à en faire autant.

Aigles géants

Un peuple intelligent dont les membres apprécient rarement d'être traités comme de vulgaires montures. Une rencontre avec des aigles géants est un événement rare qui ne risque pas de se renouveler si les aventuriers se comportent comme des sagouins.

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Fuite

Araignées géantes

Un jeu de rôle sans araignées géantes c'est comme une bière sans alcool. Elles sont particulièrement friandes de halflings et on les comprend. On raconte qu'un peuple dégénéré vénère ces monstruosité poilues. Je ne suis pas allé vérifier.

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Armure (2), Poison

Anges

Constituant le deuxième échelon de la hiérarchie céleste du Dieu Unique, les Anges forment le corps principal de ses légions. Un Ange peut parfois être envoyé sur terre accomplir la Volonté divine. C'est le plus souvent une forme de punition... Ils sont dotés de quatre ailes (une paire majestueuse aux épaules, et une plus discrète aux chevilles) qui leur permettent de voler à vive allure et non sans grâce... Les Anges ont tendance à être sérieux et dénués de tout sens de l'humour...

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Dominer, Immunité

Arbrommes

Créatures des anciens dieux sylvestres, les arbrommes

sont généralement les gardiens des bois les plus anciens, là où les anciennes croyances sont encore vivaces, et où l'on tolère donc que de vieux barbus lunatiques imbibés de substances psychotropes dansent sous la lune en poussant des grognements, l'écume aux babines. Ce sont des arbres susceptibles de s'animer pour défendre leur précieuse forêt. Ils se mettent particulièrement en rogne quand on utilise sans discernement haches ou briquets dans leurs sanctuaires végétaux. À noter que la punition corporelle, généralement fatale, est infligée sans haine, mais avec détermination.

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Brutal, Invisible dans la nature tant qu'il ne bouge pas

Basilics

Le basilic est une sorte de varan grisâtre tout ce qu'il y a de plus banal, même pas particulièrement gros, tout juste la taille d'un loup. C'est un charognard qui vit dans les régions chaudes, souvent près de la mer. Comme il est assez impatient, il présente une particularité amusante : il n'attend pas toujours que vous soyez mort pour vous dévorer ! Grâce à son regard hypnotique redoutable, il peut paralyser sa future nourriture, et se mettre à table tranquillement. Comme il est vraiment très paresseux, il commence généralement par le bas, et mâche lentement... Toutes les histoires de miroir, d'œufs couvés par un coq, et autres inepties, ont permis aux basilic d'avoir une alimentation très riche en aventuriers, et les problèmes d'obésité deviennent préoccupants dans certaines régions...

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Paralyser, Armure (1)

Béhémoths

Prenez un mammoth, doublez-en le volume, le nombre de trompes et de défenses, raccourcissez les pattes, et couvrez d'une épaisse carapace de tatou, ornée de quelques touffes de piquants acérés. Un béhémoth a un mode de vie assez semblable à celui de l'éléphant, plutôt paisible tant qu'on ne lui cherche pas des poux sous la carapace. Un tout petit détail à retenir cela dit : le rut. Un béhémoth en rut se transforme en monstre hargneux qui charge tout et n'importe quoi tant que son besoin n'a pas été satisfait. Généralement, la chose prend une bonne douzaine d'accouplements étalés sur une quinzaine de jours. Un des soucis avec le rut des béhémoths, c'est qu'il n'est ni saisonnier, ni même vraiment prévisible. Du coup, étrangement, les peuples civilisés répugnent à les utiliser

malgré leur énorme potentiel...

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Brutal, Armure (3)

Blobs

Ces créatures ont généralement l'apparence d'une flaque de boue. Le petit problème est que cette « flaque » est capable de se déplacer et de s'enrouler autour de ses proies pour les dissoudre dans l'acide qu'elle sécrète.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Paralyser, le blob absorbe sa victime en trois rounds. Il la lâche dès qu'il est blessé. En revanche, si elle n'est pas libérée, la victime est morte à la fin du troisième round.

Cerbères

Un corps, trois têtes, et généralement une chaîne solide. Les cerbères sont des gardiens très sûrs, régulièrement utilisés par les magiciens les plus puissants. On dit qu'ils sont sensibles à la musique, qui peut même les rendre doux comme de jeunes chiots. Il s'agit probablement d'une idée propagée par l'amicale des mélophobes et amis du silence, comme en atteste le nombre prodigieux de luths, flûtes et autres violes de gambe retrouvés autour de cerbères repus...

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Terrifiant, Immunité.

Chérubins

Au premier échelon de la hiérarchie Céleste, les Chérubins sont un ordre d'anges mineurs affectés à la surveillance et à l'assistance des croyants, qui les appellent « anges gardiens ». Ne le dites à personne, mais il s'agit souvent d'une punition... De petites ailes leurs permettent de voler de ci de là... À noter, sûrement pour les humilier davantage encore, ce sont les seuls anges dotés d'un sexe, et il s'agit toujours d'un pénis ridiculement minuscule. C'est sûrement pour cela qu'il choisissent généralement de s'incarner sous la forme d'enfants, voire de bébés, ce qui préserve un minimum leur dignité, puisque le port de tout type de vêtement leur est interdit.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 5

Points de vie : 10

Dons : Fuite, Immunité

Crapoteux

Les seules choses que l'on aperçoit généralement de cette créature sont ses tentacules qui surgissent de l'eau pour s'emparer de sa victime. Un crapoteux a généralement assez de tentacules pour saisir solidement trois personnes à la fois. Il apprécie le sang chaud et évitera donc les drakkens et les marionettes.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Fuite, Paralysie, le crapoteux capture sa victime et l'amène à sa bouche en trois rounds. Il la lâche dès qu'il est blessé. En revanche, si elle n'est pas libérée d'ici là, la victime est dévorée à la fin du troisième round.

Démons

Les Démons forment le gros des troupes infernales. Ils demeurent généralement aux enfers où ils partagent agréablement leur temps entre querelles intestines, orgies diverses, et tortures des damnés, voire un petit mélange des trois activités. Le panel d'apparences disponibles pour un démon est très large, mais comporte toujours un aspect disproportionné ou étonnant. Quant à leur origine, deux thèses s'affrontent, les uns affirmant que ce sont des anges déchus, tandis que les autres voient en eux des damnés particulièrement pervers... Les démons ont tendance à trouver notre monde très ennuyeux, et ils y accomplissent la plupart du temps leur mission le plus vite possible afin de retrouver les plaisirs infernaux au plus vite...

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Immunité + un don au choix

Diablotins

La conception infernale de la punition : ils sont expédiés sur terre avec pour mission de détourner les mortels de l'ennui de la religion, mais sont eux-mêmes pourvus de pulsions très envahissantes (gourmandise, lubricité, ou recherche de toute forme de plaisir moins classique) sans être équipés en conséquence. Ainsi, un diabolotin gourmand a toujours une bouche minuscule, de mauvaises dents, et une digestion difficile. Je vous laisse imaginer ce qu'il en est des autres possibilités. Les diablotins apparaissent sous la forme qui leur sied, en restant toujours de petite taille. Leur vice transparaît généralement dans leur apparence, les gourmands sont obèses, les lubriques en perpétuelle érection, les

mélomanes fredonnent sans cesse, etc.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 2

Points de vie : 5

Dons : Immunité

Dragons

Il n'en resterait plus que quatre, dissimulés aux confins du monde. Ils ne se montrent guère. Ce qui n'est pas forcément un mal.

Difficulté : Grand chef (-6)

Dégâts : 3

Points de vie : 15

Dons : Armure (3), Brutal, Immunité

Elfes déments

Les elfes qui refusent la cérémonie de la renaissance voient leur raison vaciller sous le poids des souvenirs de nombreuses vies.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Armure (2) + un don au choix

Fées

Le problème avec les fées, c'est qu'on ne sait pas trop à quoi elles ressemblent vraiment. Certaines légendes laissent entendre qu'elles seraient nées de la dépouille de la déesse de la beauté, mise en pièce par ses admirateurs divins innombrables lors d'un banquet trop arrosé. Les fées apprécient les régions tempérées, et on n'en rencontre plus dès les premières gelées. Elles vivent souvent en groupe et évitent les mortels, sauf l'éventuel voyageur isolé qu'elles prendront plaisir à taquiner. La flatterie fonctionne généralement fort bien : ces petites écervelées sont très vaniteuses.

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Encerclement, Transe enchantée : une fée peut assez facilement plonger une personne dans une sorte de songe éveillé, modifiant légèrement ses perceptions et accentuant ses émotions. Le vrai danger, c'est de rencontrer un rassemblement de fées, car leurs pouvoirs semblent se démultiplier avec le nombre...

Géants

Les géants sont les grands perdants des Guerres de

l'Aurore, quand les premières divinités s'affrontèrent. Ils furent exilés dans le monde d'en bas, et certains érudits voient en eux le matériau brut qui servit à modeler les peuples libres. Ils ont été tellement traqués qu'il n'en reste guère que dans les régions reculées, où ils vivent une existence simple et violente de colosses abrutis...

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Brutal, Armure (1)

Gardiens

Existant sous diverses formes (statues de bronze, de pierre...), les gardiens sont généralement les protecteurs d'antiques cités qu'ils continuent à défendre alors que leurs maîtres sont morts.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Immunité, Armure (3)

Harpies

On ne sait pas quel peuple malheureux a pu suffisamment offenser les dieux pour subir une telle métamorphose en guise de punition... Les harpies sont des êtres abjects, issues de croisements nauséabonds entre un vautour, un lépreux, et une vieille éponge. Ah, il y a une part de hyène aussi, pour l'aspect vocal et le regard. Ces êtres vils et volants vivent la plupart du temps dans ou autour de zones arides. Elles (ou « ils », personne n'a souhaité vérifier) occupent généralement des cavernes ou des corniches à flanc de falaise. Répugnantes, hystériques, agressives, tenaces ... Dans l'ensemble les harpies sont peu appréciées, mais bizarrement les volontaires se font rares quand il s'agit de former l'équipe qui ira les déloger de leur repaire puant et d'une insalubrité généralement létale. Exterminateur de harpies est une des activités les plus lucratives que puisse exercer un krisling.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Maladie.

Hommes serpents

Formant un des plus anciens peuples du monde, les hommes serpents ont besoin de femelles d'autres espèces pour se reproduire. Certains vivent parmi les humains où leurs dons d'hypnotiseurs leurs permettent de passer inaperçus.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Dominer, Forme humaine, les hommes serpents peuvent se transformer en humain ou en serpent à volonté. La transformation leur prend 3 rounds. Une fois tué, un homme serpent retrouve sa forme d'origine.

L'Immortel

Un guerrier devenu immortel, en quête d'un adversaire digne de ce nom qui pourra enfin lui apporter le repos éternel.

Difficulté : Grand chef (-6)

Dégâts : 3

Points de vie : 15

Dons : Armure (3), Régénération, Immortel. Quand il a perdu tous ses points de vie, le corps de l'immortel se transforme en poussière... Il se reconstituera à quelques kilomètres de là, en parfaite condition physique.

Licornes

Une des meilleures blagues du Petit Peuple a été de faire gober aux ignorants que les Licornes sont des créatures gracieuses, timides et bénéfiques... Toute personne ayant assisté à une tentative d'approche par une jeune vierge confiante pourra en témoigner, contrairement à la demoiselle en question... Les Licornes sont la quintessence du cheval : les étalons sont à moitié déments, oscillant entre terreur et hargne pure, et les juments valent à peine mieux. Les Licornes sont rares car elles ont été beaucoup chassées pour leur corne aux propriétés miraculeuses, et elles vivent généralement dans des forêts reculées. Elles sont légèrement plus petites que des chevaux, et ne peuvent être montées que par des représentants de peuples à verticalité restreinte (gnomes, fées, nain anémiques, halflings...). Il convient aussi d'être soit suicidaire, soit équipé d'un excellent sort d'hypnose pour tenter de les chevaucher. Pour la petite histoire, la légende veut que les Licornes soient les descendantes des montures des premières divinités sylvestres.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Immunisées contre les poisons et les maladies, une potion fabriquée à partir de leur corne permet de soigner n'importe quel maladie ou poison.

Limier de pierre

Ces créatures ne peuvent se déplacer que lorsque personne ne les regarde. Un simple regard suffit à les

changer en pierre, mais il suffit de cligner des yeux pour qu'elles puissent à nouveau se déplacer.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Immunité, Rapidité : au début de chaque round la cible du limier doit réussir un jet en *robustesse* pour ne pas cligner des yeux. À chaque fois qu'elle rate son jet, le limier inflige des dégâts à sa cible.

Molochs

Les molochs sont un peuple troglodyte, sortes d'amphibiens plus ou moins humanoïdes dont le faciès rappelle la grenouille et le poisson mort. On en trouve des colonies dans certains souterrains des cités les plus mal entretenues. Seules les « princesses » sont à l'aise à la surface, qu'elles explorent afin de trouver un endroit où fonder une nouvelle colonie. Chaque colonie est dirigée par une reine pondreuse, reliée mentalement à tous ses sujets, et des castes spécialisées assument chacune une mission bien précise au service de la colonie. On peut résumer les préoccupations d'une colonie en un mot : croître. Les molochs ne parlent pas, pour eux, seules les injonctions de la Reine ont un sens, tout ce qui est non moloch est soit une ressource soit une menace. Leur peau exsude une substance qui est un des pires poisons connus. Les affrontements entre krislings et molochs sont fréquents et meurtriers, mais viennent rarement aux oreilles de « ceux de la surface »...

Le lien mental entre les molochs et leur reine permet à cette dernière de leur donner des ordres, pas de les contrôler comme des marionnettes. Une attaque dirigée contre l'esprit d'un moloch peut être contrée par la Reine si elle le souhaite et si elle est consciente de l'imminence de l'attaque (ou déjà en contact mental avec ce moloch). Dans ce cas là, c'est l'esprit de la reine qu'il faut vaincre, mais c'est aussi elle qui souffre des effets mentaux en cas de succès de l'assailant...

Ouvriers

Chargés de toutes les tâches courantes, depuis la construction et l'entretien de la colonie jusqu'à l'élevage des larves, ce sont pour ainsi dire des zombies. Toutefois la reine peut les diriger directement si le besoin s'en fait sentir...

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Vision dans les ténèbres. Poison. Lien mental avec la colonie.

Soldats

Les soldats sont les guerriers et les gardiens de la colonie. Ils sont stupides, mais vigilants et agressifs, dirigés par leur reine qui les fait bénéficier de ses connaissances tactiques.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Vision dans les ténèbres, Poison, Lien mental avec la Colonie.

Princesses

A la différence des autres castes, les princesses sont tout à fait à l'aise à la surface. Elles sont capables d'effectuer des bonds gigantesques, malgré leur masse imposante. Elles sont porteuses de millions d'œufs minuscules, rassemblés dans leur panse.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Poison

Reines

Les reines molochs sont terrées au cœur de leur colonie, et généralement très bien protégées. Elles sont réputées immortelles, et prennent du poids avec l'âge, tout en perdant petit à petit leur mobilité. On dit de la terrible *Reine sous Le Monde* qu'elle occupe une salle souterraine plus grande qu'une cathédrale...

Difficulté : Grand chef (-6)

Dégâts : 3

Points de vie : 15

Dons : Vision dans les ténèbres, Poison (nuage de poison), Dominer.

Non-morts

Dans certaines régions du monde, toute personne qui meurt devient un non-mort. Les érudits pensent que d'anciens sortilèges très puissants sont encore à l'œuvre dans ces lieux.

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Encerclement, Maladie.

Ogres

L'origine des ogres est inconnue, et vu que leur vocabulaire est constitué d'une cinquantaine de mots il est peu probable qu'on en sache plus un jour. On sait en revanche qu'ils sont friands de chair fraîche et qu'ils dévorent tous ceux qui osent traverser leur territoire.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Morsure

Oubliés

Descendants des prisonniers nains enfermés sous terre par leur propre peuple. Ces créatures pathétiques sont aveugles mais savent parfaitement se battre dans le noir.

Elles hantent encore les couloirs des cités naines désertées, cherchant des aventuriers à se mettre sous la dent. Ça change des champignons.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Vision dans les ténèbres. Les oubliés attaquent généralement quand leurs victimes sont plongées dans le noir.

Peuple de la toile

Créatures souterraines vénérant les araignées géantes, ces humanoïdes prennent de plus en plus l'apparence de leurs « dieux » : apparition d'yeux supplémentaires, pattes qui apparaissent le long du torse et un gros appétit pour la chair humaine dissoute dans du venin d'araignée.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Poison, Terrifier

Salubes

Viles créatures capables de prendre l'apparence d'un homme ou d'une femme, elles sont dotées d'un énorme *sex-appeal*. Une fois sa victime à l'abri du regard des autres, le salube se jette sur elle pour la dévorer.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Dominer

Sangrelins

Issus d'une race d'esclaves aux muscles noueux et à la peau verte créée par les nains il y a fort longtemps. Ils ont fini par se révolter et ne ratent pas une occasion de se venger de leurs anciens maîtres.

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Encerclement

Sirènes

Oubliez les contes de fées, et imaginez plutôt une infâme commère à la chair flasque, dotée d'une queue de phoque, de bras dénués de mains reliés à son corps par une membrane de peau caoutchouteuse et veinée. Les sirènes, mâles ou femelles, ne peuvent se reproduire entre elles, il leur faut un partenaire d'une espèce humanoïde. Comme

elles ont une libido très développée et sont capables de charmer leurs proies à une grande distance, beaucoup de marins ont du faire appel à leur imagination et embellir quelque peu les choses pour éviter le ridicule. Une fois leur office accompli, les malheureux amants sont laissés en vie : les sirènes se nourrissent de poissons et de crustacés et ne sont guère violentes. À noter que la tradition qui veut qu'on n'accepte pas de femme dans les équipages est certainement liée à l'existence des sirènes : quand vous accouchez d'un tel morceau, la fable de la jolie petite sirène en prend un sacré coup !

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Dominer

Smilodons

Ces énormes félins à dents de sabre ont une seule particularité : ils aiment le gros gibier. Vraiment gros, et si possible blindé, pour justifier leurs canines surdimensionnées. En un mot, rien en dessous du rhinocéros, qui est à peine plus grand qu'eux.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Encerclement, Morsure

Sphinx

Corps de lion sous testostérone et visage féminin d'une beauté austère, les sphinx ne sont pas des boute-en-train. Créatures de magie, ils sont utilisés par les prêtres et les mages, eux-même souvent peu enclins à l'humour, pour préserver leurs trésors et garder leurs secrets. Deux adjectifs suffisent à caractériser les sphinx : monomaniaques et carnivores.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Immunité

Trolls

Le troll vit dans le noir car la lumière du soleil le transforme immédiatement en statue de pierre. Notez que cela ne doit guère changer le niveau de son QI. Seule sa capacité à régénérer ses blessures et sa force font de lui un adversaire dangereux, plus simple à battre avec une énigme qu'avec une épée.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Brutal, Régénération

Volmous

Les volmous sont une espèce dégénérée descendant des grands dragons. Ils peuvent être utilisés comme des montures aériennes et faire gagner pas mal de temps aux aventuriers pressés. Ils sont malheureusement très paresseux et il ne faut pas compter les utiliser plusieurs jours d'affilé...

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Vouivres

Rejetons débilés des illustres dragons des temps passés ou fruits des expérimentations de nécromanciens déments, ces abominations infestent certaines régions... Les vouivres ne sont pas intelligentes, mais peuvent s'avérer rusées et sont d'une agressivité légendaire.

Difficulté : Gros Bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Armure (2)

5. Les humains

Brigands/Pirates

Suite à une mauvaise (?) interprétation des principes de la libre entreprise, certains hommes ont décidé que les ressources humaines pouvaient être pillées comme toutes les autres.

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Gardes d'élite

Dans un monde où les fils deviennent rois en assassinant leurs pères, la sécurité est une priorité absolue pour les grands de ce monde.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Armure (1), Encerclement

Miliciens

Gardiens de village ou du quartier des bordels, les miliciens ne valent souvent guère mieux que les voyous

qu'ils sont censés combattre.

Difficulté : Gros bras (-2) Dégâts : 1 Points de vie : 5
--

Soldats/Mercenaires

Qu'il soit régulier ou saisonnier, le métier des armes a de beaux charniers à venir devant lui.

Difficulté : Gros bras (-2) Dégâts : 1 Points de vie : 5 Dons : Armure (1)

Sorcier de pacotille

Il a la tenue et le regard torve, mais ce débutant fait plus de peur que de mal. Il ne tentera rien s'il n'est pas accompagné par quelques gros bras.

Difficulté : Gros bras (-2) Dégâts : 1 Points de vie : 5 Dons : Dominer, Fuite

Sorcier inquiétant

Ce modèle-là est déjà plus dangereux. Il ne se déplace jamais sans un garde du corps et sa maîtrise de la magie en fait un adversaire inquiétant pour n'importe quel groupe dépourvu de magicien.

Difficulté : Brutasse (-4) Dégâts : 2 Points de vie : 10 Dons : Dominer, Soigner

Sorcier couillu

Lui, il vous laisse choisir votre mort : par l'acier ou la magie. Il porte souvent une armure d'un goût douteux, accompagnée parfois d'un casque effrayant pour cacher sa tête de premier de la classe. Mais ne vous y trompez pas, un seul sorcier de ce genre peut réduire un groupe d'aventuriers en purée en moins de cinq rounds.

Difficulté : Grand chef (-6) Dégâts : 3 Points de vie : 15 Dons : Dominer, Soigner, Fuite
--

6. Les animaux

Histoire de faire bonne mesure, voici comment déterminer les traits des repas... hum, des animaux les plus courants dans les Royaumes.

Serpents, araignées et tutti quanti

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Poison ou Étouffement pour un boa par exemple (utiliser les règles du don *morsure*)

Prédateurs (loup, tigre...)

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Morsure

Gros prédateur (ours, requin...)

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Morsure

Herbivore (antilope, vache...)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Brouter, Fuite

Herbivores (éléphant...)

Difficulté : Gros bras(0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons :

Dinosaures (petits)

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Morsure

Dinosaures (gros)

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Morsure

7. Les poisons

La puissance d'un poison est notée de 0 à -6 (comme les difficultés, étonnant non ?) quand il est utilisé contre un aventurier. C'est la difficulté qu'il doit battre avec sa *robustesse*.

Coupe du roi cornu

Puissance : 0

Jet de robustesse réussi : le poison provoque des maux d'estomac sans conséquence pendant 1 journée.

Jet de robustesse raté : la victime souffre d'une diarrhée

aiguë pendant 1 journée.

Voile du dragon noir

Puissance : -2

Jet de robustesse réussi : la cible du poison souffre de maux de tête pendant 1 journée.

Jet de robustesse raté : la cible est rendue aveugle pour 1 journée.

La Berceuse grise

Puissance : -4

Jet de robustesse réussi : l'aventurier qui a ingéré cette décoction devient somnolent et subit un malus de -2 à toutes les actions

Jet de robustesse raté : l'aventurier sombre dans un sommeil profond pour 1 journée.

Larmes de la Dame blanche

Puissance : -6

Jet de robustesse réussi : 1 point de *vie* perdu suite à des spasmes violents et une douleur abdominale aiguë.

Jet de robustesse raté : perte de 3 points de *vie*, mais que fait le docteur Green ?!

8. Les maladies

La virulence d'une maladie est notée de 0 à -6. C'est la difficulté que l'aventurier doit battre avec sa *robustesse* (mais vous vous en doutiez).

La Mollasse

Virulence : 0

Jet de robustesse réussi : l'aventurier souffre de maux d'estomac pendant une journée.

Jet de robustesse raté : diarrhée aiguë pendant 1 journée.

L'aventurier n'est pas très mobile mais bénéficie d'un +4 à tous ses jets contre toute personne qui voudrait l'empêcher d'accéder à un lieu d'aisance.

La Crève

Virulence : -2

Jet de robustesse réussi : l'aventurier est fatigué, il subit un -2 à toutes les actions

Jet de robustesse raté : l'aventurier est grippé, il subit un -4 à toutes ses actions pendant 3 jours.

La Rampante

Virulence : -2

Jet de robustesse réussi : montée de température, l'aventurier doit rester alité pendant une journée.

Jet de robustesse raté : Coma . Idem, mais l'aventurier doit rester alité pendant une semaine.

La Sangreline

Virulence : -4

Jet de robustesse réussi : 1 point de *vie* perdu en toux et en crachats sanglants.

Jet de robustesse raté : Perte de 3 points de *vie* par jour à cause de glaires sanglantes et de saignements provenant

de pratiquement tous les orifices de l'aventurier.

Soins & onguents

Le soigneur fera un jet en *érudition* avec comme difficulté la puissance du poison ou la virulence de la maladie. Une réussite décale les résultats d'un degré : un aventurier qui a raté son jet de *robustesse* subit les effets réservés à ceux qui l'avaient réussi et ceux qui l'avaient réussi ne subissent plus aucun désagrément. Un échec ne produit aucun effet supplémentaire.

Contre les blessures utiliser...

La caresse des ancêtres, le baume des sept temples, un emplâtre d'algues noires...

Contre les maladies utiliser...

Le sable noir de Targos, la vapeur de l'Ardenar, l'alcool de rose de Kelimshar...

Contre les poisons utiliser...

Le thé des sorcières, la bile des dragons, le sangredol, la poudre de Licorne...

Onguents, décoctions et autres baumes

Selon sa qualité, une préparation peut apporter un bonus au jet du médecin, allant de +2 à +6.

9. Autres danger

Noyades, chutes, impôts...

Les aventuriers ne sont pas censés mourir à cause de choses aussi triviales. Les dégâts vont de 1 à 6 points (dans le doute faites lancer 1D aux joueurs), si le montant des dégâts est supérieur aux points de *vie* de l'aventurier considérez qu'il ne lui reste plus qu'un point de *vie*. Les points perdus permettent à l'aventurier de s'en sortir (il trouve un moyen de sortir de l'eau, sa chute est freinée par des branches, etc.)

Annexe 1 : Scénarios

Les joueurs sont là dans vingt minutes et vous n'avez pas eu le temps ou l'envie d'écrire un scénario (c'est normal, nous sommes tous passés par là). Heureusement pour vous, Tranchons & Traquons vous propose de créer une aventure en quelques jets de dés. Les tables suivantes vous donneront les grands axes de la partie, à vous et à vos joueurs d'improviser le reste. N'oubliez pas que vous pouvez utiliser le [Plot-O-Shop](#) sur le site des Livres de l'Ours pour obtenir un scénario !

Introduction

Au début du scénario, les aventuriers se trouvent...

3D6	Tableau 1 : Lieu
3	Dans une auberge
4	Dans un monastère
5	Dans un village en ruine
6	Au marché d'une grande cité
7	À cheval dans une plaine
8	En train d'escalader une montagne
9	Sur un navire
10	Chez une voyante
11	En plein(e) tempête/blizzard/déluge
12	À une fête populaire
13	Nettoient leurs affaires dans un lavoir
14	Dans une foule assistant à une exécution capitale
15	Dans un bordel
16	Dans une bibliothèque
17	Dans une forteresse
18	Chez un apothicaire

Menace

Et les emmerdes se matérialisent sous forme de...

3D6	Tableau 2 : Menace
3	Disparition d'un objet/ d'un lieu/ d'individus
4	Vagues de crimes (vols, assassinats, rackets...)
5	Découverte de ruines, d'un gisement d'or...
6	Méprise sur l'identité des aventuriers
7	Escarmouches le long de la frontière
8	Révolte/Soulèvement/Guerre civile
9	Phénomène étrange (météorite, éclipse sans fin)
10	Siège
11	Menace/attaque directe contre les aventuriers
12	Négociations difficiles (pays, guildes, cités...)
13	Hallucinations/folie collective
14	Départ d'une caravane/expédition/flotte
15	Problème religieux : inquisition, messie...
16	Épidémie
17	Évasion d'individu(s) dangereux
18	Invasion de mort-vivants

Responsables

Le problème est causé par des...

2D6	Tableau 3a	2D6	Tableau 3b
2	Érudits/Mages...	2	...Hommes serpents
3	Nobles...	3	...Elfes
4	Brigands...	4	...Humains
5	Cultistes...	5	...Drakkens
6	Déserteurs...	6	...Nains
7	Marchands...	7	...Sangrelins
8	Un ancien dieu...	8	...Halflings
9	Mort-vivants...	9	...Visage-miroirs
10	Assassins...	10	...Wolfens
11	Une relique...	11	...Krislings
12	Soldats...	12	...Peuple inconnu

Optionnel : deuxième couche

... Qui dirigent/manipulent (ou bien sont dirigés/manipulés) par... (refaite un jet sur les tables 3a et 3b).

Pour résoudre ce problème, les aventuriers devront (faites deux jets sur cette table)...

3D6	Tableau 4 : Action
3	Participer à un tournoi/un concours
4	Retrouver/Voler/Capturer un objet/un individu
5	Protéger un lieu
6	Conquérir/nettoyer un lieu
7	Aider/Empêcher une alliance/des négociations
8	Explorer un lieu/territoire/plan inconnu
9	Escorter un objet/individu
10	Trouver l'identité des coupables
11	Découvrir les plans de l'adversaire
12	Gérer un commerce/un village/un convoi
13	Sauver/libérer une ou plusieurs personnes
14	Détruire/tuer un objet/un individu/un savoir...
15	Refermer/condamner un portail/un temple...
16	S'échapper d'une prison/forteresse assiégée...
17	Négocier/s'allier avec un adversaire
18	Échapper à un groupe d'assassin, chasseurs...

Optionnel : Complications

Des petites choses qui pourraient compliquer la vie des aventuriers

2D6	Tableau 5 : Complications
2	L'intervention des aventuriers doit rester secrète
3	Un traître se trouve parmi les alliés des PJs
4	Les aventuriers ont perdu la mémoire
5	Innocents/ressources doivent être sacrifié(s)
6	Le temps des aventuriers pour agir est compté
7	Les aventuriers sont suivis par un autre groupe
8	Les aventuriers ont changé de corps
9	Les aventuriers n'ont pas leur équipement
10	Les méchants sont les gentils et vice-versa
11	Une partie des PNJs sont des rêves/illusions
12	Les aventuriers sont maudits, empoisonnés...

Annexe 2 : Lieux

L'aventure débute dans...

11D6	Tableau 1a : Lieu
11	Les territoires...
12	Les montagnes...
13	Les cités...
14	Le comté...
15	Les côtes...
16	Le marais...
17	L'empire...
18	Les plaines...
19	L'archipel...
20	Le port...
21	Les bois...
22	La mer...
23	Les villes...
24	Les cavernes...
25	Le désert...
26	Le domaine
27	La principauté...
28	La muraille...
29	La vallée...
30	Le bastion...
31	Les havres
32	Le lac...
33	La forteresse...
34	La savane...
35	Le duché...
36	La baie...
37	La porte...
38	Les marches...
39	La jungle...
40	Les chutes...
41	Les îles...
42	Le col...
43	Les terres...
44	La ligue...
45	Les falaises...
46	L'estuaire...
47	La passe...
48	Le royaume...
49	La forêt...
50	Les landes...
51	La province...
52	La nécropole...
53	Les haut-plateaux...
54	Les mines
55	L'oasis...
56	Les pics...
57	Les glaciers...
58	Les gorges...
59	La presque île...
60	La cité perdue...
61	Le protectorat...
62	Le défilé...
63	Le califat...
64	Le golfe...

Tableau 1b : Lieu
Du dernier combattant
Des licornes
D'obsidienne
Des sept guerres
Des pluies
Des origines
Des corbeaux
Venteux(ses)
D'opale
Des milles lunes
Des cendres
Des forges divines
Pourpre(s)
Des larmes
Du dieu mort
Du couchant
Des songes
Des murmures
Des premiers hommes
Des tempêtes
Des bijoux
Des ossements
Blanc(hes)/D'albâtre
Des croyants
Des brumes
Du prophète
Sombre(s)
Des tours mortes
De l'aube
Des chrysanthèmes
De l'Unique
Des épines
Des premières feuilles
Des Levantins
De cristal
Des tombeaux
Des fleurs
Blême(s)
Miroir
Des ombres
D'écumes
Du pendu
Des dragons
Des neufs lames
De vertelune
Des lanternes
Des engoulevants
Des faës
Des trois souffles
Des regrets
gris(es)
Des éclats de jade
Des glaces
De la dernière lumière

65	L'abîme...
66	Les collines...

De l'araignée
arcs-en-ciel

Utiliser une carte vierge ou une feuille blanche. Indiquez dessus le point de départ de l'aventure. Plus éventuellement un lieu par action (voir annexe 3) si vous souhaitez faire voyager un peu les aventuriers. Pour les distances, au lieu de penser en kilomètres, parlez plutôt en nombre de jours de marche (env. 40 km/jour), ce sera plus parlant pour tout le monde. Si l'aventure se déroule dans une seule ville, vous pouvez utiliser la table 1b pour déterminer le nom des quartiers. Dans le cas où vous auriez besoin d'un lieu « spécial » pour donner un peu de piment à une description ou déterminer le décor de l'affrontement final entre les aventuriers et les forces du maaaaal vous pouvez utiliser la table suivante :

3D6	Tableau 2a
3	La forge...
4	Le cercle...
5	Le labyrinthe...
6	Le pont...
7	Le château...
8	La grotte...
9	La prison...
10	La ziggourat...
11	Le champ...
12	Le temple...
13	La citadelle...
14	La nécropole...
15	Le pic...
16	Le cimetière...
17	La mine...
18	Le volcan...

3D6	Tableau 2b
3	Des esprits
4	Des ravages
5	Des condamnés
6	Des étoiles
7	Du crâne gris
8	Perdu(e)
9	De l'autarque
10	Englouti(e)
11	Sanglant(e)
12	Des lichés
13	Des pierres de lunes
14	Des ténèbres
15	Des sacrifices
16	Des tempêtes
17	Du serpent
18	Du phénix

Et en bonus de quoi se faire des reliques sur le pouce :

3D6	Tableau 3a
3	Le sceptre...
4	La tiare...
5	La lance...
6	L'autel...
7	La rune...
8	L'urne...
9	Le talisman...
10	Le savoir...
11	Le trône...
12	La cape...
13	L'élixir...
14	Le chaudron...
15	L'automate...
16	Le portail...
17	Le navire...
18	Le sablier...

3D6	Tableau 3b
3	Des furies
4	De l'Unique
5	De la vierge rouge
6	Des abysses
7	Du bourreau
8	Du maître des tempêtes
9	De la dame blanche
10	Écarlate
11	Des rois nains
12	Des anciens
13	Des justes
14	Des douleurs
15	De la cour sombre
16	Du roi cornu
17	Des trois sœurs
18	Du prince d'opale

Annexe 3 : Noms

Si vous êtes complètement fou ou si vous avez beaucoup de temps, vous pouvez lancer 11D6, sinon fermez les yeux et pointez votre doigt au hasard.

11D6	Humain Halfling	Drakken	Elfe	Nain Ours
11	Adrien	Huo	Baranor	Thorir
12	Caton	Xian-wu	Morwen	Eldgrim
13	Eloi	An-bao	Mellryn	Harek
14	Grimaud	Qao	Belfalas	Bergthor
15	Oreste	Heili	Celeb	Gunnar
16	Séverin	Shao	Cormallen	Sigwulf
17	Alys	Shanhuo	Galen	Harald
18	Théodoric	Xou-mia	Niphredil	Snorri
19	Cassiodore	Dongjiang	Dagorlad	Mord
20	Erispoé	Nan-Fei	Malbeth	Kalf
21	Lubin	Zhian	Duilin	Ogmund
22	Philippe	Suangui	Ephel	Grim
23	Vidaste	Chintieh	Elrohir	Hauk
24	Eloi	Yuejin	Methedras	Thorfinn
25	Elyot	Luejin	Gilrain	Halldis
26	Crispin	Douhong	Edhil	Herdis
27	Pépin	Chenbao	Forlindon	Grimhild
28	Léandre	Jinglang	Linhir	Bruyal
29	Eleanor	Shensong	Galadh	Angus
30	Lewin	Qianwa	Belegorn	Hepti
31	Paulin	Zhouwuon	Silivren	Dorona
32	Alceste	Lanshi	Giliath	Hogni
33	Amaury	Guzhong	Iarwain	Mordin
34	Bardolphe	Zhouwian	Celduin	Arngrim
35	Ursin	Xiaoshi	Lebethron	Einar
36	Godin	Gousheng	Hirion	Lorund
37	Faramond	Huonai	Idril	Halldor
38	Ganelon	Tianya	Gilion	Grugni
39	Hamelin	Wansheng	Palandriel	Ketil
40	Augustin	Zhudong	Tolbrandir	Leiknir
41	Jocelyn	Shunai	Riel	Onund
42	Tristan	Bingzhu	Tiriell	Skuld
43	Eusèbe	Zhoulian	Imlad	Ulfar
44	Faust	Chenshao	Thoniel	Eldgrim
45	Eogan	Shaowou	Eriador	Halldis
46	Geoffroy	Tiehwa	Ormenel	Hogun
47	Narsés	Jinlang	Gwanur	Bothvar
48	Eldred	Xiaoxiao	Orophin	Kadlin
49	Boniface	Leima	Ciril	Signy
50	Albrecht	Taosong	Nimloren	Yrsa
51	Zacharie	Chenshu	Ivorwen	Holm
52	Bénédicte	Zhianlao	Luthien	Hafgrim
53	Druse	Xinmeng	Beruthiel	Vorgnir
54	Savinien	Meitieh	Finglas	Kalf
55	Marlot	Xiangfei	Galadhrem	Ulfadin
56	Odon	Linsong	Dirhael	Valdar
57	Martin	Chenxing	Edhellen	Yngvar
58	Leif	Suanmei	Fenn	Starkad
59	Konrad	Huangmi	Lossen	Harek
60	Drogon	Langbao	Elladan	Jorund
61	Haganon	Hulang	Forlond	Gudrik
62	Guillaume	Kailan	Belecthor	Asgrim
63	Rolf	Longwang	Perhael	Bjarni
64	Bertin	Zhianpian	Tinuviel	Gorm
65	Evrard	Xao-luo	Nimbrethil	Thorgest
66	Alberic	Haobian	Celebdil	Valgard

11D6	Krisling Marionnette	Taurin Wolfen	Sangrelin	Kitling
11	Crâne	Kedalion	Vridish	Teos
12	Mélasse	Thanasis	Brodash	Corur
13	Gourdin	Perseos	Krogar	Argya
14	Bécot	Aeson	Gurob	Kushali
15	Casse-croûte	Melanth	Hag	Shangir
16	Furoncle	Aedon	Grudash	Taurai
17	Vérole	Turanos	Baol	Khorog
18	Prêcheur	Arion	Makog	Khaurheim
19	Pendu	Proteus	Gridash	Eshem
20	Oracle	Baruch	Higdush	Shadia
21	Berger	Halimède	Budish	Arane
22	Paquet	Boreas	Gugash	Ophgal
23	Rouge	Clymène	Sorzak	Shamjun
24	Glouton	Dione	Krigdush	Khoren
25	Trident	Ursa	Vrashnak	Cimfar
26	Collet	Cleobe	Burdash	Khitish
27	Rondin	Eirene	Garthur	Nummet
28	Pichet	Damae	Numod	Shangaja
29	Glace	Demophon	Vrinak	Larshshem
30	Eclipse	Dolios	Pog	Nemchem
31	Tomate	Beryl	Skandr	Khaurm
32	Cigale	Loxias	Bragash	Gunn
33	Bernique	Erymanthe	Eridash	Haluk
34	Furieux	Laertes	Krunk	Zamtana
35	Paradoxe	Briareos	Grool	Darchem
36	Fumet	Kyros	Vaol	Ashem
37	Rabot	Hyrieus	Kaadash	Khorava
38	Chêne	Arcas	Runk	Taurun
39	Carreau	Cepheos	Barbag	Halmer
40	Ferraille	Feodras	Padash	Alimkan
41	Fraise	Anteus	Kugash	Vendhun
42	Brûle	Zoe	Okkor	Beleria
43	Ruelle	Dryope	Baarunk	Tantana
44	Plomb	Euryclée	Ashao	Darheim
45	Galet	Avernus	Dukar	Khorjun
46	Punaise	Leto	Guldak	Kasser
47	Cavale	Baste	Balsakor	Shangar
48	Numéro	Jocaste	Gilrak	Althea
49	Clystère	Farris	Vragar	Sukhthun
50	Forge	Echion	Kruug	Hyrmet
51	Corde	Aenas	Grauk	Keshane
52	Six pied	Triptoleme	Orgash	Argver
53	Trompe	Galatea	Rurlak	Numthe
54	Voile	Celeos	Vridag	Gunuk
55	Canon	Alphenor	Budark	Shammet
56	Garrot	Iphicles	Grong	Ophon
57	Muraille	Aleris	Briol	Gunara
58	Pic	Halimède	Gaark	Bryai
59	Crépuscule	Acisios	Ordag	Sukhtia
60	Lanterne	Alcina	Malikan	Nemheim
61	Siffle	Tereus	Ugar	Khemot
62	Arpent	Corydon	Kilgor	Galal
63	Passeur	Peleos	Barlonak	Aghara
64	Cimetière	Nereos	Gashar	Numpar
65	Typhus	Absyrtos	Onak	Stygshem
66	Carne	Briseis	Bragar	Tybzar

Annexe 4 : Contes & Légendes

Pour enrichir vos parties de **Tranchons & Traquons** vous aurez besoin de nourrir votre imaginaire. Une petite sélection non-exhaustive de quelques ouvrages :

Le Silmarillion, Bilbo le Hobbit, le Seigneur des Anneaux.
J.R.R Tolkien, Pocket Fantasy
Dans le cas improbable ou vous ne les auriez pas encore lus.

Terremer, Ursula Le Guin, Le Livre de poche SF
L'histoire d'un jeune garçon qui part pour une école de magie... Le monde qui se dévoile sous la plume d'Ursula Le Guin est tout simplement inoubliable.

Le Chevalier et Le Mage, Gene Wolfe, Le Livre de poche SF
On dit de Gene Wolfe qu'il révolutionne le genre à chaque fois qu'il écrit un livre et avec ce dyptique ce n'est pas loin d'être vrai.

Elric le Nécromancien, Stormbringer, Michael Moorcock, Pocket Fantasy
Une écriture qui ne vous laissera pas un souvenir impérissable mais un univers qui ne manquera pas de vous inspirer !

La fille du roi des elfes, Lord Dunsany, Denoël
La terre des songes de **Tranchons & Traquons** est très (pour ne pas dire totalement) inspirée par ce roman.

Conan le Barbare, Robert E. Howard, Bragelonne
A peu près une idée de scénario, de combat ou de PNJ à chaque page. Inégalable et inégalé.

La Compagnie Noire, Glen Cook, J'ai Lu Fantasy
Particulièrement les six premiers volumes, le reste étant dispensable.

Les annales du Disque-Monde, Terry Pratchett, Pocket Fantasy
La preuve qu'on peut avoir des histoires qui tiennent debout sans se prendre au sérieux pour autant. De quoi réserver quelques surprises à vos joueurs !

Cugel l'astucieux, Jack Vance, J'ai Lu Fantasy
Une source inépuisable de répliques savoureuses, de monstres délirants et de situations cocasses.

La quête de Nift-le-Mince, Michael Shea, Points Fantasy
Si vous avez aimé les aventures de Cugel, celles de Nift-le-Mince ne devrait pas vous déplaire.

Harry Potter, J.K Rowling, Folio Junior
Si vous ne les avez pas encore lus par pur snobisme, jetez-y un œil voire les deux. Si vous n'y trouvez pas de quoi créer des aventures, des PNJs et des décors, vous le faites exprès !

Sur le net nous vous conseillons d'aller faire un tour sur **Le Guide du Rôliste Galactique** (<http://www.legrog.org>): vous y trouvez la description de très nombreux jeux de rôle, le who's who des auteurs/illustrateurs/éditeurs du domaine, et toutes les informations sur les dernières sorties.

Merci de nous avoir lu, jusqu'ici, bonnes parties à tous !



TRANCHONS & TRACONS

Je m'appelle

Je suis né sous le *signe*

et mon *destin* est

et son niveau actuel est de

D'apparence je suis

Adresse **Combat** **Érudition** **Influence** **Robustesse** **Survie**

.....

Mon *réflexe* est

Mon *arme principale* est

et il me reste utilisation(s). En combat j'inflige *point(s) de dégâts*.

J'ai *points de vie*. Actuellement il m'en reste

Des Ducs

Peuple :

1.

2.

3.

4.

5.

Des Faibleses

0

0

0

0

0

Utiliser un avantage donne un bonus égal à son niveau à l'un de mes jets.

Utiliser un objet de ma besace me donne un +2 à l'un de mes jets.

Une faiblesse m'impose un -4 à l'un de mes jets lorsqu'elle est utilisée.



TRANCHONS & TRACONS

Je m'appelle

Je suis né sous le *signe*

et mon *destin* est

et son niveau actuel est de

D'apparence je suis

Adresse **Combat** **Érudition** **Influence** **Robustesse** **Survie**

.....

Mon *réflexe* est

Mon *arme principale* est

et il me reste utilisation(s). En combat j'inflige *point(s) de dégâts*.

J'ai *points de vie*. Actuellement il m'en reste

Des Ducs

Peuple :

1.

2.

3.

4.

5.

Des Faibleses

0

0

0

0

0

Utiliser un avantage donne un bonus égal à son niveau à l'un de mes jets.

Utiliser un objet de ma besace me donne un +2 à l'un de mes jets.

Une faiblesse m'impose un -4 à l'un de mes jets lorsqu'elle est utilisée.

Tranchons & Traquons

"Désolé c'est encore moi"

Vous pouvez utiliser un de vos avantages une nouvelle fois au cours de cette partie.

Tranchons & Traquons

"En fait il m'en reste"

Vous pouvez utiliser un des objets de votre besace une nouvelle fois au cours de cette partie.

Tranchons & Traquons

"Vraiment de la merde ce truc"

Un objet non-enchanté de votre choix est brisé, cassé ou cesse de fonctionner. Il peut s'agir d'une épée qui se brise ou d'une roue de chariot qui rend l'âme.

Tranchons & Traquons

"Bien sûr que je sais faire ça !"

Un des traits de l'aventurier a maintenant une valeur de 5 pour la durée d'un jet de dé.

Tranchons & Traquons

"Ma grand-mère se bat mieux que toi"

Une attaque réussie est en fait un échec piteux et ridicule. La cible de cette carte aussi bien être un monstre ou un autre aventurier.

Tranchons & Traquons

"Dans mon expérience, rien n'est dû à la chance"

Utilisez cette carte à la place d'un jet de dés, on considère que vous avez réussi votre action.

Tranchons & Traquons

"Je double ta paye"

Un des monstres qu'affrontent les aventuriers rejoint leur camp. Tâchez de fournir une explication vaguement plausible pour cette soudaine défection. Cette carte ne peut-être utilisé sur un Grand Chef ou une Brutasse.

Tranchons & Traquons

"Tu a tué mon père prépare toi à mourir !"

Essayez de garder cette carte pour un adversaire qui en vaut la peine. Doublez les dégâts d'une de vos attaques.

Tranchons & Traquons

"Je répète pour ceux du fond..."

Votre aventurier a droit à une action supplémentaire au cours d'un round de combat.

Tranchons & Traquons

"Ma petite soeur tape plus fort que toi"

Montrez cette carte au maitre avec un air supérieur : vous annulez complètement les dégâts provoqué par une attaque adverse.

Tranchons & Traquons

"Je porte la poisse"

Vous réussissez automatiquement une de vos actions mais un de vos amis aventurier rate la sienne lamentablement.

Tranchons & Traquons

"Même pas peur"

Cette carte doit-être utilisée au début d'un combat. Le niveau des monstres augmente d'un rang. En contrepartie chaque joueur a droit à une carte supplémentaire.

Tranchons & Traquons

"Je connais son point faible"

La difficulté de votre prochain jet de dé est égale à 0 quelque soit la difficulté prévue par le maitre. L'utilisation de cette carte peut s'accompagner éventuellement d'un regard méprisant pour le maitre.

Tranchons & Traquons

"Je ne sais rien mais je dirais tout !"

Un PNJ ou monstre que vous avez capturé vous dit tout ce qu'il sait sans cacher la moindre information.

Tranchons & Traquons

"Je suis né sous une bonne étoile"

Lorsque vous tombez à 0 points de vie vous ne gagnez pas de point de destin.

Tranchons & Traquons

"On peut la refaire ?"

Relancez les dés si votre premier jet vous a déçu.

Tranchons & Traquons

"Moi d'abord"

Quelque soit l'action en cours vous agissez avant tout le monde.

Tranchons & Traquons

"Je crois qu'il respire encore !"

Utilisez cette carte quand un aventurier vient de mourir et tachez d'expliquer sa soudaine résurrection. L'aventurier en question reprend connaissance avec 1 point de vie. Bien entendu il gagne 1 point de destin.

Tranchons & Traquons

"Faudrait qu'on se refasse ça"

Vous pouvez reprendre une carte déjà utilisé en échange de celle-ci.

Tranchons & Traquons

"Muahahahahahah"

L'adversaire des aventuriers ne peut pas s'empêcher de parler de ses plans diaboliques en long en large et en travers. Il ne peut pas blesser les aventuriers qui agissent contre lui au cours de ce round.

Tranchons & Traquons

"Band of brothers"

Trouvez une belle tirade à déclamer. L'ensemble du groupe gagne un +2 à son prochain jet de dé.

Tranchons & Traquons

"L'amour, toujours l'amour"

Un PNJ tombe amoureux d'un autre aventurier et est prêt à tout pour l'aider. En cas de refus l'amoureux déçu cherchera à se venger d'un tel affront.

Tranchons & Traquons

"Ma thérapie semble fonctionner"

Vous pouvez vous débarrasser d'une des faiblesses que vous avez acquises au cours de cette partie.

Tranchons & Traquons

"Je ne crois pas non"

Vous pouvez empêcher le maître d'utiliser une de vos faiblesses contre vous.

Tranchons & Traquons

"Regardez ce que j'ai trouvé !"

Vous trouvez un nouvel objet pour votre besace sur le dernier monstre que vous avez vaincu. Rien ne vous oblige à le décrire immédiatement.

Tranchons & Traquons

"On appelle ça le talent"

Tout avantage que vous gagnez en cours de partie voit son niveau augmenté d'un point.

Tranchons & Traquons

"Je fais pareil que lui"

Vous pouvez bénéficier de l'avantage d'un autre aventurier lorsque celui-ci l'utilise. Tâchez d'expliquer pourquoi...