

Le Chasseur de Primes

Un nouveau personnage pour Warhammer Quest, par Gav Thorpe.
Traduction d'Usagi3, original en anglais grâce à Fanrax, tableau supplémentaire grâce à Dreadaxe.

Publié dans le Citadel Journal #35.

Version 1.0

Gav est de retour après le succès du Voleur Halfling et du Chamane Kislevite, avec un Chasseur de Primes mâcheur de cigare, au regard glacial, sur la piste du personnage Hors-la-loi du numéro 33. Gav a d'autres personnages dans sa poche, que nous vous présenterons dans le prochain numéro de Deathblow –alors restez branchés. Nous n'avons pas pris la peine de développer des règles pour avoir dans le même groupe un Chasseur de Primes et un Hors-la-loi, parce qu'on a pensé que vous prendriez un plaisir pervers à le faire !

INTRODUCTION

Là où il y a des gens, il y a des crimes. Où il y a des crimes, il y a des Chasseurs de Primes. Ces traqueurs de criminels gagnent leur vie en pourchassant les scélérats et en les traînant devant la justice, souvent menacés d'un carreau d'arbalète ou d'un couteau. La loi de l'Empire comprend beaucoup de lois régionales, et beaucoup de personnes les enfreignent par ignorance. Tandis qu'un Chasseur de Primes peut laisser partir un tel criminel qui s'ignore, d'autres ne seront intéressés que par la récompense au bout de leur mission. La plupart des Chasseurs de Primes appartiennent à cette seconde catégorie, ils ne sont pas intéressés par les faits, n'ont aucune pitié et ne sont concernés que par le paiement qui suivra une capture réussie ou une exécution. Les criminels sont pourchassés par les Chasseurs de Primes, mais en plus, beaucoup de villes et de châteaux offrent des primes pour la preuve de l'exécution de Gobelins, Hommes-Bêtes, fidèles du Chaos et autres menaces. Un Chasseur de Primes entre deux missions s'aventurera souvent hors des villes pour tendre des embuscades à des groupes de telles créatures, et prélever leurs oreilles ou leurs pouces comme preuves pour la récompense.

Les Chasseurs de Primes se font une réputation en terminant des missions, en étant totalement impitoyables. Quand ils arrivent dans une ville ou une cité, leur accueil sera un de ces deux extrêmes : ils seront accueillis à bras ouverts comme des héros (puis on leur demandera de jeter dehors un ou deux indésirables) ou seront traités avec hostilité et suspicion, les habitants étant effrayés par la peur et la misère qui suivent généralement de tels personnages.

Les Chasseurs de Primes sont solitaires et renfermés, seulement concernés par leur propre personne. La seule chose qui importe à leurs yeux est la prime, et toutes les autres considérations, comme leur confort ou leur survie, arrivent derrière. Beaucoup d'habitants du Vieux Monde ont l'impression que les Chasseurs de Primes sont des gens durs et superficiels, ce qui est parfois vrai. D'autres Chasseurs de Primes ont embrassé cette carrière pour des raisons plus personnelles, pour venger le meurtre d'une personne chère à leurs yeux ou pour avoir été torturé par ceux qu'ils pourchassent.

Leurs capacités et compétences font des Chasseurs de Primes d'excellents espions. Des informations précises sur la localisation des tribus orques, des repaires Skavens ou des fidèles du Chaos sont très appréciées par les autorités, et richement récompensées. Naturellement, la majorité des Chasseurs de Primes préfèrent la traque, avec la chasse de la proie et la montée d'adrénaline...

Commencer en tant que Chasseur de Primes

Vous pouvez commencer en tant que Chasseur de Primes de niveau 1, au lieu d'un des Guerriers du jeu de base Warhammer Quest.

Equipement

Le Chasseur de Primes commence la partie armé d'une arbalète à répétition spéciale, et avec quelques rations de fer.

Arbalète à répétition : Elle a une portée de 8 cases, et tire 3 carreaux quand elle est utilisée. Elle a un chargeur de 3 carreaux, et cela prend un tour pour la recharger. Le Chasseur de Primes ne peut pas se déplacer ou attaquer pendant qu'il recharge son arbalète à répétition.

Rations de fer : Le Chasseur de Primes transporte de la nourriture pour se sustenter pendant sa mission. Il commence avec 1D6+2 rations de fer, chacune lui rendant 2 points de vie quand elles sont mangées. Une fois toutes les rations de fer dévorées, défaussez cette carte. Tout Guerrier peut manger des rations de fer (si le Chasseur de Primes est d'accord et vivant !).

Compétence spéciale

Le Chasseur de Primes n'est pas obligé d'agir par ordre d'initiative durant la phase des Guerriers. Jetez 1D6 au début de chaque tour, juste après avoir lancé le dé de Pouvoir. Sur un résultat de 5 ou 6, vous pouvez choisir quand vous agirez. Vous ne pouvez pas interrompre l'action d'un autre Guerrier une fois qu'il l'a commencée, mais vous pouvez jouer avant le Guerrier portant la lanterne. Si vous obtenez un 4 ou moins, vous devrez agir quand votre initiative vous y autorisera.

Carte d'Evènement Hors-la-loi

La carte d'Evènement Hors-la-loi est d'une importance capitale pour le personnage Chasseur de Primes. Vous la confectionnerez en utilisant une carte d'Evènement vierge, qui sera ensuite mélangée aux autres cartes d'Evènements. Si le Hors-la-loi est obtenu, il attaquera toujours le Chasseur de Primes, n'utilisez pas les pions de Guerriers pour choisir sa cible. De plus, retournez la carte d'Evènement suivante et jouez comme d'ordinaire. Le Hors-la-loi ne rapporte de l'or qu'au Chasseur de Primes, les autres Guerriers ne gagnent rien en le tuant. Le Hors-la-loi ne rapporte pas de carte Trésor par lui-même, mais la carte Evènement tirée en même temps que lui peut en apporter une.

Règles avancées

Réputation

Un Chasseur de Primes doit toujours sembler au dessus du lot. Il ne montrera pas de faiblesses ou d'émotions, et doit être déterminé à aller jusqu'au bout, sans se préoccuper des conséquences. Un Chasseur de Primes célèbre pour son manque total de remords sera craint par les gens ordinaires, mais n'aura que peu d'amis. Le plupart des Chasseurs de Primes s'en accommodent très bien.

Dans certaines situations, un Chasseur de Primes pourra gagner un point de Réputation. La Réputation modifie l'accueil réservé au Chasseur de Primes dans les agglomérations, ainsi que la manière dont les gens le traitent dans les magasins et les tavernes.

La manière la plus courante de gagner de la Réputation est d'obtenir une prime, en démontrant ses capacités au combat en public (comme dans un duel ou une bagarre), et en ramenant les têtes, oreilles ou pieds de monstres puissants et dangereux.

Vous perdrez de la Réputation si vous faites les choses suivantes : échouer dans la collecte d'une prime, perdre la face en public ou revenir d'une aventure avec peu de preuves d'exécutions de monstres.

Un Chasseur de Primes débute sa carrière avec 1 point de Réputation.

Voir les chapitres le Chasseur de Primes dans les agglomérations et les Evènements pour plus de détails.

Evènements

Les Chasseurs de Primes sont fiers de leur attitude directe et impitoyable. Ils ne doivent pas être vus en train de reculer devant un défi, ou ils perdront la face, et leur autorité pourra être bafouée. Un Chasseur de Prime ne peut pas refuser une confrontation, comme lors d'un duel.

Grâce à ses contrats, un Chasseur de Prime peut gagner de l'argent lors de ses rencontres avec des bandits, des voleurs et autres malandrins. Si le Chasseur de Primes est impliqué dans l'Evènement Citadin « Récompense » ou dans les résultats « Prisonnier », « Embuscade » ou « Brigands » de la table des hasards, il gagne 2D6x10 pièces d'or s'il résout l'Evènement avec succès.

Dans les Evènements mentionnés ci-dessus, il se peut que le Chasseur de Primes puisse effrayer les assaillants simplement en étant ce qu'il est. Jetez 1D6 et ajoutez la Réputation du Chasseur de Primes. Sur un résultat de 10 ou plus, les assaillants s'enfuient effrayés, résolvez l'Evènement comme si vous aviez obtenu un 6 au dé.

Dans tous les Evènements ci-dessus, le Chasseur de Primes gagnent +1 point de Réputation s'il résout l'Evènement avec succès, et perd -1 point de Réputation s'il échoue à vaincre les assaillants.

Dans les agglomérations

Quand un chasseur de primes arrive en ville, lancez 1d6, ajoutez votre réputation au résultat et regardez les réactions des gens sur la table ci-dessous.

Table de l'accueil
Jetez 1D6 et ajoutez votre Réputation

Table de l'Accueil	
1d6 + Réputation	Accueil
5 ou moins	Les habitants ne reconnaissent pas le chasseur de primes, rien de spécial.
6 à 8	Quelques personnes reconnaissent le chasseur de primes et expliquent à d'autres qui il est. Quand le chasseur de primes pénètre dans une boutique, jetez 1d6. Sur un résultat compris entre 1 et 5, les objets achetés le sont à leur prix ordinaire. Sur un 6, ils le sont à moitié prix. Ne lancez le dé qu'une fois pour tous les objets achetés par le chasseur de primes.
9, 10	Un petit comité de bienvenue se porte à la rencontre du chasseur de primes à la périphérie de la ville. Lancez 1d6 et ajoutez la réputation du chasseur de primes. Sur 7 ou plus, les habitants sont effrayés et le chasseur de primes n'aura pas à payer de dépenses quotidiennes pendant son séjour. Sur un résultat non modifié de 1, les habitants le chassent en tant que fauteur de troubles.
11, 12	Les habitants dévisagent ouvertement le chasseur de primes quand il passe devant eux. Le chasseur de primes ne payera pas de dépenses quotidiennes pendant son séjour, et achètera son équipement à moitié prix s'il obtient un total de 9 ou plus en jetant 1d6 et en ajoutant sa réputation (faire cela une fois dans chaque boutique).
13 et plus	Alors que la nouvelle de l'arrivée du chasseur de primes se répand, beaucoup de criminels quittent la ville. Le chasseur de primes ne payera pas de dépenses quotidiennes durant son séjour, et les habitants reconnaissants lui offriront 1d6x50 pièces d'or.

Le chasseur de primes peut visiter les lieux suivants : le bazar, la poudrerie, l'armurerie, la forge, les écuries, le temple, le tripot, l'école de combat et l'armurerie des gladiateurs (si vous avez le pack du Gladiateur), le laboratoire de l'alchimiste et l'archerie. Si le chasseur de primes se rend à la taverne, utilisez sa table spéciale plutôt que celle du livre des règles avancées.

La maison du guet

Le chasseur de primes doit se rendre à la maison du guet pour se voir remettre les primes et trouver des affiches présentant ses futures proies. La première chose à faire pour un chasseur de primes nouvellement arrivé en ville est de visiter la maison du guet, sauf s'il doit s'entraîner. Le total à atteindre pour trouver la maison du guet est de 7.

Récupérer les primes

Si le chasseur de primes a capturé ou tué un brigand lors de la dernière aventure, il doit utiliser la table suivante pour récupérer son argent.

Table des Primes	
1d6	Evènement
1	Hélas, l'homme ramené par le chasseur de primes n'est pas celui qui est recherché, et le chasseur doit lui donner 1d6x100 pièces d'or en guise de dédommagement pour qu'il se taise (ou pour apaiser sa famille si le chasseur de primes l'a tué). Le chasseur ne collecte pas d'argent pour ce brigand, et vous devez garder son affiche, bien évidemment.
2	Le brigand a été reconnu innocent de certains de ses crimes pendant que le chasseur le traquait; réduisez le nombre des crimes pour lesquels il était recherché d'1d6 (choisissez au hasard ceux qui seront enlevés). Ajustez sa prime en fonction des résultats. Si le brigand est reconnu innocent pour tous ses crimes, voir résultat 1 ci-dessus.
3-4	Vous recevez votre paye.
5	1d3 nouveaux Crimes ont été ajoutés à la récompense depuis que le Chasseur de primes est parti. Déterminez lesquels comme d'habitude et ajustez la prime en conséquence.
6	1d6 nouveaux Crimes ont été ajoutés à la récompense depuis que le Chasseur de primes est parti. Déterminez lesquels comme d'habitude et ajustez la prime en conséquence.

Les Affiches

Après avoir collecté d'éventuelles primes, le Chasseur de Primes regarde s'il y a des affiches qu'il n'avait pas vues. Jetez 1d6 :

Table des Affiches	
1d6	Evènement
1	Quelqu'un a capturé un des Criminels recherchés par le Chasseur de Primes. Piochez un pion de Criminel et enlevez-le de la liste des hors-la-loi recherchés.
2	Il n'y a pas de nouvelles affiches.
3-5	Le Chasseur de Primes découvre une nouvelle affiche. Générez le criminel comme d'habitude.
6	Il y a 1d3 nouvelles affiches, déterminées comme d'habitude.

Le Marchand d'Armes

Le Chasseur de Primes peut aller voir le marchand d'armes pour acheter de l'équipement. Le Chasseur de Primes ne peut pas revendre d'objets au marchand d'armes.

Objet	Stock	Prix (achat)	Règles spéciales
Chargeurs pour arbalète à répétition			
Normal	3	25	Assez de carreaux pour une aventure.
Six-coups	8	200	Peut tirer 6 carreaux avant de devoir être rechargé (3 carreaux par tir). Assez de carreaux pour une aventure.
Neuf-coups	10	500	Peut tirer 9 carreaux avant de devoir être rechargé (3 carreaux par tir). Assez de carreaux pour une aventure.
Arbalète à répétition rapide	11	5000	Cette arbalète à répétition peut tirer deux fois par tour si le Chasseur de Primes ne se déplace pas. Considérez chaque tir comme un tir séparé. Ne peut pas être rechargée, donc un chargeur spécial six-coups est nécessaire (voir plus haut).
Lame dissimulée	9	500	Si le Chasseur de Primes se retrouve à 0 points de vie, jetez 1d6. Sur un résultat de 6, le Chasseur de Primes obtient une attaque immédiate contre le Monstre qui vient de l'attaquer.
Sombre manteau	10	750	Les Monstres subissent un malus de -1 pour Toucher le Chasseur de Primes.
Menottes	9	600	Un criminel capture ne pourra pas s'échapper si le Chasseur de Primes obtient 3 ou plus en lançant 1d6 quand il capture le criminel.

Entraînement et compétences du Chasseur de Primes

Un Chasseur de Primes s'entraîne comme tous les autres Guerriers, passant une semaine à recevoir l'enseignement de pairs plus expérimentés, et devant bien sûr payer ces derniers. Quand le Chasseur de Primes obtient une compétence, lancez 2d6 sur la table suivante, comme les Guerriers de la boîte de Warhammer Quest.

Compétences du Chasseur de Primes

2 Dégainer rapidement	Comme le Noble Impérial.															
3 Agilité	Comme l'Elfe.															
4 Tireur précis	Le Chasseur de primes est passé maître dans l'art de trouver des faiblesses chez ses adversaires. Il utilise ce savoir pour décocher des tirs incapacitants. Quand le Chasseur de primes obtient un 6 naturel pour toucher en utilisant son arbalète à répétition, il peut faire le tir suivant exactement au même endroit. S'il fait cela, ne calculez pas les dommages immédiatement, mais lancez de suite le dé pour toucher. Si vous touchez encore, additionnez les dommages ensemble avant d'appliquer les modificateurs d'Endurance, Armure et autres. Si le Chasseur de primes obtient plusieurs 6 de suite, continuez à ajouter les dommages, jusqu'à ce qu'il n'obtienne plus de 6 ou qu'il n'ait plus de tirs pour ce tour.															
5 Premiers Secours	Le Chasseur de Primes a appris à traiter les blessures grâce à une médecine d'urgence. Quand le Chasseur de Primes soigne un autre Guerrier (ou lui-même) avec des bandages, lancez 1d6. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au nombre indiqué ci-dessous, il parvient à soigner des points de vies supplémentaires, comme indiqué ci-dessous. <table border="1" data-bbox="466 752 1153 994"> <thead> <tr> <th>Titre</th> <th>Seuil de réussite</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Novice</td> <td>N/A</td> <td>N/A</td> </tr> <tr> <td>Champion</td> <td>4+</td> <td>+2 Points de Vie</td> </tr> <tr> <td>Héros</td> <td>4+</td> <td>+3 Points de Vie</td> </tr> <tr> <td>Seigneur</td> <td>3+</td> <td>+3 Points de Vie</td> </tr> </tbody> </table>	Titre	Seuil de réussite	Effet	Novice	N/A	N/A	Champion	4+	+2 Points de Vie	Héros	4+	+3 Points de Vie	Seigneur	3+	+3 Points de Vie
Titre	Seuil de réussite	Effet														
Novice	N/A	N/A														
Champion	4+	+2 Points de Vie														
Héros	4+	+3 Points de Vie														
Seigneur	3+	+3 Points de Vie														
6 Botte fatale	Comme la compétence du Nain															
7 Tireur d'élite	Le Chasseur de Primes est un expert avec les armes à distance, enchaînant les tirs avec une précision diabolique. Le Chasseur de Primes inflige des Blessures supplémentaires quand il utilise une arme à distance, comme indiqué sur la table ci-dessous. <table border="1" data-bbox="466 1193 1054 1400"> <thead> <tr> <th>Titre</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Novice</td> <td>N/A</td> </tr> <tr> <td>Champion</td> <td>+1D6 Blessures</td> </tr> <tr> <td>Héros</td> <td>+1D6+3 Blessures</td> </tr> <tr> <td>Seigneur</td> <td>+2D6 Blessures</td> </tr> </tbody> </table>	Titre	Effet	Novice	N/A	Champion	+1D6 Blessures	Héros	+1D6+3 Blessures	Seigneur	+2D6 Blessures					
Titre	Effet															
Novice	N/A															
Champion	+1D6 Blessures															
Héros	+1D6+3 Blessures															
Seigneur	+2D6 Blessures															
8 Coup vicieux	Comme la compétence du Gladiateur															
9 Attitude	Le Chasseur de Primes est un expert en marchandage et n'a pas peur de discuter ses primes ! Ajoutez un bonus de +1 à tous les jets sur la table des Primes et sur la table des affiches, mais un résultat de 1 reste toujours un résultat de 1.															
10 Tir précis	Comme la compétence de l'Elfe															
11 Résistance Magique	Le Chasseur de Primes n'est pas affecté par la magie (bénéfique ou hostile) sur un résultat de 5+ sur 1d6. Pour plus d'informations, voir la capacité de Monstre Résistance à la magie dans le Bestiaire, page 85.															
12 Recharger rapidement	Le Chasseur de Primes a appris à remplacer le chargeur de son arbalète à répétition mécaniquement, sa main passant de sa ceinture à son arme avec une rapidité sidérante. Le Chasseur de Primes n'a pas besoin de consacrer un tour au rechargement de son arbalète à répétition (avec une arbalète rapide, il peut tirer deux fois par tour même avec un chargeur 3 coups !)															

Criminels

Le Chasseur de Primes s'aventure dans les donjons pour en déloger les félons et les criminels qui s'y étaient réfugiés. Quand il débute sa carrière, le Chasseur de Primes recherche déjà un criminel. Son affiche et son pion de criminel ont déjà été décrits.

Pendant ses aventures, le Chasseur de Primes trouvera de nouvelles affiches, et pourchassera un nombre croissant de criminels quand il progressera en niveau. Chaque fois qu'il faudra que le Chasseur de Prime génère une affiche ou un criminel, suivez la procédure décrite ci-dessous, puis écrivez le nom du criminel sur un des pions de criminel fournis. Tous les pions de criminel doivent être placés dans un récipient, comme les pions des Guerriers.

Quand le Chasseur de Primes tire la carte d'évènement Criminel, ou rencontre un criminel dans toute autre situation, il doit suivre ces règles. Tirez un pion de criminel du récipient pour savoir qui le Chasseur de Primes est parvenu à rattraper. Disposez le criminel comme les autres monstres, s'il possède une arme à distance il sera disposé comme les monstres équipés d'armes à distance. Tirez la carte d'évènement suivante et continuez comme d'habitude.

Collecter les primes

Parfois, un Chasseur de Primes souhaitera capturer un criminel vivant, soit pour collecter plus d'argent, soit parce que les autorités veulent le juger pour ses forfaits. Si un Chasseur de Primes souhaite capturer le criminel vivant, jetez 1d6 quand il est réduit à 0 points de vie. Sur un résultat de 1, le dernier coup était fatal et le criminel est mort, mais sur 2 ou plus, le criminel est simplement évanoui.

Le Chasseur de Primes a alors deux options devant lui : ligotez le criminel et revenir ensuite le chercher, ou le traîner avec lui dans le donjon. Si le Chasseur décide de le laisser là, laissez le pion du criminel sur la section de donjon où il a été rencontré. Une fois que l'aventure sera terminée (ou si le Chasseur de Primes a changé d'avis et décide de revenir le chercher), le Chasseur de Primes doit retourner sur cette section pour le récupérer avant de sortir du donjon comme d'habitude. Cependant, jetez 1d6 quand il est revenu à la pièce où se trouvait le criminel, sur un résultat de 1 le criminel est parvenu à s'enfuir.

Si le Chasseur de Primes emmène le criminel avec lui dans le donjon, ce dernier ne peut pas s'enfuir, mais le Chasseur doit toujours garder un oeil sur lui. Quand il a un criminel avec lui, le Chasseur de Primes perd sa capacité à changer l'ordre d'initiative.

Une fois que le Chasseur de Primes a quitté le donjon, il doit ramener le criminel dans une agglomération. Jetez à nouveau 1d6 et ajoutez l'Initiative du Chasseur de Primes, sur un résultat de 6 ou moins le criminel est parvenu à s'enfuir pendant le voyage.

Si le Chasseur de Primes laisse un criminel s'échapper (dans un donjon ou pendant un voyage), le Chasseur perd immédiatement 1d3 points de réputation, et doit remettre le pion du criminel dans le récipient.

Générer les criminels

1) Trouver le niveau sur la table. Regardez le niveau de votre Guerrier sur la table suivante pour voir quels profils sont possibles.

2) Jetez les dés pour le profil. Jetez 1d6 pour le profil du criminel et inscrivez les détails sur l'affiche. Déterminez aussi l'équipement et les armes du criminel dès maintenant. Le criminel a 1d6 jets sur la table suivante. Il utilisera toujours l'arme ayant la meilleure force, et son armure la plus protectrice. S'il n'a pas d'arme de corps à corps, considérez qu'il est armé d'une épée ordinaire. Le Chasseur de Primes doit combiner une armure, un bouclier et un casque pour rendre son Endurance la plus haute possible.

Table des profils

Jetez 1d6.

Les Chasseurs de Primes Novices (niveau 1) utilisent cette table :

D6	Or	Combat	Tir	F	Dés de Dommages	E	B	I	Attaques	Compétences
1	Prime	3	5+	3	1	3	5	2	2	0
2	Prime	4	6+	3	1	3	3	3	1	0
3	Prime	3	4+	3	1	3	3	3	1	0
4	Prime	5	6+	2	1	3	3	4	1	0
5	Prime	4	5+	3	1	3	3	4	2	0
6	Prime	3	3+	4	1	4	3	3	1	0

Les Chasseurs de Primes Chasseurs (niveaux 2 à 4) utilisent cette table :

D6	Or	Combat	Tir	F	Dés de Dommages	E	B	I	Attaques	Compétences
1	Prime	4	4+	4	1	3	12	2	1	1
2	Prime	5	5+	3	2	4	10	3	2	1
3	Prime	3	3+	3	2	4	9	3	1	2
4	Prime	5	4+	4	1	3	11	4	2	3
5	Prime	3	5+	3	2	4	10	3	2	2
6	Prime	4	4+	4	2	3	9	4	1	2

Les Chasseurs de Primes Traqueurs (niveaux 5 à 7) utilisent cette table :

D6	Or	Combat	Tir	F	Dés de Dommages	E	B	I	Attaques	Compétences
1	Prime	4	4+	4	2	4	14	5	2	3
2	Prime	5	3+	3	2	5	17	3	2	2
3	Prime	3	4+	3	1	3	13	3	2	4
4	Prime	5	4+	4	1	3	14	4	2	5
5	Prime	4	3+	3	2	3	16	4	3	5
6	Prime	6	2+	4	1	4	15	3	1	3

Les Chasseurs de Primes Tueurs (niveaux 9 et 10) utilisent cette table :

D6	Or	Combat	Tir	F	Dés de Dommages	E	B	I	Attaques	Compétences
1	Prime	5	4+	4	3	4	22	5	2	5
2	Prime	5	3+	6	4	5	31	3	3	5
3	Prime	6	2+	5	5	3	23	3	3	6
4	Prime	5	4+	4	4	3	28	4	5	7
5	Prime	7	3+	4	3	3	19	4	4	9
6	Prime	6	2+	4	4	4	30	3	4	

Le criminel de la carte événement est tiré du profil 1 sur la table des Novices. Il vaut 150 pièces d'or.

Table des équipements

Jetez 1D6.

1-2	Armure. Jetez 1d6 sur la table des armures.
3-4	Arme de corps à corps. Jetez 1d6 sur la table des armes de corps à corps.
5	Arme à distance. Jetez 1d6 sur la table des armes à distance.
6	Spécial. Jetez 1d6 sur la table des équipements spéciaux.

Table des armures

Jetez 1D6.

1	Heaume. Endurance +1
2	Grand Heaume. Endurance +2
3	Bouclier. Endurance +2
4	Armure de cuir. Endurance +2
5	Cotte de mailles. Endurance+3
6	Armure de plaques. Mouvement -1, Endurance +4

Table du combat au corps à corps

Jetez 1D6.

1-3	Epée
4	Hache de bataille, Force +1
5	Marteau de guerre, Force +2 Strength. Relancez s'il a déjà un bouclier.
6	Epée à deux mains. -1 au Toucher, Force +3, relancez s'il a déjà un bouclier.

Table des armes à distance

Jetez 1D6.

1-2	Arc (Force 3)
3	Arbalète (Force 4)
4	Arbalète à répétition (Force 4, tire deux fois par tour)
5-6	Lance de jet (Force 6, voir le Bestiaire du livre de règles avancées)

Table des équipements spéciaux

Jetez 1D6.

1-2	Anneau de Protection, Endurance +1.
3-4	Lame enchantée, une arme de corps à corps inflige +1d6 dommages supplémentaires.
5	Runes de garde, obtient Résistance Magique 6+. Voir le Bestiaire du livre de règles avancées, page 85.
6	Couronne de Mort, inflige des Dommages Critiques (1d3). Voir le Bestiaire du livre de règles avancées, page 81.

3) Déterminez les compétences. Certains criminels de haut niveau ont des capacités spéciales, leur nombre est indiqué dans leur profil. Jetez 1d66 et regardez la règle spéciale sur la table. Faites de même pour toutes les capacités spéciales.

4) Autres détails. En utilisant les tables fournies, déterminez le nom du criminel, ainsi que les crimes pour lesquels il est poursuivi.

5) Calculez la prime. En utilisant la table à la fin de ce chapitre, calculez la valeur du criminal. Multipliez le niveau du Chasseur de Primes par 1000. Quand le Chasseur de Primes gagne cette somme en or, uniquement à l'aide de primes collectées, ajoutez +1 à la réputation du Chasseur de Primes.

Si un criminel obtient plusieurs fois les résultats Haine, Hommes de main, Armure magique, Jamais bloqué, Poison, Anneau de Protection, Négociations ou Roi de l'évasion, relancez les dés.

Noms des criminels

Jetez D66 pour découvrir le prénom du criminel, puis le surnom qu'il s'est donné lui-même ou avec lequel les autorités le surnomment.

Crimes des hors-la-loi

Pour connaître le nombre de crimes pour lesquels un criminel est recherché, jetez 1D6. Si le premier résultat est 1, le Chasseur de Primes peut relancer le dé. Si ce second jet est encore un 1, il faudra le conserver. Ajoutez le nombre indiqué par la table ci-dessous au résultat. Le total est le nombre de jets sur la table des crimes, ci-dessous.

Table des crimes

Chasseur de Primes	Crimes
Novice	+1
Champion	+2
Héros	+4
Seigneur	+6

Vous devez à présent déterminer si le criminel doit être capturé mort ou vif, ou si les autorités s'en moquent. Pour le savoir, additionnez les modificateurs de Recherche pour les crimes, indiqués dans la table ci-dessous, et regardez le résultat sur la table Recherché... ci-dessous. S'il faut le ramener vivant, le Chasseur de Primes doit le ramener en ville comme indiqué plus haut. Si le criminel doit être capturé mort ou vif, le Chasseur de Primes obtient un bonus de 10% à sa prime pour s'être donné la peine de le ramener vivant.

Vous devez aussi ajouter les primes additionnelles dues aux crimes que le criminel a commis. Ceci est ajouté à la valeur en pièces d'or du criminel, quand le chasseur de primes collecte sa prime.

Table de recherché...

Wanted points	Etat
2 ou moins	Vif
3-5	Mort ou Vif
6 ou plus	Mort !

Jouer un Chasseur de Primes

Les Chasseurs de Primes sont généralement sinistres, impitoyables, avec un humour cynique. La pitié et la compassion leurs sont inconnues, et leur seul centre d'intérêt est la prochaine prime.

Les Chasseurs de Primes sont des experts de la traque et de la dissimulation; ils utilisent les zones d'ombre pour masquer leur approche. Ils sont souvent légèrement paranoïaques, et ont des réflexes très efficaces face au danger ou à l'inattendu.

La solution habituelle des Chasseurs de Primes face à un problème est de tuer quelque chose, en espérant que cela déblocuera la situation. Ils savent néanmoins faire preuve de logique, et sont même assez doués pour trouver des réponses pratiques. En revanche, les dilemmes théoriques les laissent sans réponse.

Noms des Criminels

D66	Nom	Titre
11	Damion	Main-Rouge
12	Sven	Vole Tête
13	Alberto	Le Lézard
14	Konrad	Le Sanguinaire
15	Erik	Le Crochet
16	Heinrich	Le Serpent
21	Kadrak	Hache Rouge
22	Pierre	Le Fou
23	Angelo	Le Dépouilleur
24	Yashmir	Le Sot
25	Dietrich	Le Maudit
26	Carl	Le Fort
31	Boris	Le Maudit
32	Ivan	Coeur-Noir
33	Gunter	Le Démentiel
34	Fabio	Le Masqué
35	Henri	Le Puissant
36	Ernst	Le Puant
41	Jarl	Le Pervers
42	Konstantine	Le Frénétique
43	Ulric	Le Loup
44	Mikhail	Le Sinistre
45	Niall	Le Sauvage
46	Orpheus	Le Cruel
51	Turgen	Le Monstreux
52	Rinaldo	Un-Oeil
53	Xavier	La Belette
54	Pablo	Le Malade
55	Leonardo	L'Inhumain
56	Vladimir	Le Détesté
61	Wilhelm	Le Sournois
62	Sigfried	Porte-Mort
63	Horst	Le Balafre
64	Zagreb	Coeur-de-Démon
65	Erlich	Jambe-de-bois
66	Elthwe	Fils-de-Démon

D66	Compétence						
11	Ambuscade, 4+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le résultat du dé d'embuscade.						
12	Ambuscade magique, 4+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le résultat du dé d'embuscade.						
13	Armé d'un arc (Force 4). Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 la Force de l'arc.						
14	Esquive 6+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le jet d'esquive.						
15	Arme Magique. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
16	Frenésie 5+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
21	Roi de l'évasion. Le criminel est un expert de l'évasion. Si le Chasseur de Crime l'abandonne pour revenir le chercher plus tard, il s'échappera sur un jet de dé de 1 ou 2 (au lieu de 1). Si le Chasseur de Primes le garde avec lui, jetez 1d6 lors de chaque combat où le Chasseur sera impliqué. Sur un résultat de 1, il parviendra à s'enfuir. S'il s'échappe, suivez les règles habituelles données plus tôt.						
22	Peur (Niveau du Chasseur de Primes+3). Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
23	Esquive 6+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le jet d'esquive.						
24	Objet Magique. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
25	Partenaire. Le criminel est accompagné par son complice. Générez un autre criminel, ils seront découverts ensemble.						
26	Le Criminel hait le Chasseur de Primes. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
31	Hypnotizer 5+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
32	Ignore Blows 6+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le résultat du dé.						
33	Esquive 6+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le jet d'Esquive.						
34	Objet Magique. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
35	Hommes de main. Le criminel est accompagné par une bande de 1d6 Hommes de main. Ces hommes de main ont le profil indiqué dans la table des criminels, et agissent comme des gardes pour le criminel. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées pour les détails sur les Gardes.						
36	Arme Magique. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
41-42	<p>Magie 1. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Utilisez la table suivante pour connaître le type de magie utilisée.</p> <table border="1" data-bbox="651 1617 1038 1738"> <tbody> <tr> <td>1-2</td> <td>Chaos</td> </tr> <tr> <td>3-5</td> <td>Nécromantique</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Nains du Chaos</td> </tr> </tbody> </table> <p>Le Criminel est considéré comme un utilisateur de magie. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez le niveau de magie (Nécromancie 1 devient Nécromancie 2, par exemple).</p>	1-2	Chaos	3-5	Nécromantique	6	Nains du Chaos
1-2	Chaos						
3-5	Nécromantique						
6	Nains du Chaos						
43	Dissipation 5+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées, page 81. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le résultat du dé de dissipation.						
44	Résistance Magique 5+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le résultat du dé de résistance magique.						
45	Négociations. Le criminel est en train de négocier avec deux groupes rivaux, qui ont tous deux des représentants avec lui. Tirez deux cartes d'évènements pour découvrir qui est avec le criminel.						

46	Le Criminel obtient +1 Attaque.						
51	Parade 5+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le résultat du dé de parade.						
52	Hommes de main. Le criminel est accompagné par ses partenaires, compagnons de beuverie ou autres. Tirez deux cartes d'évènements au lieu d'une pour découvrir qui est avec le criminel.						
53	Esquive 6+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le résultat du jet de parade.						
54	Jamais Bloqué. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
55-56	Poison. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
61	Ignore Blows 6+. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez de +1 le résultat du dé.						
62	Objet Magique. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
63	Anneau de Protection. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						
64	Le Criminel obtient +1 à sa valeur de Combat, ajustez son profil en conséquence.						
65	Magie 1. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées. Utilisez la table suivante pour connaître le type de magie utilisée. <table border="1" data-bbox="647 725 1043 846" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>1-2</td> <td>Chaos</td> </tr> <tr> <td>3-5</td> <td>Nécromantique</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Nains du Chaos</td> </tr> </table> <p>Le Criminel est considéré comme un utilisateur de magie. Si vous obtenez de nouveau ce résultat, augmentez le niveau de magie (Nécromancie 1 devient Nécromancie 2, par exemple).</p>	1-2	Chaos	3-5	Nécromantique	6	Nains du Chaos
1-2	Chaos						
3-5	Nécromantique						
6	Nains du Chaos						
66	Objet Magique. Voir le Bestiaire dans le livre des Règles Avancées.						

2D6

Résultats

2

Une sombre silhouette s'enfuit alors que le Chasseur de Primes fait son entrée, et il la poursuit. Générez un criminel en utilisant les règles données plus tôt. Dehors, le Chasseur de primes trouve le criminel escorté de 1d6 Hommes de mains : le Chasseur de Primes doit tous les combattre. Disposez un couloir sur la table ainsi que des figurines appropriées, aucune figurine ne peut quitter ce couloir. Gérez le combat comme d'habitude. Les hommes de mains ont le profil suivant :

M	Combat	Tir	F	E	Points de vie	I	Attaques	Armure	Dés de dommages	Or
4	3	6+	3	3	4	4	1	0	1	60

Si le Chasseur de Primes les bat tous, il gagne la prime et la réputation comme s'il les avait ramenés en ville (vivant si le criminel est recherché mort ou vif). Si les criminels réduisent le Chasseur de Primes à zéro points de vie, ils lui dérobent 2d6 x 50 pièces d'or et le Chasseur perd 1 point de réputation. Quand le Chasseur de Primes jette le dé de Pouvoir, consultez la table ci-dessous.

Dé de Pouvoir	Evènement
1	1d6 hommes de main supplémentaires arrivent.
2	La garde arrive et arrête tout le monde. Il faut ensuite payer une amende de 1d6 x 200 pièces d'or ou être arrêté pendant 2d6 jours. En prison, le Chasseur de Primes ne paye pas les dépenses quotidiennes mais ne peut rien faire (ceci s'applique aussi aux autres Guerriers, s'ils avaient pris part au combat).
3-5	Rien de particulier.
6	Un des autres Guerriers arrive et assiste le Chasseur de Primes. Tirez un pion de Guerrier pour découvrir de qui il s'agit, et disposez-le au hasard à une des deux extrémités du couloir.

3

Alors que le Chasseur de Primes pénètre dans la taverne, un homme massif se lève près de la cheminée et l'interpelle par son nom. Le Chasseur reconnaît un vuieil, adversaire qui a échappé bien des fois à la justice, auparavant. Générez un criminel. Le criminel offre au chasseur la possibilité de l'affronter en duel. Jetez 1d6 et ajoutez l'Initiative du Chasseur de Primes. Si le Chasseur obtient 7 ou plus, il atteint sa ceinture, dégaine son arbalète à répétition et tire entre les yeux du criminel. Si le Chasseur de Primes obtient 6 ou moins, il est agrippé et désarmé avant de pouvoir réagir. Jetez 1d6 et ajoutez la valeur de Combat du Chasseur, ce sera le total du Chasseur pour ce combat. Faites de même avec son adversaire. Si le Chasseur de primes obtient un score supérieur, il l'emporte et frappe méthodiquement le criminel de ses poings. Si c'est une égalité, le combat est équilibré et le criminel parvient à s'enfuir une fois de plus. Si le Chasseur obtient moins, il est frappé par les énormes poings du criminel et abandonné évanoui au fond d'une allée sombre. Il perd un point de vie de manière permanente. S'il a perdu, le Chasseur de Primes perd 2d6 x 50 pièces d'or et 1 point de réputation.

4

Alors que le Chasseur de Primes pénètre dans la taverne, il remarque un jeune homme au regard perçant le scrutant au travers du brouillard. Tandis que le Chasseur de Primes s'installe dans un coin sombre, le jeune homme s'approche et s'assoit en face de lui. Il se présente comme un orphelin dont les parents ont été récemment tués lors d'un raid et supplie le Chasseur de primes de traquer les criminels. Jetez 1d6 et ajoutez l'Initiative du Chasseur. S'il obtient 6 ou moins, il ne remarque pas que le jeune homme vient de lui dérober une bourse d'or de sa ceinture. Perdez 2d6 x 20 pièces d'or. S'il obtient 7 ou plus, il remarque que l'"orphelin" est en train de le voler et le jette dehors. Le tavernier s'excuse et offre des boissons gratuites au Chasseur de Primes.

10

Tandis que le Chasseur de Primes s'assoit dans un coin éloigné des gens, il espionne un homme solidement bâti qui entre dans la taverne. Le nouvel arrive commandé u vin, avec un fort accent bretonien. Reconnaisant cet accent, le Chasseur de Primes se place furtivement derrière l'homme et lui place son épée sur la gorge. L'homme se retourne lentement et les soupçons du Chasseur sont confirmés. Le Bretonien est un célèbre brigand, recherché dans tout le Vieux Monde pour une longue liste de crimes, et renommé pour ses multiples evasions. Générez son profil comme d'habitude, et collectez la prime (si le criminel est recherché mort ou vif, le Chasseur de Primes l'a capturé vivant).

11

Tandis que le Chasseur de Primes s'installe avec une pinte de bière, il entend des cris et des bruits de combat provenant de l'extérieur. Ouvrant violemment la porte, le Chasseur de primes aperçoit deux hommes qui se battent dans la rue. D'une voix grave et menaçante, le Chasseur leur ordonne de cesser leur bagarre, ou il les conduira à la milice pour y être accusés de Trouble de l'ordre public et de violences. Jetez 1d6, et ajoutez la réputation du chasseur de primes. Sur 8 ou plus, ils cessent le combat et s'en vont. Le propriétaire de la taverne remercie le Chasseur pour son intervention et lui offre 2d6 x 40 pièces d'or. Si le chasseur obtient 7 ou moins, les combattants l'ignorent et il est forcé d'intervenir. Quand la garde arrive, tout le monde est arrêté et le Chasseur de Primes doit payer une amende de 2d6 x 10 pièces d'or et perdre 1 point de réputation.

12

Le Chasseur de Primes entre dans la taverne alors qu'une bagarre générale s'y déroule. Le Chasseur s'immobilise quand il aperçoit un Ogre au milieu de la salle, qui fait tournoyer un banc en beuglant un chant de guerre d'une voix assourdissante. Entrant calmement dans la mêlée, le Chasseur de primes assomme un homme du pommeau de son épée. Il commence ensuite à frapper du poing et du pied, envoyant tout le monde dehors. Il ne reste ensuite plus que lui et l'Ogre. Le Chasseur de primes le dévisage, et l'Ogre sourit comme un enfant pris au piège en levant les mains. Au cours du combat, le Chasseur de Primes est parvenu à assommer quelques criminels recherchés qui menaçaient la tranquillité du coin. Gagnez 1 point de réputation, ainsi que 3d6 x 200 pièces d'or.

Table des crimes

D66	Crime	Points de recherche	Prime supplémentaire
11	Répandre la calomnie	0	200
12	Hold-up	1	450
13	Meurtre		
	1-2 Paysan	0	250
	3-4 Marchand	1	500
	5 Noble de peu d'importance	2	750
	6 Noble important	3	1000
14	Vol	0	250
15	Trahison	4	1500
16	Incendie criminel	1	350
21	Cambriolage	0	150
22	Vol de bétail	0	200
23	Extorsion	0	300
24	Vénération du Chaos	3	750
25	Subversion	1	350
26	Hérésie	1	400
31	Nécromancie	2	750
32	Piraterie	1	250
33	Commerce d'esclaves	1	200
34	Bandit de grand chemin	0	150
35	Recel	0	75
36	Kidnapping		
	1-2 Fils ou fille de noble	1	500
	3-5 Fils ou fille de Comte	2	750
	Electeur		1000
	6 Fils ou fille de l'Empereur	3	
41	Chantage	1	400
42	Pillage	1	250
43	Traîtrise	1	250
44	Espionnage	1	500
45	Contrefaçon	0	300
46	Vénération des dieux proscrits	1	150
51	Sabotage	1	250
52	Génocide	4	1250
53	Assassinat	1	300
54	Vol important	1	250
55	Vol de chevaux	0	200
56	Vol de bourses	0	100
61	Sédition	1	150
62	Sorcellerie	2	500
63	Coupe-gorge	1	100
64	Contrebande	0	50
65	Anarchiste	0	150
66	Evasion	1	100

Table des niveaux du Chasseur de Primes

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de dommage	Endurance	Points de vie	Initiat	Attaques	Chance	Volonté	Compétence	Blocage
1	0	Novice	3	4+	3	1	3	1D6+8	3	1	0	4	0	4+
2	2000	Chasseur	3	4+	3	1	3	2D6+8	4	1	1	4	1	4+
3	4000	Chasseur	4	4+	4	1	3	3D6+8	4	2	1	4	2	4+
4	8000	Chasseur	4	3+	4	1	3	3D6+8	4	2	2	5	3	4+
5	12000	Traqueur	4	3+	4	2	4	4D6+8	5	2	2	5	4	3+
6	18000	Traqueur	5	3+	4	2	4	5D6+8	5	3	2	5	5	3+
7	24000	Traqueur	5	3+	4	2	4	5D6+8	5	3	3	6	6	3+
8	32000	Traqueur	6	3+	4	2	4	6D6+8	5	4	3	6	6	2+
9	45000	Tueur	6	3+	4	3	4	6D6+8	6	4	4	6	7	2+
10	50000	Tueur	6	2+	4	3	4	6D6+8	6	5	4	6	7	2+

(La caractéristique de Mouvement du Chasseur de Primes reste à 4 pendant tous ses niveaux.)