

Le chasseur de prime, un gars pas très sympathique

*Par Scott Bennie
Traduit par Globo*

« Herek le mage buvait sa bière, assis dans un coin. Il tapotait nerveusement son bâton, comme sous l'effet d'une menace invisible, tout en sirotant le breuvage. Pallar, son compagnon, raillait son inquiétude. Les mages, selon ses dires, étaient d'éternels anxieux. En vérité, il ressentait lui-même une certaine forme d'appréhension.

Une puissante odeur d'acide prend soudain le guerrier à la gorge. Pallar dégaine son arme tout en se redressant mais il est déjà trop tard. Herek s'effondre dans un ralle d'agonie, une flèche plantée dans son dos. L'odeur forte vient de l'acide utilisé pour faire un trou dans le mur derrière Herek. Trou qui permet à Pallar d'apercevoir une silhouette qui s'enfuit sur une monture. Il se retourne vers le corps de son ami tout en maudissant l'assassin d'une voix de stentor.

Une note est attachée à la flèche : « La vengeance frappe de la main du maître des chasseurs de prime au profit des seigneurs des dragons. » D'autres mots sont inscrits, mais ils sont déjà rendus illisibles par le sang du mage qui se répand. »

Un chasseur de prime est un PNJ qui se spécialise dans le meurtre de personnes ou de monstre dans le but d'en tirer profit. Les chasseurs de primes qui se contentent de créatures non humanoïdes, mauvaises ou neutres doivent avoir un composant neutre dans leur alignement alors que ceux qui tuent des humains ou d'autres races intelligentes doivent obligatoirement être neutres mauvais.

Seul les humains et les demi-orcs peuvent devenir chasseur de primes. Les minimas requis sont : Force : 15, Intelligence 13, Dextérité 14 et Constitution 14. Si la Force, la Dextérité et la Constitution sont tous supérieurs ou égaux à 16, le personnage bénéficie d'un bonus de 10% à l'expérience.

Un chasseur de prime est un mélange entre un ranger et un assassin. Bien qu'il ne soit pas éligible à la force exceptionnelle, le personnage utilise les tables de touché et de sauvegarde des guerriers. De plus, il peut utiliser tous les objets magiques qui ne sont pas prohibés à ceux-ci. Un chasseur de prime possède la capacité d'attaque sournoise comme un voleur de son niveau et il est considéré comme un ranger pour définir ses compétences martiales initiales.

Un chasseur de prime qui ne tue ni humains, ni humanoïdes ne peut prétendre à dépasser le niveau 9 dans sa profession. Les autres peuvent progresser jusqu'au niveau 13 - grand chasseur -. Ce titre n'est détenu que par une seule personne et seule la mort du précédent grand chasseur permet de reprendre le titre à son compte. Quand un chasseur a accumulé suffisamment d'expérience pour prétendre à passer niveau 13, il doit traquer puis tuer l'actuel détenteur du titre avant de pouvoir lui-même devenir grand chasseur et passer de niveau. Un aspirant

qui ignore ce rituel ou qui fait preuve de couardise, fait honte à sa profession. Il risque alors la mort par un de ses pairs. Tuer un « couard » apporte autant de prestige que de tuer le grand chasseur lui-même. Les seuls moments où un chasseur de prime en menace un autre sont soit des accidents, soit des nécessités liées à la réussite d'un contrat.

Les chasseurs de primes reçoivent de l'expérience pour la mort de créatures ou de personnages ainsi que grâce aux récompenses liés à leurs contrats. En revanche, les objets magiques ou les trésors accumulés ne sont éligibles pour l'expérience que s'ils sont reçus en paiement d'un contrat.

Expérience	Niveaux	Dés de vie (d8)	Titres
0 – 2 500	1	1	Chercheur
2 501 – 5 000	2	2	Ombre
5 001 – 12 500	3	3	Vainqueur
12 501 – 25 000	4	4	Chasseur
25 001 – 50 000	5	5	Collecteur
50 001 – 100 000	6	6	Exterminateur
100 001 – 175 000	7	7	Maître collecteur
175 001 – 300 000	8	8	Chasseur de prime
300 001 – 450 000	9	9	Chasseur de prime, niveau 9
450 001 – 600 000	10	10	Chasseur de prime, niveau 10
600 001 – 750 000	11	10+3	Maître chasseur
750 001 – 900 000	12	10+6	Mort chasserresse
900 000+	13	10+9	Grand chasseur

Capacités spéciales :

- Au niveau 3, un chasseur de prime peut assassiner comme un assassin de deux niveaux de moins que lui.
- Au niveau 5, il peut crocheter les serrures, trouver et désamorcer les pièges, se déplacer silencieusement, se cacher dans l'ombre, écouter, escalader et lire les langages comme un voleur de quatre niveaux de moins que lui.
- Au niveau 7, il peut traquer comme un ranger et se déguiser comme un assassin.
- Au niveau 9, il attaque trois fois tous les deux rounds mais il ne gagne pas d'attaques multiples contre les adversaires de niveau 0.

Un chasseur de prime peut choisir de capturer plutôt que de tuer sa cible. S'il réussit son assassinat il peut décider de rendre sa victime inconsciente 2d8 tours plutôt que de la tuer. Ce qui lui laisse généralement suffisamment de temps pour immobiliser et bâillonner sa cible. Il existe cependant 20% de chance pour qu'une mort accidentelle survienne. Ce risque diminue de 2% par niveau partant du niveau 8 jusqu'à un minimum de 8% au niveau 13. Il est nécessaire d'utiliser une arme contondante pour réussir cette manœuvre.

Les chasseurs de prime n'entretiennent pas de suivants. Ils ne peuvent construire de place forte que quand ils ont pris leur retraite. Ils sont souvent vicieux et particulièrement sûrs d'eux. S'ils ne sont pas sur un contrat, ils apparaissent généralement comme d'une arrogance rare. Une fois en chasse par contre, ils deviennent discrets et restent généralement en retrait. C'est dans ces moments là qu'ils sont les plus dangereux.

Chasseur de primes

Gare aux pièges forestiers

Par Tom Armstrong

Traduit par Globo

Il est possible d'entrer en contact avec un chasseur de prime dans la plupart des grandes villes. Il faut généralement passer par la guilde des mercenaires. Bien qu'ils ne soient pas membre eux même, il se trouve dans ces guildes certaines personnes qui peuvent vous indiquer comment les rencontrer. Les chasseurs de primes sont majoritairement solitaires et ils n'ont que peu d'amis. Il est généralement difficile de s'en faire des amis mais si on y arrive ils seront particulièrement loyaux envers leurs proches.

La majorité des chasseurs de primes sont loyaux neutres. Pour autant, certains sont connu pour être neutre absolu, neutre bon ou neutre mauvais.

Les humains, les elfes, les demi-elfes, les halfelins et le demi-orcs peuvent tous devenir chasseur de primes. Tous les non humains verront leur progression limité au niveau 10. Les pré-requis minimum pour la classe sont : force 9, intelligence 11, sagesse 11, dextérité 14 et constitution 12. Un bon score en charisme peut s'avérer utile pour la recherche d'informations ainsi que pour toutes négociations avec d'autres personnes.

Les membres se cette classe sont des hybrides de guerrier et de voleur. Les chasseurs de primes utilisent la table de combat des guerriers et la table des sauvegardes des voleurs. Ils n'utilisent pas de sorts et ils ont les mêmes restrictions pour les objets magiques que les voleurs. Ils peuvent utiliser les armures de cuir, de cuir clouté, d'anneaux, d'écailles et de mailles avec une nette préférence pour les trois premières. Il n'y a pas de restriction d'armes mais ils n'utiliseront jamais de bouclier. Un chasseur débute le jeu avec deux compétences martiales. Ils en gagneront une tous les deux niveaux par la suite.

Points d'Expériences		Niveau	Dés de vie d8	Titre
0	- 2,200	1	1	Chercheur
2,201	- 4,500	2	2	Traqueur
4,501	- 9,000	3	3	Fileur
9,001	- 15,000	4	4	Trouveur
15,001	- 23,000	5	5	Chef chercheur
23,001	- 41,000	6	6	Ecuyer chercheur
41,001	- 95,000	7	7	Seigneur chercheur
95,001	- 150,000	8	8	Chasseur
150,001	- 260,000	9	9	Ecuyer chasseur
260,001	- 530,000	10	10	Seigneur chasseur
530,001	- 800,000	11	11	Chasseur de prime
800,001	- 1,100,000	12	11+1	C.P., 12ème
1,100,001	- 1,400,000	13	11+2	C.P., 13ème
1,400,001	- 1,700,000	14	11+3	C.P., 14ème
1,700,001	- 2,000,000	15	11+4	C.P., 15ème

Il faut 300,000 point d'expérience pour progresser d'un niveau après le 15ème.

Les chasseurs de primes gagnent 1 point de vie par niveau après le 11ème.

Capacités spéciales

L'expérience de la vie au grand air, à la poursuite de leurs proies, fait de tous les chasseurs de primes des forestiers accomplis. Bien qu'ils ne soient pas aussi compétents qu'un véritable ranger, ils sont capables de suivre une piste, créature ou personnages, en extérieur. Ils commencent avec 15% de chance de réussite au niveau 1. Jusqu'au niveau 6 ils gagnent 3% par niveaux pour atteindre les 30% ensuite ils gagneront 5% par niveau jus' aux 100% au niveau 20. Un chasseur de prime est toujours capable de trouver des racines ou des baies comestibles, du gibier et de l'eau potable s'il en existe dans le coin.

Les chasseurs possèdent aussi des capacités de voleurs. Ils sont initiés à l'art de poser des pièges. Leurs chances de succès sont équivalentes à celles qu'a un voleur de les désamorcer. Le bonus de dextérité pour localiser/désamorcer les pièges s'applique aussi pour les poser. Les chasseurs de prime sont aussi passé maître dans l'art du camouflage en extérieur. Ils peuvent se cacher

dans un environnement naturel comme un voleur de même niveau se cacherait dans l'ombre.

Les chasseurs de primes ne sont surpris que sur un résultat de 1 au d6 en milieu naturel, dans ces conditions ils surprennent leurs ennemis sur un résultat de 1-3 sur le d6. Bien que les chasseurs de primes soient tout à fait capables de se défendre eux-mêmes, ils préfèrent généralement se montrer plus malins que leurs proies plutôt que de les soumettre par la force brute. Certains sont même connu pour avoir attendu leurs proie pendant des jours, en embuscade, car ils la savaient proche et que tôt ou tard le piège se refermerait sur elle.

Un chasseur de prime commence à attirer des suivant à partir du niveau 9. Entre les niveaux 9 et 11, ceux-ci seront soit des guerriers, soit des voleurs, soit des clercs du même alignement que le chasseur. Il obtiendra des suivant tous les niveaux à raison de 1 par tranche de 6 points en charisme, arrondi au supérieur (par exemple avec 13 en charisme il en attire 3). A partir du niveau 12 il n'en obtiendra plus que 1 pour 8 point de charisme (toujours arrondi au supérieur).

Certains chasseurs de primes préfèrent agir en solitaires. N'accordant leur confiance à personne, ils préfèrent s'en remettre à un système de contrats et de recoupement d'information afin de débusquer puis capturer ceux pour qui les autorités offrent une prime.

Les chasseurs de primes offrent une alternative aux assassins dans certains cas. Principalement quand la cible

n'a pas nécessairement besoins de mourir. Il suffit qu'elle soit éligible à une forme de punition. Les chasseurs de primes, s'ils sont joué avec sérieux et équité, peuvent s'avérer être de bon « justicier » ou « shérifs » pour le MJ. Ils s'intéresseraient alors aux activités louches voir discutables des PJ ou d'autres PNJ.