



PROSCRIT

*D'après l'article « Recherché mort ou vif » par Nick Kyme et le Conservateur
Traduit par Fanrax le Nécromancien*

L'empire est une vaste étendue de terre avec des plaines vallonnées, des montagnes escarpées et des forêts denses. C'est une terre où la race des hommes vit ensemble, forgeant un nouveau monde pour eux-mêmes alors que les vieilles races des elfes et des nains s'éteignent inexorablement. Découper en villes-états indépendantes, il est dirigé de main de fer par les nobles contes électeurs qui assurent le maintien de la loi et de l'ordre dans leurs provinces respectives.

Ce n'est un secret pour personne que beaucoup de lois ne sont pas respectées en dehors de la présence du guet ou des gardes du conte et de ses lieutenants: Brigand de grands chemins dévalisant les opulents carrosses des nobles sur la route d'Altdorf, cambrioleurs soulageant les bijoux des barons et des ducs eux-mêmes, ou des voyous des bas-fonds qui connaissent seulement la loi de la rue, où un coup de poignard dans l'ombre compte plus que n'importe quel décret signé par l'empereur.

Ces crimes sont souvent impunis mais non oubliés. Les malfaiteurs accusés de tels actes deviennent des proscrits, et l'obsession du Bourgmestre qui oeuvre désespérément à rétablir l'ordre et maintenir le respect de sa fonction.

Il est difficile de les trouver. Ces hommes, constamment sur le qui-vive, vivant toujours dans la crainte de leur capture avec un oeil sur la route devant et l'autre derrière la tête. La prochaine personne qu'ils croisent pourrait être celle qui les identifiera et les fera tomber aux mains des autorités.

Mais tous les proscrits ne sont pas des bandits. Certains sont innocents et ont eut le tort de se trouver au mauvais endroit au mauvais moment, faussement accusé de crimes qu'ils n'ont pas commis et désespérés que leurs noms soient aussi connus que celui de l'empereur lui-même. D'autres sont considérés comme des héros par les gens du peuple qui ont souffert de la tyrannie d'un baron cruel ou d'un Bourgmestre impitoyable. Quelques rebelles sont une épine dans le pied de l'arrogante aristocratie.

Les proscrits par leur nature même deviennent adroits et non sans ressource. Beaucoup cherchent asile dans les bas-fonds des nombreuses villes impériales où le marché noir offre une véritable réserve d'équipement utile et d'information. Même ces innocents apprennent vite les moyens de survie hors la loi par accident ou par nécessité. Il est commun pour beaucoup de proscrit d'utiliser un pseudonyme pour protéger leur identité.

Beaucoup même change de vie, devenant des guerriers et se joignant à une bande d'aventuriers contre une part de butin. Après tout, même le long bras armé de la loi craint

d'aller dans certaines des cavernes les plus ténébreuses du vieux monde...

COMMENCER COMME PROSCRIT

Le proscrit débute avec le profil suivant:

Points de vie	1D6+6
Mouvement	4
Compétence de combat	3
Compétence de tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	4
Attaque	1
Blocage	3+

Armes

Le proscrit commence avec une épée qui inflige 1D6+3 blessures.

Points de vie

Le proscrit commence par 1D6+6 points de vie. Si un 1 est obtenu en déterminant les points de vie, vous pouvez relancer le dé une fois mais vous devez accepter le deuxième résultat même si c'est un autre 1.

Armure

La majeure partie de l'armure que porte le proscrit provient de récupérations diverses ! Lancer 1D6 :

1-2 Aucune armure!

3-4 Armure en cuir: +1 en endurance. A la fin de chaque combat lancer 1D6 et sur un résultat de 1, à 3 l'armure est détruite.

5-6 Cotte de maille +1 en endurance.

Équipement

Le proscrit commence le jeu avec un ensemble de poignards particulièrement équilibrés. Le poignard est une arme commune pour la plupart des proscrits car il est léger et facile à cacher, parfait pour les évasions audacieuses et réduire les gardes trop curieux au silence. Le proscrit a six poignards au total, qui sont conçus pour le lancer et infligent 1D6+1 blessures pour chaque touche réussie. Les poignards ont une portée de 6 cases et vous pouvez en lancer un par tour. Si vous obtenez un 6 pour toucher, vous avez trouvé une faille dans les défenses de votre adversaire et vous pouvez ignorer n'importe quelle armure qu'il porte.

QUALIFICATIONS SPÉCIALES

Sens du danger :

Étant constamment sur ses gardes et en évitant toujours le long bras de la loi, tout proscrit a un sens vif du danger et comment l'éviter.

Chaque fois que les guerriers sont pris en embuscade dans un donjon, le proscrit lance 1D6. Sur un résultat de 6 le proscrit parvient à crier un avertissement et les monstres ne peuvent pas tendre leur embuscade et sont placés normalement.

Vif acier :

Tout proscrit réagit très rapidement avec une lame. Il le doit pour survivre dans les bas-fonds de l'empire et neutraliser ou même expédier (... ulp !) un garde trop zélé qui l'identifie, avant qu'il ne puisse donner l'alarme. Chaque fois que des monstres sont placés sur le plateau, le proscrit peut lancer 1D6. Sur un résultat de 4+, le proscrit peut faire une attaque simple contre n'importe quel monstre adjacent hors tour, en plus de toutes les autres attaques qu'il pourrait avoir pour ce tour. Ceci représente le proscrit dégainant rapidement au premier signe de mouvement et frappant son adversaire (cette capacité ne peut pas être employée en même temps qu'un coup mortel.)

PROSCRIT ET TRÉSOR

Le proscrit peut employer tous les objets de trésor normalement disponibles au barbare, mais il ne peut pas utiliser les armes à deux mains ni une armure magique qui augmente son endurance de plus de deux points.

RÈGLES AVANÇÉES

Dans les règles avancées un proscrit développe sa compétence à lancer ses poignards et peut les employer plus efficacement. Il peut jeter 1 poignard par attaque normale à chaque tour.

Origines

Chaque proscrit a une histoire différente à raconter sur la façon dont ils en sont arrivés là. Chacun essaiera de maintenir son passé secret auprès des autres guerriers. Ces débuts difficiles ne sont pas cependant indétectables et sont souvent une sorte de marque déposée de hors-la-loi, se manifestant dans les qualifications et les capacités d'un proscrit

Si vous projetez d'utiliser le personnage du proscrit dans une longue campagne ou souhaitez-le faire progresser en

niveaux de combat, lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous pour découvrir ses origines :

1 Bandit de grands chemins.

Le proscrit n'est autre qu'un bandit de grands chemins célèbre Filou l'Ecarlate ou Manteau Fringant et c'est un tireur d'élite accompli. En raison de son coup d'œil et de ses réactions vives, le proscrit peut relancer tous les jets de tir manqués. En outre, s'il acquiert un pistolet il peut, sur un résultat de 5+, charger, et tirer dans le même tour.

2 Voleur de bijoux

Le proscrit a commencé sa carrière en tant que voleur de bijoux Eric Doigts-de-fées ou Rohan Doigts-de-diamant et est connu pour avoir la main légère et pour ses évasions furtives. En raison de cette formation chaque fois que le proscrit reçoit une carte de trésor, il peut en prendre deux et choisir celle qu'il veut, défaussant l'autre carte dans le paquet de cartes de trésor. Il peut également relancer les dés pour se débloquer à cause de sa furtivité.

3 Pirate

Le proscrit est un pirate audacieux qui a navigué sur les mers périlleuses pour éviter la marine de l'empereur. Tobias Œil-Mort ou Dieter Crochet. Comme pirate il a accumulé de nombreuses cachettes de trésor dans tout le vieux monde. Le proscrit peut rechercher un de ces trésors chaque fois qu'il a une semaine tranquille. S'il peut obtenir un 5+ sur 1D6 il a trouvé une cachette et peut prendre une quantité d'or égale à celle d'une carte de trésor tirée aléatoirement (la carte est alors défaussée). Étant superstitieux le pirate proscrit a également un porte bonheur pour écarter les tempêtes en mers et la malchance. Ce charme ajoute +1 à sa caractéristique de chance..

4 Coupeur de gorge

L'origine la plus effrayante de toutes, un tueur calme et froid. Noir-Linceul ou Forerick la Lame, un tueur calme et mortel idéalement adapté aux donjons du vieux monde! Sa nature froide et effrayante lui permet d'ajouter +2 à tous ses tests de peur et de terreur. En outre le coupeur de gorge porte toujours sur lui un couteau à cran d'arrêt qu'il peut employer chaque fois qu'il fait une attaque "Vif acier" en utilisant son couteau au lieu d'une autre arme. S'il obtient un 6 pour toucher l'attaque cause 1D6+2 blessures sans les réductions pour l'endurance ou l'armure. Autrement il cause seulement 1D6+2 blessures.

5 Vengeur masqué

Le champion de l'opprimé, le proscrit est un vengeur masqué le Chaperon Cramoisi ou l'énigmatique Zirros. Une épine perpétuelle du côté des barons avides et des ducs arrogants. La réputation qui le précède est telle que chaque fois qu'il entre dans une ville, il doit lancer deux fois pour voir s'il est reconnu par le guet (voir chapitre "en ville")

S'il entre dans un village, il est considéré comme un héros par certains villageois et ne doit pas payer ses dépenses courantes. Le vengeur masqué entre toujours en situations serrées avec les autorités qui essaient de lui tendre un piège pour le capturer ou même le tuer. Si le proscrit est attrapé par le guet ou tombe dans un piège,

lancer 1D6, sur un résultat de 4+ il parvient à s'échapper au dernier moment ou éviter le piège.

En outre s'il est tué par n'importe quel moyen, lancer 1D6, sur un résultat de 6+ il évite l'extrémité funeste, mais perd un point à l'une de ses caractéristique (celle qui est le plus appropriée).

6 Innocent

Le proscrit n'est pas un criminel; il est innocent !

Faussement accusé d'un certain crime le proscrit était simplement au mauvais endroit au mauvais moment.

Bien que le proscrit ait été forcée de vivre en marge de la loi, il peut essayer de chercher le pardon de l'empereur à la fin de chaque aventure (voir ci-dessous pour les règles sur les pardons).



EN VILLE

Chaque fois que le proscrit se rend en ville, il y a une chance qu'il sera identifié par le guet et jeté en prison. En arrivant dans n'importe quelle agglomération le proscrit doit lancer 1D6. S'il obtient un 1 il est reconnu par un garde vigilant et remis aux autorités. Les villes et les cités sont bien plus dangereuses pour un proscrit que n'importe quel village et dans les cités il doit lancer 1D6 supplémentaire pour voir s'il est identifié. Si l'un des dés

fait un '1', il est capturé comme ci-dessus. S'il est attrapé et enfermé en cellule lancer 1D6 sur le tableau des autorités ci-dessous pour découvrir le destin du proscrit aux mains de la loi.

1 La corde du bourreau !

Le proscrit est mené au gibet le plus proche et exécuté sur place par le bourreau de la ville. Cette expérience désagréable rend le proscrit tout à fait mort et hors du jeu ! (inutile de dire, qu'utiliser un point de chance serait une bonne idée en ce moment.)

2-4 Tu ne m'a pas vu, D'accord ?

Le proscrit parvient à éviter une fin fatale en subornant un garde moins regardant avec un dixième de son or. S'il n'a pas d'or, il doit lui donner un trésor à la place. Dans l'un ou l'autre cas, il est relâché de prison et libre.

5 Evasion audacieuse

Après une bataille désespérée avec les gardes et un saut acrobatique du haut d'un mur élevé, le proscrit réussit une évasion audacieuse. Lancer 1D6. Sur un 1 ou 2 le proscrit est blessé pendant ses acrobaties et commence le prochain donjon avec - 1D3 points de vie de son total courant. (Si le proscrit est un vengeur masqué il peut relancer une fois le dé pour voir s'il est blessé car il est très adroit pour ce genre de chose !)

6 J'ai un bon plan...

Par son habileté et quelques outils discrets, le proscrit force habilement la serrure de sa cellule et s'échappe la nuit venue.

Si le proscrit entre en ville sans être identifié, il peut rendre visite à n'importe quel commerçant, alchimiste, tripot, temple et taverne (2D6). Cependant, s'il visite n'importe quels endroits autres que le tripot ou la taverne dans une ville ou une cité, vous devez lancer 1D6. Sur un 1, il est reconnu par le commerçant méfiant, qui a vu votre visage sur une affiche délavée quelque part. Après s'être éclipsé discrètement dans son arrière boutique, le commerçant appelle le guet qui vous entoure de leur affection. Vous vous retrouvez comme un Squig à l'extrémité d'un aiguillon. Le proscrit est capturé et doit lancer sur le tableau des autorités. Ne pas lancer pour un autre événement aujourd'hui.

ÉQUIPEMENT

Le proscrit peut utiliser n'importe quel équipement disponible pour le barbare, à l'exception d'un cheval de guerre, et il peut seulement utiliser un pistolet ou une arbalète de poing de l'archerie. Il peut porter n'importe quelle armure à condition qu'elle n'augmente pas son endurance de plus de +2. Se souvenir que le proscrit essaye de passer inaperçu et ne veut pas se ralentir au cas où il devrait prendre rapidement la fuite. Pour les mêmes raisons il ne peut pas utiliser aucune d'armes à deux-mains telles qu'une hache de bataille ou une grande épée.

LE COMPTOIR COMMERCIAL DE PROSCRIT

A l'écart des grandes rues commerçantes des grandes villes de l'empire, il se trouve un monde secret et dangereux qui fonctionne en dehors de la loi. Ce sont les bas-fonds où se trouve le comptoir commercial clandestin des proscrits, où on trouve tous les articles exotiques et illégaux dont a besoin la société des bas-fonds pour un bon prix.

Le proscrit peut visiter ce nouvel endroit spécial qui lui est exclusif, le comptoir commercial des proscrits. C'est une ruche d'activité pour des sociétés déshonorantes telles que la guilde des voleurs et la confédération des assassins. Il se compose d'un groupe de commerçants entrepreneurs (qui étaient probablement par le passé des voleurs et des assassins eux-mêmes) qui acquièrent divers articles auprès de négociants amis et qui fournissent leur propre marque d'armes et d'équipements spéciaux qui leurs sont exclusifs.

Il y a trois types de commerçant dans les bas-fonds et un seul peut être visité par jour. C'est une exception à la règle normale au sujet des endroits spéciaux et représente la nature peu commune des commerçants. Si le proscrit

décide de rechercher un deuxième trafiquant des bas-fonds, il doit encore le trouver dans un endroit spécial (c'est-à-dire obtenir un 7+ sur deux dés pour une ville et trois dés pour une cité), mais chaque fois la chance de le trouver est réduite de -1. Ceci inclus un signe d'assentiment et un clin d'œil indiquant la bonne direction pour localiser le passage secret ou l'entrepôt désaffecté qui mène vers le lieu secret des bas-fonds. Quand le proscrit visite le comptoir commercial il est évident qu'il ne doit pas lancer de dé pour voir s'il est reconnu par le commerçant, car il est probablement aussi hors la loi que lui. Les trois commerçants des bas-fonds sont : le trafiquant d'armes qui vend plus ou moins le même équipement qu'un armurier ou une archerie mais il les offre à un taux réduit et a tous les articles en stock; le trafiquant d'équipement qui se spécialise dans les articles qui pourraient être proposés par un bazar et quelques uns qui ne le sont pas; et le trafiquant de marché noir qui propose une grande variété d'objets exotiques et garantis fortement illégaux pour donner au proscrit l'avantage sur les gardes ainsi que sur les monstres!



TRAFIQUANT D'ARMES

ARTICLE	COÛT (ACHAT)	COÛT (VENTE)	STOCK	RÈGLES SPÉCIALES
Epée longue	350 PO	20 PO	8	Epée longue normale.
Hache de jet	250 PO	35 PO	8	Normale
Étoiles de jet	50 PO	35 PO	6	Normale
Ceste	50 PO	25 PO	9	Normale
Arbalète	950 PO	200 PO	10	Normale
Arbalète de poing	1450 PO	250 PO	11	Normale
Carreaux d'arbalète	25 PO	-	4	Normale
Paire de pistolets	2700 PO	600 PO	11	Normale
Balles	50 PO	-	5	Normale
Poudre	50 PO	-	5	Normale

TRAFIQUANT D'EQUIPEMENTS

ARTICLE	COÛT(ACHAT)	COÛT (VENTE)	STOCK	RÈGLES SPÉCIALES
Grand manteau	300 PO	75 PO	5	Comme les fourrures, mais ne réduiront pas le mouvement ou les jets pour toucher et peut être porté en même temps que des fourrures.
Provisions	40 PO pièce	-	6	Normale
Bandages	40 PO pièce	-	8	Normale
Corde	25 PO	-	6	Normale
Tonnelets de bière	40 PO pièce	-	6	Normale

TRAFIQUANT MARCHÉ NOIR

ARTICLE	COÛT (ACHAT)	COÛT (VENTE)	STOCK	RÈGLES SPÉCIALES
Poison pour lames	250 (D3) PO	-	9	Peut être utilisé sur n'importe quelle arme à lames et son action dure un tour de combat entier. Chaque fois que vous avez frappé elle infligera une blessure supplémentaire
Rossignol	200 PO	75 PO	8	Comme Maîtres de guilde des nains.
Poudre aveuglante	75 (D3) PO	-	9	Comme Maîtres de guilde des nains.
Potion de soin	150 (D3) PO	-	7	1D6 potions de soins, chacune permettant de récupérer 1D6 points de vie.
Déguisement	200 PO	10 PO	6	Peut relancer tous les jets de dés de 1 quand il y a un risque qu'il puisse être repéré par les autorités.
Arbalète à répétition	1250 PO	300 PO	11	Force 4 peut mettre tirer deux projectiles par tour. Autrement elle est traitée comme une arbalète normale.
Gantelets en cuir	500 PO	25 PO	8	Pour bloquer ou frapper chaque tour. Les gantelets donnent +1 attaque +1 en force mais -1 pour toucher. Les gantelets réduisent les jets pour toucher de l'ennemi de -1.
Couvre botte en acier	500 PO	35 PO	8	Attaque additionnelle par coup de pied, +1 en force mais -1 pour toucher.
Poignards à lancer	75 PO chacun	20 PO	6	Normale
Manteau capitonné	450 PO Chacun	50 PO	9	Peut être porté en plus de l'armure. Peut détourner un coup sur un 5+, une fois à chaque tour.
Griffes de combat	650 PO	70 PO	10	Ignore l'armure et ajoute +1 aux jets de dommages.

JOURS TRANQUILLES

Être sur le qui-vive et constamment recherché par les autorités signifie que les jours du proscrit sont rarement tranquilles. Chaque fois que le proscrit lance un jour tranquille sur le tableau d'événements citadins, relancer 1D6 et consulter le tableau suivant.

1 Arrêté !

Le proscrit est repéré par le guet, toujours vigilant, et identifié par une affiche de recherche clouée à la taverne du Troll fâché. Lancer un autre D6, sur 3+, le proscrit parvient à s'enfuir par une ruelle latérale et s'évade, sur un 1 ou 2 il est capturé par le guet et doit lancer sur le tableau des autorités immédiatement.

2-3 Se cacher...

Tout en descendant la rue principale le proscrit surprend quelques regards soupçonneux et est forcé de se cacher pour les 1D3 jours suivants. Pendant ce temps il ne peut rendre visite à aucun commerçant ou endroits spéciaux et vous ne devez pas lancer pour les événements citadins, mais les dépenses courantes doivent être payées comme d'habitude.

4-5 C'est vraiment un jour tranquille !

6 Vieux amis

Le proscrit rencontre quelques-uns de ses anciens compagnons: Harvey Dent de lapin et Gustav l'archer, et parvient à obtenir sa part de butin d'une "aventure" précédente. Un apport inattendu de 1D6x50 pièces d'or. Un proscrit innocent peut tirer avantage de ceci car on suppose que les autres scélérats le confondent avec un autre et le proscrit est loin avec leur or avant qu'ils ne réalisent...

PARDONS

Si votre proscrit est un homme innocent et qu'il peut le prouver, il peut obtenir le pardon de l'empereur et la réhabilitation de son nom terni. Ceci peut être tenté à la fin de n'importe quelle aventure réussie quand les réjouissances battent leur plein et que coule à flot la bière naine et le vin ! Le proscrit reste normalement dans l'ombre à de tels rassemblements, préférant passer inaperçu pendant la célébration de la victoire et les cérémonies de récompense, dans la crainte d'attirer trop l'attention, bien que sa présence à de telles occasions soit parfois inévitable.

Chaque fois que vous réussissez une aventure et atteignez la civilisation, lancez 1D6. Si vous obtenez un 6, un honorable noble vous identifie pour l'homme innocent que vous êtes et envoie des pétitions demandant votre pardon à l'empereur lui-même. Il vous l'accordera dès que le récit de vos actions courageuses lui parviendra. Dorénavant le proscrit ne doit plus lancer pour voir s'il est reconnu par le guet et tous ses jours tranquilles sont justes tranquilles ! Le proscrit peut cependant visiter le comptoir commercial des proscrits normalement; il s'est développé en combattant furtivement et adroitement et continuera à poursuivre sa carrière en tant qu'aventurier avec les autres guerriers.

FORMATION

Le proscrit s'exerce à l'école de formation des proscrits avec un entraîneur illégal. La formation se compose d'entretiens avec divers criminels qui transmettent leurs connaissances et "tours de mains". Elle comporte également beaucoup de formation physique épuisante, et une cérémonie d'initiation. Le proscrit participent beaucoup aux bagarres de rue avec d'autres proscrits de factions rivales pour dominer les bas-fonds. Dans tous les cas, la formation prend toute une semaine et le proscrit doit payer une quantité d'or pour monter un niveau comme la formation normale.

QUALIFICATIONS DU PROSCRIT

Toutes les qualifications que gagne le proscrit sont déterminées sur le tableau ci-dessous avec 2D6

2 Couper la gorge.

Vous saisissez rapidement votre adversaire, lui maintenant le cou dans une prise féroce avant de plonger votre poignard à travers sa gorge...

Cette compétence peut être utilisée une fois par tour et remplace toutes les attaques normales du proscrit. Le proscrit peut se précipiter sur un adversaire classé comme un guerrier simple et le tenir par une prise au cou. Vous devez lancer normalement pour toucher mais avec un malus de -1. Si vous touchez, relancez 1D6 et ajoutez +1 pour votre poignard. Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à l'endurance du monstre il se vide de son sang et est meurt immédiatement. Autrement il se dégage et peut attaquer normalement. Cette compétence n'a aucun effet sur les démons ou les morts-vivants (cette attaque ne peut pas être utilisée en même temps qu'un coup mortel).

3 Sale coup

Vous avez appris plusieurs coups bas que vous pouvez employer pour blesser et neutraliser un ennemi.

Chaque fois que vous obtenez des 6 normaux pour toucher, vous pouvez additionner +2 à votre force pour représenter le proscrit frappant un coup à couper le souffle sur un endroit vulnérable.

4 Joueur

Que ce soit aux dés ou aux cartes, vous êtes le spécialiste du jeu incontournable, capable de vider la précieuse bourse de tout noble bellâtre.

Chaque fois que le proscrit joue, pour n'importe quelle raison, il peut additionner +1 à tous ses jets de dés concernant le jeu.

5 Lanceur de couteaux

Vous semblez devenir flou quand vous jetez vos poignards à la vitesse de la foudre.

Le proscrit peut jeter jusqu'à deux poignards par attaque à chaque tour.

6 Jet de manteau

Vous englutissez votre adversaire dans les plis de votre manteau tandis que vous l'attaquez profitant de sa confusion.

Si le proscrit porte un manteau, il peut le jeter au-dessus d'un monstre une fois à chaque combat, avant qu'il n'attaque. Si vous faite un jet de tir réussi, vous enveloppez votre ennemi, gagnant +2 pour le toucher et réduisant de -1 ses attaques. Après le combat le manteau peut être récupéré.

7 Cours

Etant donné votre situation désespérée, vous rassemblez vos ressources cachées dans l'énergie du désespoir. Cette compétence permet au proscrit d'essayer d'augmenter sa vitesse. Lancer 1D6. Si vous obtenez 5 ou 6 le mouvement du proscrit est doublé et il ne peut pas être bloqué ce tour. Cette compétence peut être employée une fois par tour.

8 Esquive

Vous vous penchez rapidement de côté évitant l'énorme hache de bataille qui s'abat sur vous... Chaque fois que le proscrit est frappé il peut essayer d'esquiver le coup et d'éviter les dommages. Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, le proscrit a évité le coup et ne subit aucun dommage de cette attaque.

9 Raccourci

Dans vos escapades audacieuses vous avez appris beaucoup de chemins détournés et de raccourcis. Chaque fois qu'une semaine tranquille est obtenue sur le tableau des hasards de voyage, lancer 1D6. Sur un 5 ou 6 vous avez trouvé un raccourci réduisant le temps de voyage d'une semaine.

10 Chanceux

Vous engouffrant dans une ruelle à la dernière minute vous réussissez une évacion chanceuse des griffes du guet, qui vous poursuivent. On ne sait pourquoi, mais le proscrit est incroyablement chanceux. Chaque fois que vous entrez dans un nouveau donjon ou agglomération, vous gagnez 1D6 points supplémentaires de chance, qui peuvent seulement être dépensés dans cet endroit. Tous les points non utilisés sont perdus et doivent être défaussés quand vous partez.

11 Marchandage

Votre nature charmeuse et douce, votre charme inné vous permettent de faire de meilleures affaires avec les commerçants. Chaque fois que le proscrit rend visite à un commerçant, il peut essayer de marchander un article que le commerçant a en stock. Lancer 1D6. Si vous obtenez un 6 vous pouvez acheter l'article pour la moitié de son prix originel.

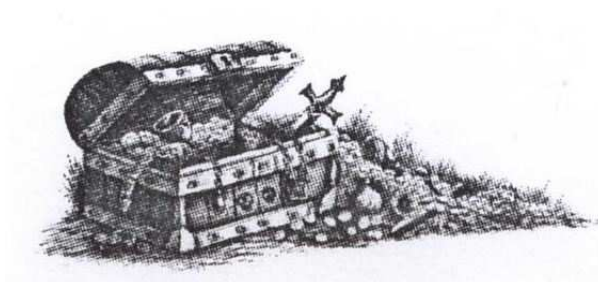
12 Combat a main nue

Les dures années d'une vie passée dans les rues ont perfectionné vos qualifications de combat à main nue. Vous pouvez facilement casser le nez d'un homme d'un simple coup de poing . Au début de n'importe quel combat vous pouvez choisir de combattre à main nue plutôt que d'utiliser vos armes. Quand il combat a main nue le guerrier peut ajouter sa force à toutes les attaques normales, il est à -1 à sa compétence de combat, mais gagne deux attaques supplémentaires. A chaque tour et sur un résultat de 6 pour toucher, il porte un coup particulièrement mortel, causant 1D6 blessures supplémentaires.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dom	End	Pts de vie	Ini	Attaq	Chance	Vol	Comp	Bloc
1	0	Novice	3	4+	3	1D6	3	1D6+6	4	1	1	3	0	3+
2	2000	Champion	3	4+	3	1D6	3	2D6+6	5	1	1	3	1	3+
3	4000	Champion	4	4+	3	1D6	3	3D6+6	5	2	2	3	2	3+
4	8000	Champion	4	4+	4	1D6	4	3D6+6	5	2	2	3	3	3+
5	12000	Héros	5	4+	4	2D6	4	4D6+6	5	3	3	4	4	2+
6	18000	Héros	5	4+	4	2D6	4	5D6+6	5	3	3	4	4	2+
7	24000	Héros	5	4+	4	2D6	4	5D6+6	6	3	4	4	5	2+
8	32000	Héros	6	4+	4	2D6	4	6D6+6	6	4	4	4	5	2+
9	45000	Seigneur	6	3+	4	3D6	4	6D6+6	6	4	4	4	6	2+
10	50000	Seigneur	6	2+	4	3D6	4	6D6+6	7	4	5	4	7	2+

Les caractéristiques de mouvement du proscrit sont données dans son profil au début de cet article et il reste à 4 à tous ses niveaux de combat.

Le proscrit commence le jeu avec les deux qualifications suivantes: Sens du danger et Vif acier.



FIGURINES APPROPRIÉES

Trouver une figurine appropriée pour votre proscrit est vraiment très simple et de plus il ne doit y avoir besoin d'aucun travail de conversion (bien que vous le pouvez, si vous le voulez, naturellement, il y a des maniaques de la lime heureux !). Certains capitaines des chiens de guerre feront d'excellents proscrits. Roderigo Delmonte sera un bon bandit de grand chemin ou pirate, particulièrement si vous ajoutez le pistolet d'un pirate à sa ceinture (ceux-ci se trouvent déjà sur la grappe). Maximillian Damark serait aussi un bon proscrit et Vespero ou n'importe lequel de ses duellistes feront de grands vengeurs masqués ou coupeurs de gorges.

Naturellement, un autre choix pourrait être Félix Jaeger (le personnage spécial nain ; je sais, cela semble étrange, mais il n'est pas réellement un nain) et il est mon choix personnel favori, c'est la figurine que j'emploie pour représenter mon proscrit.

Vous prenez celui que vous voulez, il y a abondance de choix et j'espère que vous vous amuserez. Ayez toujours une longueur d'avance sur le guet et votre pile de trésor grimpera !



"SONT-ILS TOUJOURS DERRIÈRE NOUS ?"

Grundius a haleté à perdre haleine, la sueur scintillait sur sa barbe épaisse et noire. Ses jambes lui ont fait mal et il s'est senti comme s'il avait couru d'une seule traite d'Altdorf aux Montagnes du Bord du Monde.

"Je pense aussi. Ils ne semblent pas vouloir abandonner la poursuite", répondit Erlick, le fourreau de son épée battant ses jambes, un coup d'œil rapide au-dessus de son épaule confirmant ses craintes.

Tout avait commencé au "Loup affamé", une taverne assez inoffensive à côté du marché, où Grundius et Erlick attendaient devant une chope leurs compagnons, Ulfila, un large barbare venu des terres gelées de Norsca et Druiak, un mineur nain costaud à l'épaisse barbe, de retour de leur entraînement à l'école de combat. Tout allait très bien jusqu'à ce que la porte de la taverne grince et s'ouvre doucement devant la patrouille du guet...

Deux hommes d'arme et un sergent bouffi d'orgueil ; Erlick s'est rendu à l'évidence, pendant qu'il se glissait dans un coin sombre, une main saisissant fermement Grundius par sa tunique, entraînant le nain derrière lui. Il y avait quelque chose qu'il n'a pas aimé concernant les gardes. Grundius avait confirmé ses propres observations.

"Des uniformes débraillés, des voyous ivres", avait dit Grundius. Bien qu'il soit un nain, il avait servi dans l'armée impériale et ses opinions au sujet du service et de la discipline étaient plutôt rigides.

Les gardes avaient commencé à s'installer bruyamment autour d'une table, les hommes d'arme désireux d'impressionner leur sergent, exigeait d'une voix forte la meilleure bière naine. Les pauvres serveuses n'ont pas su où se mettre. Maintenant Erlick les observait, ses yeux vifs ne quittant jamais les gardes, ses mains crispées sur la poignée de sa lame, Grundius marmonnant des remontrances sur leur comportement derrière sa chope. C'est seulement quand une serveuse particulièrement jolie a été harcelée par un garde éméché que Erlick est intervenu.

"Je crois que la dame souhaite être seule" avait dit poliment Erlick, se levant de sa chaise et se dirigeant vers la chaise où le garde était vautré.

"Je suis seul juge de cela" répondit le garde d'une voix pâteuse, se redressant péniblement sur ses pieds. La serveuse avait saisi sa chance et avait disparu dans la foule des clients qui commençaient à s'intéresser à eux.

"C'est comme ça?" a dit calmement Erlick, notant que l'autre garde s'était levé de sa chaise et que le sergent l'observait avec attention.

"Ouais, c'est comme ça !" Rétorqua le premier garde, une brute au visage couturé de cicatrices, en portant la main à son épée. Erlick réagi immédiatement.

"Je ne crois pas, espèce de porc," Erlick a frappé, un coup rapide avec le dos de sa main envoyant la brute s'étendre à nouveau sur sa chaise.

"Oh non !" a murmuré Grundius, vidant sa chope en se préparant à l'inévitable.

"Misérable chien" a hurlé le deuxième garde un maigrichon qui ressemblait à un rat en tirant son épée. Grundius a vu le danger et a fait rapidement glisser un tabouret sur le plancher de la taverne, dans les pieds de l'homme rat. Erlick était heureux de l'aide et d'un coup de pied bien placé, envoya le deuxième garde valdinguer en arrière directement dans une grosse serveuse qui à son tour cassa sur le crane du militaire de carrière, le plateau de chope de bière naine qu'elle portait aux clients de la taverne. C'est alors que les choses se sont gâtées.

Erlick se rappelait, cela c'était produit tellement rapidement, pendant qu'il se sauvait par la ruelle, recherchant le signe, qui les sauverait peut-être, le guet toujours à leur poursuite. Il s'est rappelé le sergent, qui le regardait avec insistance et qui l'identifiant soudain, s'est levé sur ses jambes potelées en hurlant: "Arrêtez le, c'est Spid l'Araignée Ecarlate..."

Quelque chose s'est cassé au loin, le bruit du verre brisé se mélangeant avec les jurons et les malédictions couvrant la révélation désespérée du sergent. Mais maintenant il était trop tard, une bagarre générale avait éclaté dans le bar dans la confusion générale, Erlick et Grundius étaient parvenus à gagner la sortie.

Malheureusement le sergent et ses hommes aussi.

Le vacarme des cris perçants et des sifflements stridents éclatant dans les environs a ramené Erlick au présent, soudainement conscient du fait qu'il courait dans une rue et n'avait toujours pas localisé le signe.

"Par la barbe de Grungi, ces gardes semblent tenir à mettre la main sur nous, a haleté Grundius, essuyant la sueur qui coulait de son front. " Pourquoi le sergent t'as appelé, l'Araignée Ecarlate ?"

"Oui, mais je n'ai jamais entendu parler de ce nom", répondit Erlick perplexe, les yeux balayant les murs pour chercher le signe.

"Tu sembles bien connu ici," Grundius poursuivait cette conversation ridicule, risquant un regard en arrière, cinq gardes de plus s'étaient joints à la poursuite. Toute idée de combattre les gardes dans les rues étroites semblait impossible. "Un épéiste proscrit, doublé d'un bourreau des cœurs qu'ils disaient", a continué le nain, parlant par bribes et espérant, cependant qu'Erlick ait un plan pour les sortir de là.

"Là" a crié Erlick soudainement, se dirigeant vers ce qui a semblé à Grundius n'être qu'un mur nu avec une marque noire dessus. "Suis-moi, barbu !" a ajouté Erlick, jetant un dernier coup d'œil derrière lui pour s'assurer que les gardes n'étaient pas en vue. Satisfait, il s'est précipité contre le mur nu, cherchant à tâtons, et trouvant ce qu'il recherchait. "Viens ici et pousse, le nain !," Erlick a gémi pendant qu'il plaçait son épaule contre le mur et poussait de tout son poids "Pousser cela?" A demandé Grundius incrédule, les cris des gardes augmentaient, indiquant qu'ils approchaient. "Es-tu devenu fou l'homme ? C'est un simple mur".

"Fais-moi confiance veux-tu ?" A rétorqué Erlick, ses muscles se tendant pendant qu'il poussait le mur. Le temps passait. Dans quelques instants les gardiens passeraient le coin de la rue. Ils n'avaient aucune chance contre huit gardes. La pensée du gibet a stimulé Erlick pour redoubler ses efforts et la porte secrète s'est débloquée, une fente minuscule est apparue sur le mur.

Grundius ne pouvait en croire ses yeux pendant qu'il voyait le mur pivoter lentement. Sans réfléchir davantage il s'est jeté contre la porte, laquelle sous l'action des deux poids combinés s'est ouverte suffisamment pour leur permettre d'entrer. Erlick fut le premier à plonger à l'intérieur, rapidement suivi de Grundius. Mu par son instinct, Erlick se saisit d'un levier en bois et le tira d'un coup sec vers lui. Le mécanisme a grincé faiblement sous eux et la porte s'est fermée avec un bruit métallique.

Erlick a écouté attentivement, l'oreille collée à la porte. Il a entendu les malédictions à peine étouffées du sergent pendant qu'il réprimandait ses hommes. Souriant, il s'est tourné vers Grundius qui semblait perplexe dans la demi-pénombre de la cage d'escalier dans laquelle ils se trouvaient.

"Je l'ai vu l'autre jour. Un voleur l'a manœuvrée pour échapper au guet. Je l'ai vu depuis la ruelle, les explications d'Erlick n'ont pas semblé convaincre. Grundius. "Evidemment j'ai décidé d'étudier la question et de faire une petite signature noire sur le mur, le signe d'un aigle noir, " poursuivit Erlick " la chance, tu ne trouves pas ?"

"Oui" Grundius a parlé d'une voix traînante, plus détendu mais encore incertain au sujet de l'histoire d'Erlick. "Je pense que nous devons tenir un profil bas pendant un moment, conseilla le nain. " Après tout, ces gardes semblaient vouloir vraiment t'attraper."

"Oui, c'est étrange, ils pensaient que j'étais une sorte de bandit notoire, " réfléchi Erlick, en commençant à gravir la cage d'escalier.

"Il doit avoir erreur sur l'identité, quelque chose d'un bourreau des cœurs, tu dis ?" a demandé Erlick en arrangeant son collier, cachant la marque au-dessous de son oreille droite, une marque qui ressemblait à une araignée écarlate...

Tiré des "Contes de l'araignée écarlate", par Orfeo



PROSCRIT

Points de vie:	1D6+6
Mouvement:	4
Capacité de Combat:	3
Capacité de tir:	4+
Force:	3
Endurance:	3
Initiative:	4
Attaque:	1
Blocage:	3+



Équipement: Le proscrit a six poignards, qui sont conçus pour le lancer et infligent 1D6+1 blessures pour chaque touche réussie. Les poignards ont une portée de 6 cases et vous pouvez en lancer un par tour. Si vous obtenez un 6 pour toucher, vous avez trouvé une faille dans les défenses de votre adversaire et vous pouvez ignorer n'importe quelle armure qu'il porte.

Arme: Le proscrit commence avec une épée qui inflige 1D6 + sa force soit 1D6+3 blessures.

Armure: Lancer 1D6 pour déterminer le type d'armure du proscrit.

Règles spéciales: Voir au dos de cette carte.

CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

REGLES SPECIALES PROSCRIT

ARMURE

La majeure partie de l'armure que porte le proscrit provient de récupérations diverses ! Lancer 1D6 :

1-2 Aucune armure!

3-4 Armure en cuir: +1 en endurance. A la fin de chaque combat lancer 1D6 et sur un résultat de 1, à 3 l'armure est détruite.

5-6 Cotte de maille +1 en endurance.

QUALIFICATIONS SPÉCIALES

Sens du danger :

Étant constamment sur ses gardes et en évitant toujours le long bras de la loi, tout proscrit a un sens vif du danger et comment l'éviter.

Chaque fois que les guerriers sont pris en embuscade dans un donjon, le proscrit lance 1D6. Sur un résultat de 6 le proscrit parvient à crier un avertissement et les monstres ne peuvent pas tendre leur embuscade et sont placés normalement.

Vif acier :

Tout proscrit réagit très rapidement avec une lame. Il le doit pour survivre dans les bas-fonds de l'empire et neutraliser ou même expédier un garde trop zélé qui l'identifie, avant qu'il ne puisse donner l'alarme.

Chaque fois que des monstres sont placés sur le plateau, le proscrit peut lancer 1D6. Sur un résultat de 4+, le proscrit peut faire une attaque simple contre n'importe quel monstre adjacent hors tour, en plus de toutes les autres attaques qu'il pourrait avoir pour ce tour. Ceci représente le proscrit dégainant rapidement au premier signe de mouvement et frappant son adversaire (cette capacité ne peut pas être employée en même temps qu'un coup mortel.)

POIGNARDS A LANCER

Le proscrit a six poignards au total, qui sont conçus pour le lancer et infligent 1D6+1 blessures pour chaque touche réussie. Les poignards ont une portée de 6 cases et vous pouvez en lancer un par tour. Si vous obtenez un 6 pour toucher, vous avez trouvé une faille dans les défenses de votre adversaire et vous pouvez ignorer n'importe quelle armure qu'il porte.

