

*Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont
Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.*

LE MARAUDEUR ÉRUAN

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire
Une aide de jeu officielle proposée par David THOMPSON
dans *Signs & Portents* 34 – Version 1.0
Traduit par Eric DUBOURG
Relecture Florent HARO et Zaoutir

LEGRIMOIRE.net



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Les Maraudeurs sont des forestiers d'élite qui opèrent sur les terres bordant le Marais de l'Enfer, dans le Magnamund septentrional. Ils sont des traqueurs extrêmement talentueux et font d'excellents guides pour ceux qui veulent s'aventurer dans les dangereux territoires se trouvant autour de leur nation. La facilité avec laquelle ils circulent dans les paysages souvent dangereux leur a fait gagner le respect de leurs alliés et propage la peur dans le cœur de leurs ennemis car ils sont très talentueux pour les traquer dans cette région.

Après avoir combattu contre leurs ennemis ancestraux du Marais de l'Enfer et les nations Drakkarim environnantes pendant des siècles, les guerriers talentueux de l'ordre d'élite des Maraudeurs Éruans sont devenus des experts de leurs styles de combat et connaissent très bien les forces et faiblesses de leurs ennemis communs. Les créatures infestant le Marais de l'Enfer et ses environs l'apprennent à leurs frais.

Éru est une terre riche mais une nation économiquement pauvre. Avec le nombre de personnes impliquées dans la défense de leur royaume, peu restent pour travailler la terre et extraire les minerais de métal et les précieuses gemmes qui se trouvent juste sous la surface des nombreuses montagnes et collines de la région. Les Maraudeurs sont appelés pour réaliser beaucoup de tâches que les forces régulières d'Éru ne pourraient espérer couvrir.

L'une des plus précieuses exportations est le nineryl, une pierre précieuse rare utilisée par la Confrérie de l'Etoile de Cristal pour réaliser leurs baguettes. La guilda des mages sommerlundois payent bien chaque cargaison de ces pierres précieuses utiles qu'ils reçoivent, et le gouvernement éruan fait tout pour assurer que les mines de nineryl soient sûres pour les mineurs, pour que ceux-ci puissent continuer à travailler aussi longtemps que possible. À cette fin, les Maraudeurs sont régulièrement déployés sur les collines environnantes pour rechercher les bandits, les voleurs, et bien sûr les Rejetons des Ténèbres.

De patrouilles frontalières aux missions de reconnaissance qui souvent s'infiltrèrent profondément dans le territoire de l'ennemi, les Maraudeurs sont souvent requis par les commandants éruans pour mener leurs troupes à travers un terrain dangereux, pour prévenir à l'avance des dangers encourus. Souvent ils sont prêtés aux alliés d'Éru et quelquefois envoyés pour aider à protéger des caravanes commerciales traversant des lieux potentiellement hostiles, dans et autour des frontières de leur petite patrie.



Carlos Henry-Val

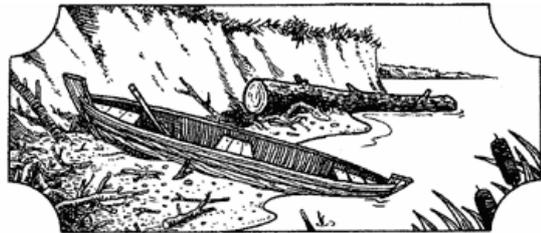
Ceux qui sont choisis pour rentrer dans les rangs des Maraudeurs ont une affinité naturelle avec la nature. Ils sont sélectionnés par les Maraudeurs plus expérimentés parmi la population ou les militaires éruans seulement s'ils montrent qu'ils conviennent lors de la démonstration de leurs talents. Les candidats convenables sont emmenés à Sharwhan, où leurs talents naturels sont aiguisés. De nouvelles compétences leur sont apprises dans des camps d'entraînement bien cachés dans les forêts environnantes. Il leur est appris comment vivre caché et utiliser le terrain à leur avantage lorsqu'ils pourchassent leurs ennemis, et comment monter de mortelles embuscades tout en restant invisibles.

Aventures : Depuis la création de leur ordre peu après la fondation d'Éru, les Maraudeurs ont été appelés à servir leur royaume de bien des manières. Comme scouts, ils sont sans pareils dans tout le Magnamund septentrional, leur aptitude à traverser les terrains les plus difficiles est aussi légendaire. En conséquence, bien des nations paieraient une petite richesse à Éru pour embaucher l'un de leurs Maraudeurs, un fait dont le Prince d'Éru est bien conscient. Les Maraudeurs peuvent se trouver eux-mêmes appelés à servir leur pauvre nation sur leur propre terre comme complément aux forces armées régulières, à aider des nations plus lointaines mais amies avec la lignée royale d'Éru ou simplement à servir ceux payant bien le service des Maraudeurs.



Profil : Les Maraudeurs sont des individus habiles et résistants. Leurs manteaux et uniformes gris sont reconnus partout dans la région, suscitant respect et nervosité chez ceux qui croisent leur chemin, car s'ils sont là, le danger n'est sûrement pas loin. Ceux qui ont choisi de rejoindre les rangs des Maraudeurs ont tendance à être des solitaires, capables de survivre seuls dans les terres désolées grâce à leurs compétences et à leur jugement. Souvent ils ont de bonnes raisons de rejoindre les Maraudeurs du fait de tragédies personnelles, mais beaucoup les rejoignent simplement par loyauté envers le drapeau éruan. Ils travaillent cependant bien ensemble, comme ils partagent une haine de tous les Rejetons des Ténèbres et sacrifieraient volontiers leurs vies pour libérer leur petite nation de la menace des voisins Drakkarim et de tous ceux qui les aident.

Religion : Pas connus pour leur foi en un dieu particulier, les Maraudeurs typiques ont habituellement plus de respect pour leur environnement naturel que pour les forces divines. Ils rendent souvent hommage à l'esprit de la terre et n'agissent jamais d'une manière qui pourrait directement nuire à la faune et la flore sous leur protection. Cela dit, ils rendent habituellement hommage aux dieux Kaï et Ishir, de par leur rapport avec la nature. Ils sont tous très conscients que le dieu sombre Naar a sur le monde une influence qui peut faire tourner les choses à son avantage.



Antécédents : La plupart des personnes choisies pour être des Maraudeurs ont vécu avec les effets de l'emplacement de leur nation toute leur vie. La proximité d'Éru avec le Marais de l'Enfer, le Hammerland et le Ghatan signifie que les attaques des Rejetons des Ténèbres et autres alliés des Royaumes des Ténèbres sont presque un événement ordinaire. Cela fait des éruans un peuple assez robuste, les Maraudeurs l'étant encore plus. Leur affinité avec la terre et les créatures de la région font d'eux les gens idéaux pour agir en tant que scouts et dans une certaine mesure comme chasseurs des Rejetons des Ténèbres et autres créatures mauvaises qui envahissent leur patrie.

Ils sont tous plein de ressources, des individus hardis dont la haine pour les Maîtres des Ténèbres et leurs serviteurs les amènent à se jeter corps et âme dans la lutte désespérée de leur royaume pour sa survie. Certains Maraudeurs sont recrutés hors Éru mais ces rares individus partagent tous la même haine pour leur ennemi commun, ce qui les unit.

Autres classes : Les Maraudeurs opèrent principalement seuls ou en petits groupes. De plus en plus cependant, il leur est demandé d'agir en tant que scouts pour des unités militaires, en rassemblant des informations sur le terrain et la composition des forces ennemies approchantes. En outre, il leur est donné la tâche de protéger des cargaisons précieuses de minerais et autres biens de commerce le long des routes commerciales dangereuses d'Éru, se mélangeant ainsi avec les différentes classes des autres nations. Bien qu'habituellement réservés ils cohabitent très bien avec d'autres guerriers comme les Chevaliers du Sommerlund et les Chevaliers du Bouclier du Palmyrion. Ces deux classes sont perçues comme de puissants et honorables guerriers. Les Seigneurs Kai sont respectés en particulier du fait de leur affinité avec la nature et leurs compétences martiales légendaires.



Les utilisateurs de magie sont regardés habituellement avec soupçon bien que les Herboristes soient considérés comme sûrs grâce à leur affinité avec la nature. La Confrérie de l'Etoile de Cristal et les autres magiciens sont souvent perçus comme des personnes altérant l'ordre naturel des choses et les Maraudeurs recherchent rarement leur compagnie. Les Druides de Cener sont considérés comme les pires utilisateurs de magie, et les Maraudeurs les attaqueront logiquement à vue.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Maraudeurs éruans.

Note raciale : Les Maraudeurs éruans gagnent tous les bonus accordés par leur race. Ils obtiennent un bonus de +1 aux jets de Perception et d'Initiative, dû à leur robustesse en bataille.

Age de départ : 18 + 1d6

Richesse de départ : 50 + 2d10 Couronnes d'Or

Caractéristiques : La Dextérité et la Constitution sont les plus importantes pour un Maraudeur comme ils sont largement dépendants de leur mobilité et leur résistance aux maladies, aux poisons naturels et aux aléas de la nature. En portant seulement des armures légères ou moyennes, ils maximisent leur capacité à se cacher de leurs ennemis et frappent même sur des terrains qui ralentiraient toutes les autres troupes.

Leur haute Constitution les aide à résister aux risques naturels des marais et forêts dans lesquels ils opèrent. Ils peuvent résister plus facilement aux maladies naturelles et au venin de leurs ennemis Rejetons des Ténèbres grâce à une grande Vigueur. De plus, leur résistance les aide à mieux gérer la « punition » que leurs corps endure du fait de leur quasi constante exposition aux éléments.

Dé d'Endurance : d8.

Vitesse de base : 9 mètres.

Compétence de classe

Les compétences de classe du Maraudeur éruan (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Athlétisme (For), Connaissance (Géographie, Nature et Guerre) (Int), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Escalade (For), Intimidation (Cha), Perception (Sag) et Survie (Sag).

Point de compétence au 1^{er} niveau : (4 + modificateur Int) x 4

Point de compétence pour chaque niveau supplémentaire : 4 + modificateur Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Maraudeur éruan.

Armes et armures : Les Maraudeurs sont compétents au port d'armures légères et moyennes. Ils peuvent utiliser seulement des targes et des petits boucliers mais également toute lame à une main et la lance, ainsi que des arcs courts et longs.



Carlos Henry-Val

Boussole Naturelle (Ext) : Grâce à son affinité avec la vie en plein air et le monde naturel, le Maraudeur peut utiliser les étoiles et les autres signes naturels comme guides et peut toujours déterminer où est le Nord. Grâce à cela il ne peut jamais se perdre du fait de conditions naturelles, telles que des tempêtes de poussière ou des blizzards. Par exemple, si dans une forêt où il ne peut pas voir le ciel, il trouvera d'autres signes tels que la mousse qui pousse sur certains côtés des troncs des arbres et indiquent la direction du Nord. Seuls la présence de magie peut amener le personnage à perdre le sens de l'orientation.

Camouflage (Ext) : Un Maraudeur apprend rapidement à utiliser tout ce que la nature fournit pour se cacher de sa proie. En maîtrisant cette aptitude un personnage peut ajouter la moitié de son niveau de classe comme bonus à sa compétence de Discrétion lorsqu'il est dans son Milieu de Prédilection (voir ci-dessous). Les pénalités dues au mouvement en utilisant la compétence de Discrétion sont réduites dans le Milieu de Prédilection du personnage. En se déplaçant à la vitesse de base il n'y a aucune pénalité aux jets de Discrétion, en se déplaçant plus vite que la vitesse de base, la pénalité aux jets de Discrétion est de -10. En chargeant ou en courant il est presque impossible de rester caché, toutefois la pénalité pour tenter de le faire est réduite à -15. Sur d'autres types de terrains le bonus aux jets de Discrétion du personnage est divisé par deux et les pénalités dues au mouvement sont normales. Le Maraudeur peut seulement utiliser cette aptitude (sur tout terrain) qu'en portant au maximum une armure de cuir.

Calmer la bête (Ext) : Développant une compréhension croissante des animaux natifs de son ou ses milieux de prédilection, un Maraudeur peut utiliser cette connaissance pour empêcher des animaux de l'attaquer et ne pas être forcé de leur faire du mal. Il peut utiliser sa compétence Dressage pour calmer des animaux prêts à attaquer ou en colère. En opposant son jet de Dressage au jet de sauvegarde de Volonté de l'animal, il peut calmer un animal en colère ou effrayé pour un nombre de rounds égal à son score de Charisme. L'aptitude prend une action simple pour être exécutée, et fonctionne sur tout animal normal, excepté les Aberrations et les Rejetons des Ténèbres.

Ennemi Mortel (Ext) : Au 1^{er} niveau le Maraudeur choisit une race qu'il a une bonne raison de considérer comme ennemie mortelle (Glok, Drakkarim, Gourgaz ou autre). Il gagne les avantages suivants quand il est confronté à une créature de cette race :

- Le personnage gagne un bonus de +1 en Bluff, Perception, Psychologie et Survie (en traquant l'Ennemi Mortel) contre cette race. Et aussi un bonus de +1 aux dégâts effectués, obtenu grâce à sa connaissance des tactiques et de la physiologie de la créature.

- Au 11^{ème} Niveau le Maraudeur peut ajouter à cette catégorie une race supplémentaire. Aussi en atteignant ce niveau, son expérience avec son premier Ennemi Mortel est tel qu'il obtient un bonus de +2 sur les compétences listées, et un bonus de +2 aux dégâts (cela s'additionne avec le premier bonus, pour un total de +3 pour la race choisie en premier).

Embuscade (Ext) : Une des premières aptitudes développées par les Maraudeurs est d'attirer dans un piège leurs ennemis de manière efficace. En attaquant en étant dissimulé ou en étant non remarqué par sa proie, un Maraudeur peut diriger ses attaques sur des points vulnérables. La cible est considérée comme surprise et n'obtient pas son bonus de Dextérité pour le calcul de la CA. Le dé supplémentaire aux dégâts n'est pas ajouté si la cible est immunisée aux coups critiques, tels les morts-vivants. Un Maraudeur doit être à moins de 9 mètres de sa cible pour pouvoir utiliser l'aptitude Embuscade pour une attaque à distance. Cette aptitude peut seulement être utilisée si le Maraudeur est sans armure, ou s'il porte une armure de cuir ou quelque chose de plus léger.

Expert en Survie : Au 5^{ème} niveau le Maraudeur est un expert de l'orientation et connaît par cœur les noms et les propriétés générales de la faune et la flore des terres qu'il considère comme son Milieu de Prédilection. Il peut aussi déterminer si n'importe quelle source d'eau est sûre à boire avec un jet de Survie (DD 10). Un Maraudeur peut toujours trouver de la nourriture dans son Milieu de Prédilection, et prend seulement la moitié du temps requis pour le faire. Le second Degré d'Expert en Survie permet au Maraudeur d'ajouter la moitié de son niveau à tout jet de Survie ou Connaissance (Nature). Aussi, il connaît maintenant (avec un jet de connaissance ayant un DD égal à 10 + dé d'endurance de la créature) toute capacité spéciale ou non usuelle de tout natif de la faune et de la flore de son Milieu de Prédilection.

Force de la Nature (Sur) : Devenu l'un des traqueurs les plus craints du Magnamund septentrional, un Maraudeur atteignant un haut de niveau de connexion spirituelle à son environnement peut virtuellement se fondre avec la terre qu'il traverse en poursuivant sa proie. Il gagne aussi la faveur de la plupart des créatures naturelles vivant dans les forêts et vallées qu'il protège. Un Maraudeur peut simplement commander aux animaux en effectuant un jet de Dressage contre un DD de 10 + le dé d'Endurance de l'animal en question. Il est virtuellement invisible dans son Milieu de Prédilection, ajoutant son niveau de classe comme bonus pour tout jet de Discrétion. Il gagne aussi un bonus de +4 pour toutes les compétences utilisées dans son Milieu de Prédilection, sauf si utilisé directement pour endommager la faune ou la flore. Sa peau devient comme de l'écorce très solide d'un vieil arbre, lui procurant un +4 à la CA (non cumulatif avec Milieu de Prédilection). L'esprit de la terre entre aussi en lui, procurant un bonus à l'attaque et aux dégâts de +4 sur son premier Ennemi Mortel (cela s'additionne avec les autres bonus) en le combattant dans son Milieu de Prédilection.



Marque de la Proie (Ext) : Un Maraudeur aussi compétent de ce niveau peut discerner plus d'informations que les seules traces laissées par sa proie le permettraient. Sur un jet de Survie dont le DD habituel est augmenté de 5, le Maraudeur peut déterminer l'un des renseignements suivants à propos de sa proie : race, taille, poids, armure, encombrement, sexe ou dé d'Endurance. Un jet séparé est requis pour chaque renseignement qu'un personnage souhaite connaître. Suite à un jet manqué le Maraudeur ne peut plus rien déduire de la trace, mais il peut réessayer deux kilomètres plus loin (en d'autres termes, après un autre jet réussi de Survie).

Milieu de Prédilection : Grâce à sa connaissance intime de la faune et flore locale, le Maraudeur gagne les bénéfices suivants lorsqu'il est dans son Milieu de Prédilection. Notez que ces bénéfices ne s'appliquent pas quand le personnage est à l'intérieur de tout type de structure ou bâtiment dans le Milieu de Prédilection. Un Maraudeur gagne un +2 à la CA quand la Dextérité est prise en compte, et un +2 sur les compétences suivantes : Dressage, Connaissance (Nature), Perception, Discrétion et Survie. A chaque fois que le Maraudeur gagne l'aptitude Milieu de Prédilection, il peut choisir un type de terrain dans la liste suivante : collines, désert, forêt, jungle, marais, montagnes, plaine et volcans.



Passage rapide (Ext) : La grâce et l'agilité naturelle des Maraudeurs signifie que lorsqu'ils traversent leur(s) Milieu(x) de Prédilection, il peuvent avancer à vitesse normale, même si le terrain obligerait à ralentir. Même sur les autres terrains, il avance avec une vitesse et une agilité surprenante, seulement la moitié de la pénalité induite pour ces terrains étant appliquée. Cette aptitude fonctionne seulement avec des armures légères ou moyennes, et un encombrement léger.

Passage rapide (Ext) : La grâce et l'agilité naturelle des Maraudeurs signifie que lorsqu'ils traversent leur(s) Milieu(x) de Prédilection, il peuvent avancer à vitesse normale, même si le terrain obligerait à ralentir. Même sur les autres terrains, il avance avec une vitesse et une agilité surprenante, seulement la moitié de la pénalité induite pour ces terrains étant appliquée. Cette aptitude fonctionne seulement avec des armures légères ou moyennes, et un encombrement léger.

Passage sans traces (Ext) : Pour peu que le Maraudeur ne saigne pas (s'il souffre de blessures non traitées), ne porte pas d'armure plus lourde que le cuir, et n'est en aucun cas encombré, le Maraudeur ne laisse aucune trace visible qui puisse être suivie. Néanmoins, les créatures qui utilisent d'autres méthodes pour traquer, comme l'odorat, sont toujours capables de suivre la trace du personnage.

Reconnaissance (Ext) : Le personnage espionne les camps ou formations des ennemis, en notant un maximum de détails. Le Maraudeur peut faire 10, en effectuant tout jet de Perception, même s'il est sous l'attaque de l'ennemi qu'il espionne. Faire 10 compte comme une action complexe comme d'habitude mais cette aptitude permet au personnage de le faire même s'il ne pourrait pas normalement le faire.

Résistance naturelle (Ext) : Du fait de sa constante exposition aux risques du Marais de l'Enfer et de ses habitants, un Maraudeur développe rapidement une résistance aux maladies naturelles et aux poisons. Les personnages atteignant ce niveau gagnent un bonus à leur jet de Vigueur égal à la moitié de leur niveau pour les jets de sauvegarde contre un poison ou une maladie naturelle. Il est beaucoup plus difficile de résister aux poisons et maladies magiques, et par conséquent, cette aptitude ne procure pas de protection additionnelle.

Suivre la Piste (Ext) : Le Maraudeur peut suivre les pistes laissées par sa proie avec facilité sur tout type de terrain et quel que soit le temps. Consultez les pages 53 et 54 de l'Encyclopédie du Monde de Loup Solitaire, pour plus de précisions sur les règles de cette aptitude.

Traqueur Incomparable (Ext) : En atteignant ce niveau d'expérience, le Maraudeur est tellement en accord avec son environnement naturel qu'il est pratiquement impossible pour sa proie de s'échapper une fois que le Maraudeur a repéré sa piste. Seulement quand les conditions imposent une augmentation dans le DD de Survie pour suivre une trace, alors la personne refait un jet. Les conditions de luminosité ne font aucune différence sur la réussite à ce stade de compétence. S'il perd néanmoins la piste, cela lui prend la moitié du temps usuel pour la retrouver et lancer un nouveau jet de Survie.

Maraudeur éruan multiclassé

Aussi longtemps que les candidats potentiels montrent une aptitude naturelle et la volonté de jurer fidélité à la fois à la Couronne éruane et à l'ordre des Maraudeurs, la plupart sont acceptés pour entraînement. Néanmoins, les utilisateurs de magie et quiconque ayant un passé criminel, par exemple les Boucaniers Chadakines, sont immédiatement refusés ou pire. Les Maraudeurs ne font pas confiance aux utilisateurs de magie car leurs pouvoirs font fi des lois de la Nature. Les Herboristes sont la seule exception à cette règle, car la puissance de leur magie provient de sa connection avec les lois de la nature, et ils ont juré de protéger la nature dans toutes ses formes naturelles.

Ex Maraudeur éruan

Un Maraudeur quittant l'ordre est vraiment une chose rare. Il faut une grande influence et assez souvent beaucoup de malice pour détourner quelqu'un d'aussi loyal qu'un Maraudeur de sa cause. Peu quittent l'ordre pour autre chose que de douloureuses blessures et même ainsi ils sont si fanatiques à leur cause qu'ils continueraient plutôt à servir leur nation d'une autre façon que de partir définitivement. Un Maraudeur qui devient un traître est un homme mort; tel est le courroux des Maraudeurs quand ils sont trahis. Rien ne les arrêterait pour porter en jugement quiconque capable d'un tel acte. La localisation de leurs camps secrets d'entraînement et des sites d'embuscade favoris communiquée aux apprentis doit être gardée secrète sous peine de mort. Ceux qui ont quitté l'ordre dans le passé dans de telles circonstances n'ont jamais vécu assez longtemps pour causer aux Maraudeurs de sérieux problèmes - les gens d'Éru ne permettraient simplement pas à un traître de rester longtemps en activité.

Niveau	Bonus de base				Spécial
	Attaque	Vigueur	Réflexes	Volonté	
1	+0	+2	+0	+0	Boussole Naturelle, Ennemi Mortel I
2	+1	+3	+1	+1	Milieu de Prédilection I
3	+1	+3	+1	+1	Suivre la Piste
4	+2	+4	+1	+1	Embuscade + 1d6
5	+3	+4	+2	+2	Expert en Survie I
6	+4	+5	+2	+2	Camouflage
7	+5	+5	+3	+3	Reconnaissance
8	+6/+1	+6	+3	+3	Milieu de Prédilection II
9	+6/+1	+6	+4	+4	Marque de la Proie
10	+7/+2	+7	+4	+4	Passage rapide
11	+8/+3	+7	+5	+5	Ennemi Mortel II
12	+9/+4	+8	+5	+5	Embuscade + 2d6
13	+10/+5	+8	+6	+6	Passage sans trace
14	+10/+5	+9	+6	+6	Milieu de Prédilection III
15	+11/+6/+1	+9	+7	+7	Expert en Survie II
16	+12/+7/+2	+10	+7	+7	Traqueur incomparable
17	+13/+8/+3	+10	+8	+8	Résistance naturelle
18	+14/+9/+4	+11	+8	+8	Calmer la bête
19	+15/+10/+5	+11	+9	+9	Milieu de Prédilection IV
20	+15/+10/+5	+12	+9	+9	Embuscade + 3d6, Force de la nature

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net