

# LE GARDIEN DU PONT



Scénario pour le jeu de rôle The Witcher

Par Thomas Muzyk

The Witcher est une marque déposée de CD PROJEKT S.A. Le jeu The Witcher est inspiré des écrits d'Andrzej Sapowski. Version française du JDR : Arkhane Asylum. Ce document est destiné à un usage non commercial uniquement

Merci à thehuntedsnark pour les profils du Bestiaire non-officiel

Merci à la communauté pour les fiches de personnage dynamiques

Ressources pour la communauté française : <http://www.the-witcher-jdr.fr/index.php>

# Synopsis

L'avancée implacable des Escadrons Noirs nilfgaardiens a poussé les PJ à fuir vers le Nord. Ils se retrouvent acculés sur la rive sud du Pontar, et le seul point de passage vers le nord semble être un pont d'apparence fragile qui enjambe le Pontar depuis le village de Clairbois.

Ce pont est gardé par un troll qui rançonne les voyageurs : ceux qui ne peuvent payer sont refoulés ou dévorés...

Evidemment, les PJ n'ont pas d'or et n'ont pas les moyens de payer le troll pour passer...

Le village est dirigé d'une main de fer par un bourgmestre véreux, qui donne de la vodka au troll en échange de l'or que celui-ci prend aux voyageurs : la population, trop pauvre pour passer le pont, doit acheter des vivres au bourgmestre qui s'enrichit à vue d'œil.

Or, le bourgmestre a un problème : des harpies se sont installées dans les falaises toutes proches et harcèlent le troll qui, excédé, menace de partir. Si le troll part, le bourgmestre perd toute rentrée d'argent, et donc toute son autorité. Le bourgmestre propose donc une forte récompense à qui parviendra à tuer ou faire fuir les harpies.

Que choisiront les PJ ?

- Traverser le Pontar à la nage ou en barque ? à cet endroit, le courant est tumultueux et les noyeurs nombreux.
- Tuer le troll ? C'est un adversaire redoutable.
- Accepter le contrat du bourgmestre ? Tuer ou chasser les harpies ne sera pas une mince affaire.
- Contrer les manigances du bourgmestre ? Il est protégé par des bandits armés jusqu'aux dents.
- Voler ? Les villageois et réfugiés sont pauvres et sans le sou, et le trésor du bourgmestre est bien protégé.

Quoi qu'il en soit, ne rien faire n'est pas une option, car Nilfgaard rase tous les villages sur son passage, et les Escadrons Noirs se rapprochent d'heure en heure.

## Les atouts de ce scénario

*Ce scénario est idéal pour débuter.*

*En effet il prend place un cadre restreint (village), avec donc peu de lieux et de personnages à décrire.*

*L'ambiance sinistre et violente de l'univers du Witcher y est restituée.*

*Il y a également des possibilités de combat, et un choix moral proposé aux PJ.*

*Il est relativement court et devrait pouvoir se jouer en une session.*

*Il y a également à la fin de ce scénario des profils des différents personnages, des personnages préférés pour débuter l'aventure rapidement.*

## Les PJ

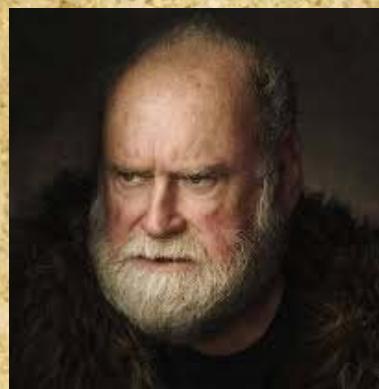
Des PJ pré-tirés sont à la fin de ce scénario. Selon les personnages choisis par les joueurs, il conviendra d'ajuster le nombre de points alloués aux ennemis. En effet, il ne faudrait pas qu'un combat soit trop facile ou insurmontable : chaque combat doit être dangereux mais avoir une possibilité de victoire.

## Les PNJ

### Grod, le troll de Clairbois

Objectif : vodka !

Moyens pour y parvenir : plaire au bourgmestre, le « gentil monsieur » qui donne de la vodka, en faisant payer les voyageurs.



### Vustak, le bourgmestre vêreux

Objectif : s'enrichir, garder son emprise sur les villageois.

Moyens : il donne de la vodka au troll si celui-ci lui donne l'or qu'il taxe auprès des voyageurs. Avec l'or gagné, il améliore son confort de vie et achète des denrées dont dépendent les villageois qui voient en lui un sauveur. Il s'offre aussi les services de bandits qu'il paie généreusement.

## L'ambiance de Clairbois

Gardez toujours à l'esprit que le monde de *The Witcher* est cruel et violent.

*Le village de Clairbois est isolé, perdu au milieu de nulle part. Ses habitants sont pauvres et sans éducation.*

*Les alentours ne sont que marécages, infestés de montres, loups, déserteurs et autres prédateurs prêts à s'en prendre aux voyageurs sans défense.*

*Insistez en permanence sur le climat humide et froid : la boue qui colle aux pieds, le vent froid qui charrie des odeurs nauséabondes. Même les odeurs de cuisine sont un peu éœurantes, chargées de graisse et de suie.*

# Les lieux

Le village de Clairbois est situé sur la rive sud du Pontar, côté Téméria (occupée par Nilfgaard). Il est entouré d'une haute palissade. Il y a une grande porte de bois gardée au sud par des gardes armés aux couleurs de la Téméria. Des tentes s'amassent contre la palissade à cet endroit, car de nombreux réfugiés attendent de pouvoir passer au nord. Au nord, un vieux pont de pierre grossièrement rafistolé avec du bois enjambe le fleuve, gardé par le troll qui vit en-dessous. A cet endroit, le fleuve est étroit, et donc plutôt tumultueux. Clairbois est le seul passage vers le nord à des kilomètres à la ronde.

Pour le MJ : Les PJ peuvent explorer librement le village, se reposer, se ravitailler, faire des achats. Mais assez rapidement, ils devront entendre parler du Troll qui garde le pont, ce qui sera leur principal obstacle pour passer vers le nord puisqu'ils n'ont pas d'or à lui donner. Rendez-vous à la rubrique **Action** pour faire évoluer les évènements en fonction de leurs choix.

## Le camp de réfugiés

*Des tentes sommairement dressées et des chariots s'agglutinent contre les palissades du village. Des familles à l'air hagard, des estropiés, des personnes âgées et des enfants crasseux errent sans but et se parlent à voix basse autour de feux de camp. Quelque part, vous entendez même un nourrisson pleurer. L'ambiance est assez sinistre, et les regards que vous surprenez dans votre direction sont soit hostiles, soit indifférents.*

La porte du village est gardée par **4 gardes** (profils bandits p.272) peu avenants, dont les tabards crasseux étaient autrefois aux couleurs de la Téméria. Ils laisseront les PJ entrer dans le village, leur donneront son nom « Clairbois », mais les préviendront qu'ils ne laisseront personne dormir dans les rues : pas de mendiant ici ! Ils peuvent les renseigner sur les commerces et la vie dans le village. Ils n'hésitent pas à encenser le bourgmestre, car après tout c'est lui qui les emploie. Ils sont un peu nerveux quant à l'arrivée prochaine des Escadrons Noirs.

Si les PJ souhaitent discuter avec les occupants du camp, ce sont essentiellement des réfugiés, des miséreux et des invalides qui fuient les horreurs de la guerre, comme eux. Ils sont désœuvrés également, et n'apportent avec eux que quelques biens sans valeur et leur peine. Les réfugiés interrogés confirmeront que le pont de Clairbois est le seul passage vers le nord à des kilomètres à la ronde.

## L'auberge de Clairbois

*L'auberge est sans doute le bâtiment le plus important du village, et donc le moins miteux. Quand vous y entrez, vous êtes accueillis par une odeur de bonne cuisine, et en effet, plusieurs marmitent pendant au-dessus d'un feu crépitant dans un foyer de taille respectable. L'endroit est plutôt propre, et la serveuse qui vous accueille le fait en réussissant presque à cacher sa méfiance.*

Les PJ peuvent prendre une chambre, se nourrir et boire (voir tarifs p.93). L'aubergiste répondra volontiers à leurs questions pourvu qu'ils achètent quelque chose. Voici ce qu'il leur dira :

- Un pont permet de passer sur la rive nord, mais il est gardé par un troll qui taxe les voyageurs ou les dévore.
- Les réfugiés qui s'agglutinent aux portes du villages sont des gens qui n'ont pas les moyens de payer le troll.
- Depuis peu, le troll semble sujet à de terrifiantes crises de colère que l'on entend de loin.
- Si les PJ demandent s'il y a un moyen de gagner de l'argent, l'aubergiste répondra que le bourgmestre a placardé des affiches pour chercher des volontaires pour un travail dangereux.

Pour le MJ : le rôle de l'aubergiste est essentiellement de poser le décor et d'expliquer les conditions de passage du pont. A l'issue de cette rencontre, les PJ devraient être tentés soit d'aller voir le troll, soit d'aller rencontrer le bourgmestre.

## Les commerces

Plusieurs commerces sont établis dans le village :

- **Un forgeron.** Doegan, homme d'une trentaine d'années, bras musculeux mais maigrichon, il a repris le commerce de son père après sa mort et aime rendre service. Davantage habitué à forger des fers à cheval et des clous, il se montrera tout de même enclin à forger ou réparer armes et armures selon les demandes des PJ. Le forgeron ne vend pas d'armes ou d'armures (il n'en a pas en stock), mais il peut en fabriquer sur commande (voir pages 131 à 135).
- **Une herboriste.** Yephô, vieille femme sans âge, qualifiée de « bonne sorcière » par les villageois, elle aurait empoisonné son mari violent il y a de nombreuses années. Elle soigne volontiers les voyageurs et les réfugiés en échanges de quelques couronnes. Elle peut vendre des formules alchimiques de novice (voir page 146) et des composants alchimiques (voir page 143) de rareté P

## La Gestion des tarifs

Les tarifs des commerçants doivent être suffisamment élevés pour que les PJ ne puissent pas avoir recours à leurs services trop souvent, mais également être suffisamment accessibles pour ne pas les bloquer.

*C'est à vous de les faire fluctuer en fonction de la bourse des PJ.*

(Partout). Pour un coût supplémentaire (le double du prix des ingrédients), elle peut fabriquer la substance alchimique désirée.

- **Un docteur.** *Keta, homme, la cinquantaine, a déserté l'armée Témérienne en déroute et survit en vendant ses services.* Les PJ peuvent se faire soigner là-bas (blessures critiques) contre une certaine somme (voir guérison p.173).

Pour le MJ : attention, aucun commerçant n'a de vodka à vendre. Si les PJ en demandent, ils diront que seul le bourgmestre en fait importer dans le village, et ils ont l'interdiction de lui faire concurrence sinon ses gardes (bandits, p.273) mènent des représailles.

## Les habitations des villageois

Ce sont de pauvres chaumières sans grand intérêt. Si les PJ souhaitent les explorer pour y voler des choses, utilisez la table des possessions aléatoires (p.223). Ils ne trouveront alors que des objets ordinaires, sans grande valeur.

## La maison du bourgmestre

C'est le seul endroit où les PJ peuvent rencontrer le bourgmestre (excepté s'ils le surprennent la nuit en train de discuter avec le troll sur le pont).

*C'est le plus ancien bâtiment du village, probablement l'ancien logement du gardien du pont, car les fondations de pierre ont été réparées et consolidées avec du bois et de la brique. Le bâtiment est gardé par 6 bandits (profil p.273).*

*L'intérieur déborde de richesses : tapisseries sur les murs, tableaux, vases, miroirs, rideaux en étoffes précieuses...*

Pour le MJ : Un test réussi de Déduction SD10 permet de se rendre compte que la différence de richesse entre la maison du bourgmestre et le reste du village est anormale. A l'intérieur, près de la porte d'entrée, des caisses vides s'entassent, ce qui contraste avec la richesse des lieux (Vigilance SD10 pour les remarquer). Une étude rapide (Déduction SD14) permet de déceler une odeur d'alcool comme étant de la vodka. Le bourgmestre se fait livrer des caisses entières de vodka afin de satisfaire Grod.

## Le pont

*Ce devait être autrefois un pont majestueux et large pour enjamber le plus grand fleuve du Continent. Il est depuis tombé en ruines, et ses fondations de pierre ont été raffistolées avec du bois et de la pierrière assemblées à la hâte, ne laissant qu'un étroit passage sans barrières, plusieurs mètres au-dessus de l'eau.*

*En dessous, le Pontar est ici moins large qu'en aval, mais son courant semble plus fort.*

Grod le troll ne fait son apparition que si des voyageurs (ou les PJ) arrivent à la moitié du pont, sortant d'en dessous. Comme il est massif, et le pont étroit, il est impossible de passer tant qu'il barre le passage. Quand on marche dessus, le pont semble étonnamment solide. Il n'y a de la place que pour deux personnes de front. Cela signifie que si les PJ sont plus de deux (ce qui est probablement le cas), les autres seront derrière.

Pour le MJ : le troll est un adversaire redoutable, et les PJ doivent en avoir conscience. Il faut si possible les inciter au dialogue, c'est donc le Troll qui engagera la conversation. Le troll ne se montrera agressif envers les voyageurs uniquement s'il se sent attaqué.

## Le nid des harpies

A l'est du village, le Pontar a creusé son lit, créant ainsi de petites falaises truffées de corniches. C'est dans ce cadre qu'une horde de harpies s'est installée.

Pour parvenir à cet endroit, les PJ doivent remonter une piste faite de proies à moitié dévorées, et suivre les indications de Grod.

Les harpies les attaqueront dès que les PJ arriveront. Ce sont des adversaires plutôt faibles, il faut donc compter 2 harpies en plus du nombre de joueurs.

Si les PJ veulent fouiller les lieux, ils trouveront 6 possessions aléatoires (p.223).

Pour le MJ : trouver le nid ne doit pas être difficile pour les PJ, le but étant de réussir à tuer les harpies pour toucher la récompense et payer le troll. Le combat doit être un peu compliqué, car les harpies peuvent voler, mais elles restent malgré tout des adversaires peu résistantes.

# Déroulement

## L'arrivée à Clairbois

Rappelez aux PJ leur objectif : rallier la grande ville de Rinde en Rédania pour échapper à la guerre qui fait rage en Téméria.

Laissez-leur le temps également de se décrire. Ils voyagent ensemble depuis quelques jours mais n'ont pas eu le temps de discuter, car chaque heure a été occupée à éviter les patrouilles nilfgaardiennes ou à guetter la menace de bandits sans foi ni loi. Les nuits ont elles aussi été agitées, car les environs grouillent de loups et autres charognards qui pullulent dans environs, attirés par les charniers des champs de bataille.

Décrivez leurs horreurs qu'ils ont traversées jusqu'à présent : villages brûlés, populations massacrées, champs dévastés... Ils ont pu croiser d'autres gens qui fuyaient aussi la guerre : des familles au regard sombre, des marchands aux abois, des déserteurs témériens...

La route qu'ils suivent les mène en haut d'une colline boisée, depuis laquelle ils ont la vision suivante :

*Tout contre la rive sud d'un large fleuve, un village semble recroqueillé sur lui-même. Des palissades défensives entourent des bâtiments d'apparence misérable dont les cheminées crachent paresseusement de la fumée.*

*Vous percevez immédiatement une odeur de grillade dans la fraîcheur du soir.*

*Vous ne pouvez pas non plus manquer le rassemblement hétéroclite de tentes et de chariots massés devant la porte du village.*

*Alors que le soleil amorce sa course vers l'horizon, le fleuve Pontar scintille de mille feux, et vous remarquez alors la silhouette noire d'un pont qui s'élance du village vers la rive nord.*

A partir de ce moment les PJ sont libres de prendre leurs décisions, mais il est probable qu'ils décident de rallier ce village. Dans ce cas, ils arrivent directement au camp de réfugiés qui s'étend aux portes du village. Rendez-vous alors à la section suivante qui décrit les différents **Les habitants de Clairbois**

S'ils décident de chercher un autre endroit pour passer le fleuve, laissez-les faire. Qu'ils décident de longer le fleuve vers l'est ou vers l'ouest, ils ne rencontreront rien d'autre que des marécages. Clairbois est bel est bien le meilleur point de passage vers le nord à des dizaines de kilomètres à la ronde.

S'ils décident de traverser le fleuve par d'autres moyens, à la nage ou à l'aide d'une embarcation, laissez-les essayer. Rendez-vous alors à la section **Traverser le fleuve**.

## Découverte de l'obstacle à franchir

En arrivant dans le village, les PJ doivent avoir vent assez rapidement de l'obstacle qui les empêche de passer le pont.

Cette partie du scénario est assez libres pour les PJ : il faut qu'ils aient les informations en main assez rapidement afin de pouvoir décider et agir, mais ils peuvent ensuite se déplacer à leur guise dans le village et ses alentours.

Plusieurs possibilités :

- Entendre une conversation (Vigilance SD16) où des réfugiés se plaignent de ne pas pouvoir passer le pont car ils n'ont pas assez d'or.
- Discuter avec un commerçant ou l'aubergiste, qui expliquera rapidement qu'il faut payer le troll pour passer.
- Des affiches sont placardées en ville (Vigilance SD10 pour les remarquer), disant que le bourgmestre propose un travail dangereux contre récompense. Cela devrait mener les PJ à rencontrer le bourgmestre, qui leur expliquera la situation (voir la section **Rencontre avec Vustak le bourgmestre**).
- Tenter de traverser le pont et rencontrer Grod (Aller dans ce cas directement à la section **Rencontre avec Grod le troll**).

A partir de ce moment-là, les PJ devraient commencer à réfléchir au moyen de franchir cet obstacle : en combattant Grod, en traversant le fleuve par leurs propres moyens, ou en acceptant le contrat du bourgmestre, voire en décidant de voler.

Si les PJ ne progressent pas assez vite : faire ressentir la présence de Nilgaard qui se rapproche. Ils saisissent des rumeurs, entendent au loin des roulements de tambours. La nuit, des lueurs orangées de feu de camps éclairent les nuages... Ils doivent se dépêcher de trouver une solution pour passer le pont, sinon ils seront encore là quand les Escadrons Noirs détruiront le village.

## Traverser le fleuve

Si les PJ décident de traverser le fleuve par leurs propres moyens, laissez-les essayer. Attention, nager dans ces eaux est impossible, il y a trop de courant. Ils pourront trouver une vieille barque abandonnée non-loin du village, mais ils trouveront également à ses côtés le cadavre d'un pêcheur à moitié dévoré. Si cela ne les décourage pas, ils peuvent tenter de naviguer sur le fleuve, mais ils seront alors attaqués par des noyeurs (p.280).

Pour le MJ : le courant intense du fleuve, les noyeurs en surnombre... Le but est de décourager les PJ de traverser le fleuve par leurs propres moyens. Ils essayent quand même ? Envoyez-leur plus de noyeurs. S'ils se montrent particulièrement ingénieux (ils attirent les noyeurs avec un appât pour les éloigner, par exemple), laissez-les faire et improvisez. N'oubliez pas qu'il faut toujours récompenser les initiatives originales, pour peu qu'elles servent l'aventure et que tout le monde s'amuse.



## Rencontre avec Vustak, le bourgmestre

Vustak reste presque toujours dans sa grande maison. Il la quitte la nuit pour apporter de la vodka à Grod et récupérer l'or récolté.

Vustak se montrera aimable avec les PJ. Il leur expliquera qu'ils peuvent passer le pont, mais que le troll y ayant élu domicile leur réclamera de l'or, beaucoup d'or. Si par malheur les PJ n'ont pas d'or à donner au troll (ou pas assez), ils risquent de se faire dévorer, comme cela est arrivé à de nombreux voyageurs.

Les PJ peuvent deviner que le bourgmestre ne dit pas toute la vérité, mais qu'en tout cas il ne leur ment pas (Psychologie SD16).

Le bourgmestre leur fera part d'un problème : le troll est harcelé depuis peu par des créatures volantes, et cela cause des problèmes terribles (vacarme la nuit, irritabilité...).

Un test de Déduction SD16 fera prendre conscience aux PJ que les harpies pourraient à terme faire fuir le troll. Vustak se montrera alors hésitant et affirmera alors que le troll permet aussi d'assurer une certaine protection du village. Un autre test de Déduction SD20 permettra de comprendre cette fois, sans aucun doute, qu'il ment. Mais il niera.

Le bourgmestre propose alors aux PJ de débarrasser le troll des harpies qui le harcèlent : il leur promet 500 couronnes en récompense, ce qui est largement suffisant pour s'acquitter de la taxe du troll.

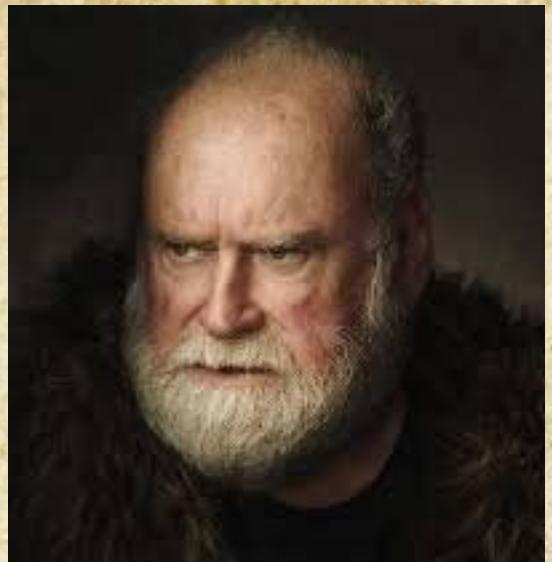
La prochaine étape sera donc d'aller parler au troll pour en savoir plus. Vustak leur dit d'aller lui parler de la part du « gentil monsieur », c'est lui-même.

## Les intrigues du bourgmestre

Pour le MJ : le bourgmestre donne de la vodka au troll en échange de tout l'or obtenu des voyageurs qui passent le pont. C'est un arrangement qui leur convient bien à tous les deux : le troll peut se saouler à longueur de journée et le bourgmestre peut s'enrichir.

Cet arrangement peut incommoder les PJ dans le sens où le bourgmestre leur ment dès le début : la présence du troll l'arrange bien, et il ne veut surtout pas que Grod parte à cause des harpies sinon il ne pourra plus s'enrichir.

Plusieurs indices permettent de découvrir cet arrangement entre le bourgmestre et le troll :



- Des caisses de vodka sont dans l'entrée de la maison du bourgmestre. Vigilance SD10 pour les remarquer, Déduction SD14 pour identifier que les caisses contiennent de la vodka.
- Aucun commerçant en ville ne vend de la vodka. Seul le bourgmestre en achète et garde tout pour lui.
- Le bourgmestre semble leur cacher quelque chose (voir **Rencontre avec Vustak le bourgmestre**) et vouloir protéger le troll.
- Le bourgmestre est étrangement riche (Vigilance SD10 pour s'en rendre compte).
- Grod le troll ne tarit pas d'éloges pour le « gentil monsieur » qui lui apporte la vodka en échange de « pépettes brillantes ». Si les PJ tentent d'en savoir plus sur le « gentil monsieur », le troll dira qu'il « a plus de cheveux sur le menton que sur la tête » et qu'il « ne vient qu'à l'heure du dodo ».

Si d'aventure les Pj venaient à s'en prendre au bourgmestre, celui-ci serait protégé par **4 gardes** (profils de bandits, p.273), et s'ils survivaient à ce combat, ils trouveraient probablement assez d'or ou de vodka dans la maison du bourgmestre à donner au troll pour passer le pont et atteindre leur objectif.

Si les PJ ont révélé aux villageois l'arrangement entre Vustak et le troll, les villageois s'insurgeront contre leur bourgmestre. Les PJ devront alors affronter les gardes/bandits (p.273) du bourgmestre, mais il est probable qu'ils s'en sortent vivants. Dans la foulée, les villageois les remercieront en leur donnant une part du butin et Grod laissera passer les PJ. Attention tout de même, si Grod apprend qu'il est arrivé malheur au « gentil monsieur » qui lui donne sa vodka, il se mettra en colère et attaquera le village.

## Rencontre avec Grod le troll

Si les PJ s'engagent sur le pont, Grod le troll surgira alors qu'ils sont à mi-chemin. Prenez soin de décrire son air féroce, sa peau calleuse, et sa carapace de pierre : les PJ doivent comprendre qu'ils ont en face d'eux un potentiel adversaire redoutable.

Grod se montre grincheux, irritable, et visiblement fatigué. Un test de Vigilance SD16 permet de remarquer qu'il sent la vodka. Il réclame aux PJ « 100 pépettes brillantes par tête ». Attention à

l'interprétation : le troll s'exprime comme un enfant, avec des mots simples, et parle de lui à la troisième personne.

- Si les PJ ont réussi à amasser une somme suffisante, le troll prend les couronnes et les laisse passer. Ils ont réussi !
- Si les PJ n'ont pas assez de couronnes, Grod se met en colère et commence à marteler le sol de ses énormes poings, et tout le pont semble vaciller. « Pas pépettes, pas passer ! » Ils peuvent essayer de le calmer (Persuasion ou Psychologie SD20). S'ils parviennent à le calmer, Grod se montre triste et malheureux et leur explique que de « vilains oiseaux » viennent le tourmenter la nuit. Il ne voulait pas se fâcher, mais si les voyageurs n'ont pas de pépettes, il ne les laissera pas passer. Si en revanche les PJ ne parviennent pas à calmer Grod, ils devront soit s'enfuir, soit le combattre (voir profil Troll de pierre p.304). S'ils parviennent à tuer Grod (ce qui serait extraordinaire), ils peuvent passer et leur mission est réussie. S'ils s'enfuient, ils pourront revenir plus tard, Grod se sera calmé et les aura déjà oublié.
- Si les PJ ont accepté le contrat proposé par le bourgmestre, il est probable qu'ils essayent de discuter avec Grod pour en savoir plus sur ces « vilains oiseaux ». Le troll leur montrera ses griffures et morsures sur les parties tendres de son corps : bras, jambes... Grod leur indiquera vaguement la direction de l'Est, en amont du fleuve : selon lui, les harpies viennent toujours de cette direction. Si les PJ disent explicitement travailler pour le bourgmestre, Grod le qualifiera de « gentil monsieur qui donne vodka à Grod ». Cela devrait pousser les PJ à poser des questions à Grod sur le bourgmestre, et le troll leur expliquera que Vustak lui donne chaque nuit de la vodka en échange des « pépettes brillantes » du troll.
- Si les PJ ont réussi à se débarrasser des harpies, en plus de la récompense du Bourgmestre (500 couronnes) Grod leur offrira à chacun une bouteille de vodka. Il prendra quand même sa commission (100 couronnes par tête) avant de les laisser passer.



## La traque des harpies

Pour trouver les harpies, les PJ doivent longer le Pontar vers l'Est. Ils devront alors « récolter » quelques indices pour remonter leur piste jusqu'au nid :

- Grod ou le bourgmestre leur a indiqué que les « vilains oiseaux » venaient de l'Est.
- Les harpies n'attaquent Grod que la nuit. Si les PJ assistent à cette scène terrible (imaginez un Grod furieux sautillant sur le pont de bois, faisant danser toute la structure en essayant d'attraper les harpies, ils peuvent faire un test d'Education SD14 pour reconnaître les harpies. Ils verront ensuite que les harpies s'éloignent vers l'est en amont du fleuve.
- En route vers le nid, les PJ croiseront des cadavres d'animaux et d'humains plus ou moins dévorés. Un jet de Vigilance SD16 permet de s'apercevoir qu'il n'y a pas d'empreintes autour des cadavres. Un autre test de Déduction SD20 leur permettra de deviner que les créatures ayant attaqué ces proies peuvent voler.



Les harpies les attaqueront dès que les PJ arriveront. Ce sont des adversaires plutôt faibles, il faut donc compter 2 harpies en plus du nombre de joueurs.

Si les PJ veulent fouiller les lieux, ils trouveront 6 possessions aléatoires (p.223).

## Conclusion

**Si les PJ n'ont pas réussi à passer le pont** pour une raison ou pour une autre, les Nilfgaardiens finissent par arriver à Clairbois et massacrent tout le monde. Jusqu'au bout les PJ tenteront de défendre leur vie, mais il est vain de résister à Nilfgaard.

**Si les PJ parviennent à passer le pont**, ils ont réussi leur mission. En s'éloignant vers le nord, ils entendront des clameurs s'élever depuis le village qu'ils ont quitté. Ce sont les Nilfgaardiens qui attaquent Clairbois et massacrent tout le monde sans distinction... Si Grod est encore vivant, ils verront le Troll défendre chèrement son pont contre le Escadrons Noirs, et dans la fureur du combat, le pont s'effondrera...

La fin sera la même si les PJ ont réussi (par miracle !) à traverser le fleuve par leurs propres moyens.



# Profils et personnages pré-tirés



Menace
Moyen
Difficile

Récompense
800 couronnes

Armure
20

INT	3
RÉF	8
DEX	7
COR	12
VIT	4
EMP	6
TECH	7
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	8
COU	12
SAUT	2
END	40
ENC	120
RÉC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Environ 2 m
Poids	Environ 150 kg
Environnement	Montagnes et vallées
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain simplet
Organisation	Solitaire ou groupes de 2 à 3 individus

# TROLLS DE PIERRE



## SUPERSTITIONS POPULAIRES (Éducation SD 14)

*Les gens connaissent surtout des choses sur les trolls des cavernes, mais existe-t-il vraiment des différences entre eux et les trolls de pierre ? La réponse est oui ! Tout le monde sait que les trolls sont d'excellents constructeurs qui se font payer en litres de vodka. Ils sont capables de bâtir toutes sortes d'ouvrages de maçonnerie. En revanche, ils ne sont pas très futés. Il paraît qu'on peut facilement les escroquer sur la simple promesse d'un tonneau de vodka pour qu'ils construisent un pont, quittent les lieux ou fassent je ne sais quoi, et leur remettre à la place un fût rempli d'eau en prétendant qu'il s'agit d'une nouvelle recette. Personnellement, je ne me risquerais pas à cette manœuvre. Ces monstres ont une sacrée droite, et je préfère garder la tête sur les épaules.*

– Rodolf Kazmer

## CONNAISSANCES DE SORCELEUR (Formation de sorceleur SD 14)

Dans un certain sens, il est vrai que les trolls des cavernes, les trolls de pierre et les trolls de glace possèdent plus de points communs que de différences. Ces dernières sont toutefois suffisamment importantes pour être signalées, surtout si vous êtes amené à affronter une de ces brutes. Oui, tous les trolls passent pour des imbéciles aux yeux des gens. Ils sont aussi intelligents que de jeunes enfants et le restent jusqu'à la fin de leur existence. En outre, ils adorent les alcools de toutes sortes, mais étant donné leur carrure, seuls les alcools forts sont à même de les rendre saouls. Il ne vaut mieux pas plaisanter avec la vodka, car les trolls sont extrêmement puissants et détestent être le din-don de la farce. Leurs coups de poing dévastateurs peuvent enfoncer les armures de plate et briser les boucliers les plus solides qui soient, c'est pourquoi il vaut mieux esquiver leurs attaques. Recourir à la parade ou bloquer les coups est hors de question. Toutes les espèces de trolls sont douées pour le lancer de rochers. Si vous vous éloignez trop de la bête, elle

projettera un roc dans votre direction pour vous obliger à esquiver et ralentir la cadence jusqu'à ce qu'elle puisse vous rattraper. Les trolls tirent aussi parti de leur force incroyable en emprisonnant leur victime dans leurs bras.

Passons maintenant aux différences. N'essayez pas de louer les services de trolls de pierre pour construire quoi que ce soit, ce serait inutile. Moins costauds que leurs cousins des cavernes, ils ne dépassent pas les deux mètres de haut. Ils sont toutefois extrêmement lourds, et la grande plaque rocheuse qui recouvre l'arrière de leur corps les protège naturellement des attaques de dos. Cela signifie que, contrairement à ce qui arrive quand vous affrontez un troll des cavernes, vous devez rester en face d'un troll de pierre pour espérer le blesser. Vous ne lui infligerez que très peu de dégâts en essayant de traverser son dos rocheux. En outre, votre arme s'émoussera à son contact.

Vulnérabilités
<b>Huile contre les ogroïdes</b>
<b>Point faible</b> Le troll de pierre n'a qu'une armure de 5 au niveau de l'abdomen et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.

Capacités
<b>Force écrasante</b> Comme le troll frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Lanceur de roche
Lorsqu'ils se trouvent à plus de 6 m de leur cible, les trolls de pierre préfèrent leur lancer des rochers ou autres morceaux de pierre qui infligent 5d6 points de dégâts à une portée de 16 m.

Résistances
Un troll de pierre ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes, contondantes et perforantes.

DES TROLLS ET DES PONTS
Il n'est pas rare de trouver des trolls des cavernes vivant sous des ponts ou à proximité, et parfois des trolls de pierre. Les villes profitent souvent de leur force et de leurs talents de bâtisseurs pour les assigner à la maintenance des ponts et, parfois, pour qu'ils s'occupent de percevoir les droits de passage. Les autorités s'accommodent très bien de ces employés qui ne se plaignent presque jamais et qu'elles peuvent payer avec de la vodka.

COMPÉTENCES
Survie +7 (Int)
Vigilance +9 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Esquive/Évasion +5 (Réf)
Athlétisme +3 (Dex)
Furtivité +3 (Dex)
Résilience +8 (Cor)
Courage +10 (Vol)
Résistance à la contrainte +6 (Vol)
Résistance à la magie +8 (Vol)

Armes			
Nom	DÉG	Effet	Att/round
Poings	6d6	Aucun	2

Butins
Foie de troll (1)
Objets communs (1d6)
Peau de troll (1d6)
Pierre (2d10)

<b>Menace</b>
Facile
Complexé

<b>Récompense</b>
20 couronnes

<b>Armure</b>
0

<b>INT</b>	2
<b>REF</b>	7
<b>DEX</b>	7
<b>COR</b>	4
<b>VIT</b>	9
<b>EMP</b>	2
<b>TECH</b>	4
<b>VOL</b>	6
<b>CHA</b>	0

<b>ETOU</b>	5
<b>COU</b>	21
<b>SAUT</b>	21
<b>END</b>	25
<b>ENC</b>	40
<b>REC</b>	5
<b>PS</b>	25
<b>VIG</b>	0



Illustration par Bartłomiej Gaweł

# HARPIE

## Superstitions populaires (Education SD 14)

Certains sont dégoûtés par les putréfacteurs, d'autres ne supportent pas l'idée de voir un bullvore... Pour moi, ce sont les harpies, ces voleuses au tempérament exécrable. Heureusement, elles préfèrent les zones montagneuses, sauvages, pleines de corniches où elles peuvent établir leurs nids. Mais elles s'établissent toujours près d'installations humaines pour la simple et bonne raison que les animaux n'ont pas grand-chose d'intéressant qui puisse être volé.

- Rodolf Kazmer

## Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 14)

Une harpie est une créature avec la tête d'une femme et le corps d'un oiseau. Non contente d'être d'une laideur repoussante, la harpie (tout comme sa cousine, la chichiga) dégage une odeur pestilentielle, savoureux mélange de pourriture et d'excréments. Même les rats, pourtant habitués à vivre parmi la matière fécale et les détritus, évitent soigneusement les nids de harpies.

Elles installent le plus souvent leur nid sur les hauteurs, au sommet d'une falaise ou d'un ravin rocaillous par exemple. Cadavres d'humains ou d'animaux, plumes sur le sol et longues traînées de fiente sont autant de signes révélateurs de la présence de harpies.

Harpies et chichigas vivent en groupe pouvant compter jusqu'à une vingtaine d'individus. Plutôt craintives par nature, elles défendent cependant férolement leur nid et attaquent sans hésiter si elles sont en supériorité numérique.

Au combat, elles plongent sur leur adversaire pour lui porter un coup de griffe ou de bec avant de s'envoler hors de portée. Si elles sont redoutables dans les airs, les harpies sont en revanche lentes et maladroites au

sol. Comme elles ont des plumes, elles peuvent prendre feu, le signe d'Igni est donc une arme de taille.

### COMPETENCES

Athlétisme +8
Vigilance +8
Bagarre +5
Esquive/Evasion +6
Résilience +4
Mêlée +7
Résistance à la magie +5
Furtivité +4
Survie +7

### ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Serres	2d6+3	+1 PRE (Dans les airs)	2
Griffes	2d6	-	2

### Butins

Plumes de harpies (1d6)
Objets communs (1d6/2)

## Vulnérabilités

### Huile contre les hybrides

#### Vulnérable au feu

Les harpies sont vulnérables aux dégâts de feu. Toute chance d'Incinération contre elles est augmentée de 25%. Si ce taux est déjà de 100%, elles subissent 6 dégâts par tour au lieu de 5.

#### Os creux

Les squelettes des harpies sont fragiles. Ajoutez +2 au jet de Coup critique pour déterminer l'effet.

#### Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de REF, DEX et VIT d'une harpie sont égales à 2.

## Capacités

### Vol

Une harpie peut voler en guise de mouvement. Pour la faire tomber, il faut l'assommer, lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque, ou la frapper avec un signe d'Aard. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont elle tombe.

### Manoeuvres aériennes

A condition qu'elle soit en vol, une harpie peut se repositionner verticalement. Elle peut aussi se repositionner instantanément après une attaque. Cela lui coûte 3 END.

### Objets brillants

Comme les pies, les harpies sont très attirées par les objets brillants. Leurs nids sont susceptibles de contenir divers objets métalliques comme des bijoux, des pièces de monnaie, ou même parfois des armes et des armures volées.



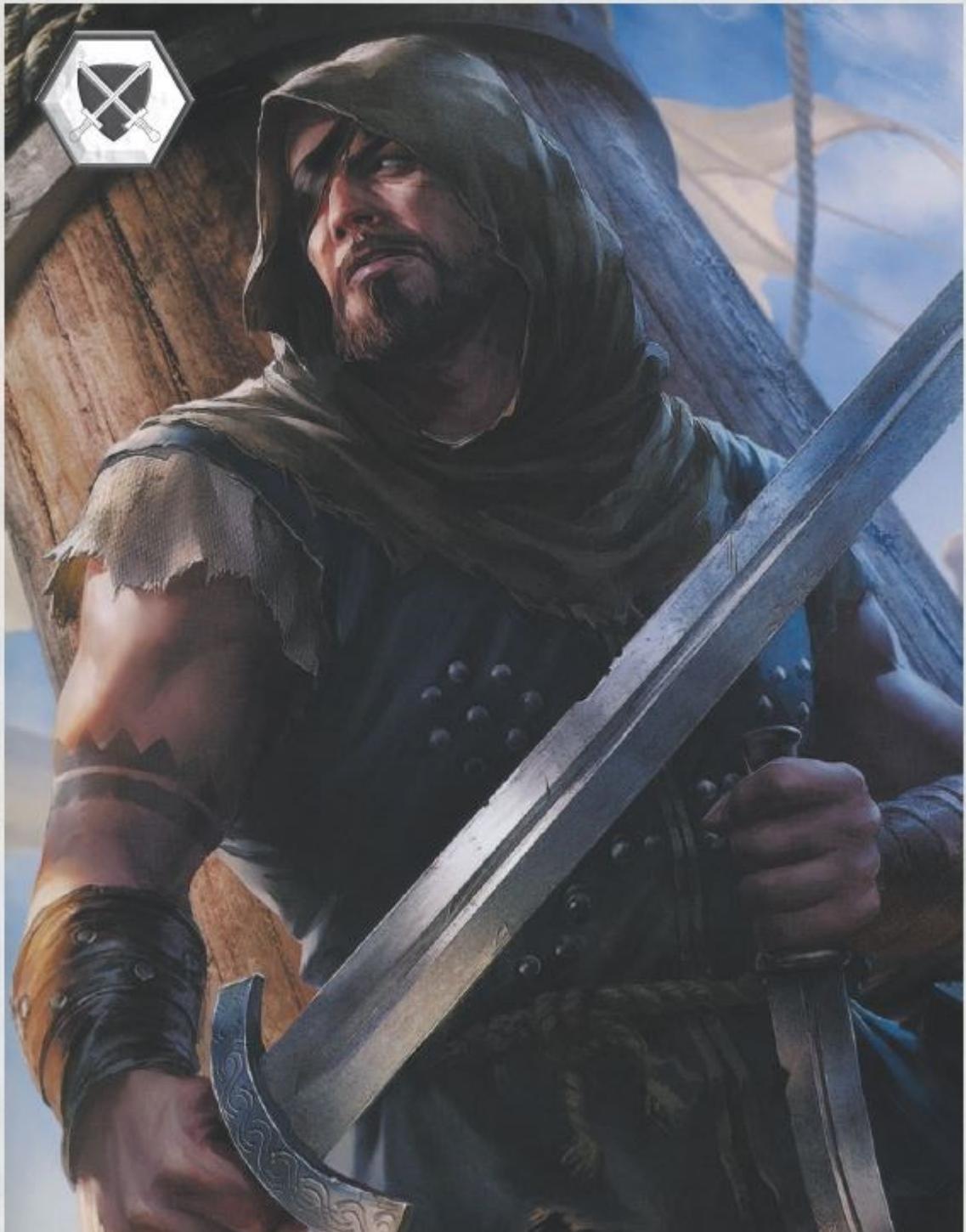
Menace
Faible
Simple

Récompense
10 couronnes

Annure
5

INT	3
RÉF	6
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	3
TECH	4
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	4
COU	12
SAUT	2
END	20
ENC	50
RÉC	4
PS	20
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	À proximité des villes et des routes principales
Intelligence	Humaine
Organisation	Bandes de 3 à 15 individus

# BANDITS

## OPINION COURANTE

(Éducation SD 8)

Ah, les bandits, les déserteurs, les renégats, les vauriens. Appelez-les comme vous voulez. Les gens commettent parfois des crimes pour acquérir du pouvoir ou amasser de l'argent, mais dans leur cas, c'est plutôt pour chasser la peur ou calmer leurs estomacs. Tout le monde sait que la criminalité augmente en temps de guerre. Ça s'est vérifié lors des deux dernières guerres, et ça ne sera pas la dernière fois. Enfin, cela ne signifie pas que la population trouve cette tendance normale et acceptable. Pour tout dire, le paysan moyen tient les bandits en aussi haute estime que ces satanées goules. Évitez toutefois de le répéter à voix haute quand vous vous trouvez face à l'un de ces voyous! Ils se tapissent dans les recoins abominables de ce monde, prêts à surgir pour tendre une embuscade aux gens honnêtes et travailleurs afin de leur voler le fruit de leur labeur.

– Rodolf Kazmer

## SAVOIR UNIVERSITAIRE

(Éducation SD 10)

Les bandits font partie des dangers endémiques des routes du Continent, bien qu'ils ne soient pas les plus redoutables. En effet, repousser une goule se révèle plus périlleux que de terrasser une poignée de voyous, sauf si ces derniers se sont rassemblés pour former un groupe important. La majorité des bandits sont des soldats qui n'ont plus personne à servir, des mercenaires au chômage ou des déserteurs issus des nombreuses armées qui errent sur les routes des différents royaumes. Leur comportement est facile à anticiper. Les premiers rangs chargent avec des épées longues pendant que leurs comparses arment leurs arbalètes. En général, les bandits poursuivent trois objectifs : la sécurité, la richesse et la recherche d'un bouc émissaire sur lequel ils pourront déverser leur colère. Même s'il n'est pas aisément de négocier avec ces gens-là, on peut toujours les raisonner, contrairement à la plupart des monstres. Peut-être parviendrez-vous à les convaincre de ne pas vous importuner et de vous laisser la vie sauve? Comme ils ne chassent pas pour répondre à un instinct primaire, ils lâcheront l'affaire dès que vous aurez causé suffisamment de dégâts dans leurs rangs.

Toutefois, si vous tombez sur une bande de vauriens qui ont tissé de solides liens de camaraderie, les survivants risquent de se battre avec une vigueur renouvelée lorsque vous aurez tué leurs compagnons. Soyez d'autant plus vigilant quand vous vous aventurez dans le Nord dévasté par la guerre. Maintenant que l'approvisionnement en nourriture est de plus en plus difficile, des bandits s'adonnent au cannibalisme. Ces individus souvent devenus fous attaquent comme des chiens enragés, refusant d'abandonner même lorsqu'ils sont à moitié morts. Si vous souhaitez éviter les affrontements, restez sur vos gardes en toutes circonstances.

Vulnérabilités
Venin du pendu
Capacités
Aucune

## NIVEAUX DES BANDITS

Le niveau de compétences des bandits est extrêmement variable. Le profil présenté ici est celui d'un voyou de base, le genre de gros bras qui surveille l'entrepôt d'un criminel ou tend des embuscades aux voyageurs sur les routes. Vous pouvez tout à fait modifier les caractéristiques des bandits pour les rendre plus ou moins menaçants. Pour représenter un paysan ordinaire ou un scélérat de bas étage, diminuez ses RÉF et sa DEX à 3, et ses PS à 15. Sachez toutefois que ces brigands ne représenteront pas un défi pour les personnages combattants. Si vous voulez peupler les routes de voyous endurcis, augmentez leur RÉF et leur DEX à 7 ou 8, et leurs PS à 35. Lorsque vous modifiez les caractéristiques de combat, vous pouvez également améliorer les compétences et les équipements.

COMPÉTENCES
Survie +5 (Int)
Vigilance +6 (Int)
Bagarre +6 (Réf)
Escrime +6 (Réf)
Esquive/Évasion +4 (Réf)
Lames courtes +5 (Réf)
Arbalète +4 (Dex)
Athlétisme +4 (Dex)
Furtivité +3 (Dex)
Résilience +5 (Cor)
Courage +7 (Vol)
Résistance à la contrainte +5 (Vol)
Résistance à la magie +4 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/round
Épée longue de fer	2d6+2	Aucun	1
Dague	1d6	Aucun	1
Arbalète de main	2d6+2	POR: 50 m Rechargement lent	1

Butins
Capuche à tissage renforcé
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedimien
Objets communs (1d6)
Pantalon matelassé

Personnages pré-tirés

# THE WITCHER



Nom	Caelen van Korath
Race	Humain
Genre	Homme
Âge	23
Terre natale	Coeur de Nilfgaard

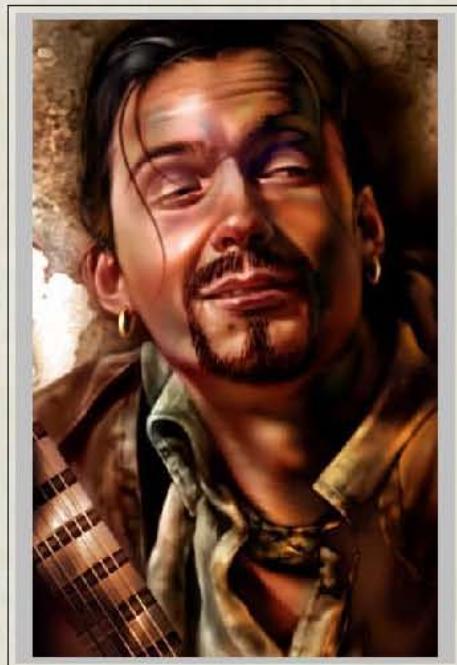
Statut social	Neutre
Particularité	+1 en Charisme, Séduction et Persuasion avec les humains. +1 en Déduction. Peut relancer un jet de Résistance à la contrainte ou Courage jusqu'à 3x par session

Réputation	
Profession	Criminel
Compétence exclusive	Paranoïa exercée (INT)
	+2 (voir page 40)

INT	7
RÉF	5
DEX	10
COR	10
VIT	5
EMP	8
TECH	5
VOL	8
CHA	2

Couronnes	34
Biens de valeur	



Aptitudes professionnelles
Connaissance de la rue (Int)
Vigilance (Int)
Lames Courtes (Réf)
Adresse (Dex)
Athlétisme (Dex)
Furtivité (Dex)
Duperie (Emp)
Contrefaçon (Tech)
Crochetage (Tech)
Intimidation (Vol)



Compétence d'Intelligence
Connaissance de la rue
Connaissance des monstres
Déduction
Éducation
Enseignement
Étiquette
Langue ancienne
Langue commune
Langue naine
Négoce
Survie
Tactique
Vigilance

Compétences de Dextérité
Adresse
Arbalète
Archerie
Athlétisme
Furtivité

Compétences de Réflexes
Bagarre
Bâton/Lance
Équitation
Escrime
Esquive/Évasion
Lames courtes
Mêlée
Navigation

Compétences de Corps
Physique
Résilience

Compétences d'Empathie
Beaux-arts
Charisme
Commandement
Duperie
Jeu
Persuasion
Psychologie
Représentation
Séduction
Stylisme

Compétences de Technique
Alchimie
Artisanat
Contrefaçon
Crochetage
Dguisement
Fabrication de pièges
Premiers soins

Compétences de Volonté
Courage
Envoutement
Incantation
Intimidation
Résistance à la contrainte
Résistance à la magie
Rituels

Arme primaire	
Dague	
Precision	+0
Dégâts et type	T/P 1d6+2
Faibilité	10
Mains	1
Portée	/
Effet	/
Dissimulation	P
Amélioration	0
Poids	0.5

Antécédents		
Localisation	PA	Dégâts
Tête	0	
Torse	3	
Bras droit	3	
Bras gauche	3	
Jambe droite	0	
Jambe gauche	0	

Notes

Bouclier		
Localisation	Fia.	Dég.
Main		
Notes		

Entrainement (P.P.)	



## Sorts/invocation/signes

Vigueur	0
Endurance	
Actuelle	Utilisée
45	

Focus	
Mod. Vigueur	
Notes	

### Rituels

Rituels						
Nom	Coût	Effet	Temps	SD	Durée	Composants



Vêtements	Tenue tape à l'oeil
Personnalité	Idéaliste
Coiffure	Rasé sur les côtés
Style	Tatouages
Personnes estimées	Personne
Valeur	L'argent
Sentiments sur les gens	Rien de spécial

Jeunesse
Votre famille a été exilée dans le désert de Korath, et vous avez passé la majorité de votre jeunesse à tenter de survivre dans cette terre hostile et désolée.
Là-bas, vous avez rencontré un paria, comme vous, qui vous a appris qu'il fallait toujours remettre en question la société (Equipement : un insigne aux couleurs vives).
Avant cela, vous avez grandi dans l'atelier d'un artisan où vous avez appris à fabriquer des objets qui s'exportent dans le monde entier. (Equipement de départ : 3 schémas/formules communes).
Vous avez un petit frère immature qui ne vous supporte pas, et un grand frère attentionné mais jaloux de vous. Ils se trouvent désormais quelque part dans le désert de Korath.
Vous avez vécu il y a quelques années une tragédie amoureuse : votre amante a disparu dans des circonstances mystérieuses.

## Événements passés

Décennie	Événement
10	Handicap physique : vous avez été empoisonné et perdez 5 PS permanents.
20	Entente avec des bandits : vous avez fréquenté une bande de brigands. Vous pouvez leur demander une faveur une fois par mois.
30	
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
110	
120	
130	
140	
150	
160	
170	
180	
190	
200	

# THE WITCHER



Nom	Aella van Rhys-Rhun
Race	Humain
Genre	Femme
Âge	28 ans
Terre natale	Nazair, Empire de Nilfgaard

Statut social	Craint (+1 Intimid -1 Chrsm)
Particularité	Persuasion avec les humains. +1 en Dédiction. Peut relancer un jet de Résistance à la contrainte ou Courage, jusqu'à 3x par session.

Réputation	+2
Profession	Mage
Compétence exclusive	Exercice de la Magie (Int)
	+2 (voir page 43)

INT	10
RÉF	3
DEX	2
COR	6
VIT	9
EMP	7
TECH	8
VOL	10
CHA	5

ÉTOU	8
COU	27
SAUT	5
PS	40
END	40
ENC	60
RÉC	8
DET	
Poings	1d6
Pieds	1d6+4

Couronnes	52
Biens de valeur	



Compétence d'Intelligence
Connaissance de la rue
Connaissance des monstres
Dédiction
Éducation
Enseignement
Étiquette
Langue ancienne
Langue commune
Langue naine
Négoce
Survie
Tactique
Vigilance

Compétences de Dextérité
Adresse
Arbalète
Archerie
Athlétisme
Furtivité

Compétences de Réflexes
Bagarre
Bâton/Lance
Équitation
Escrime
Esquive/Évasion
Lames courtes
Mêlée
Navigation

Compétences de Corps
Physique
Résilience

Compétences d'Empathie
Beaux-arts
Charisme
Commandement
Duperie
Jeu
Persuasion
Psychologie
Représentation
Séduction
Stylisme

Compétences de Technique
Aldihmie
Artisanat
Contrefaçon
Crochetage
Dguisement
Fabrication de pièges
Premiers soins

Compétences de Volonté
Courage
Envoutement
Incantation
Intimidation
Résistance à la contrainte
Résistance à la magie
Rituels

Arme primaire	
Bâton de fer	
Précision	+0
Dégâts et type	C 3d6
Réactivité	15
Mains	2
Portée	2m
Effet	Allonge, Focus(2) (voir p.72)
Dissimulation	/
Amélioration	1
Poids	4

Autre		
Localisation	PA	Dégâts
Tête	0	
Torse	0	
Bras droit	0	
Bras gauche	0	
Jambe droite	0	
Jambe gauche	0	

Notas

Bouclier		
Localisation	Fix.	Dég.
Main		
Notes		

Entrainement (P.P.)	



## Sorts/invocation/signes

Vigueur	5
Endurance	
Actuelle	Utilisée
40	

Focus	-2 coût des sorts
Mod. Vigneur	
<b>Notes</b>	

### Envîtements

Rituels

Nom	Coût	Effet	Temps	SD	Durée	Composants
Purification	3	Purifie la cible (p.117)	5 rounds	variable	instantané	roule de bâton à liquir, col de crabe ou crabe(x2), gel(x2)



Vêtements	Tenue fantaisiste
Personnalité	Rebelle
Coiffure	Coiffure complexe
Style	Tatouages
Personnes estimées	Personne
Valeur	Le pouvoir.
Sentiments sur les gens	Gens = porcs.

Jeunesse
<p>Vous avez grandi dans un manoir où l'on vous a appris à évoluer dans l'univers de la cour. La richesse était votre source de motivation. (Equipement : lettre de noblesse, Réputation+2).</p> <p>Vous avez deux grands frères et une grande soeur qui sont promis à un bel avenir à la cour de Nilfgaard, mais ils vous ont toujours considérée avec dédain.</p> <p>Dès les premiers signes de capacités magiques apparus, votre famille vous a envoyée vers l'école de Magie d'Aretuza. Vous n'avez désormais plus aucun contact avec votre famille, qui vous considère comme une aberration de la nature.</p> <p>Là-bas, un mage vous a appris l'importance de la discipline et de la prudence. (Equipement : un emblème).</p> <p>Une expérience magique a mal tourné et vous a défigurée : l'amour de votre vie vous a quitté et vous avez décidé de changer de vie : direction le Nord !</p>

## Événements passés

Décennie	Événement
10	Enfance protégée dans le manoir de vos parents : vous avez été éduquée pour les arts de la cour (Etiquette+2).
20	Etudes à Aretuza : vous avez appris à maîtriser vos pouvoirs mais votre famille vous a rejetée.
30	Une expérience magique a mal tourné et vous avez été défigurée : votre statut social est "crante".
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
110	
120	
130	
140	
150	
160	
170	
180	
190	
200	

# THE WITCHER



Nom	Gralmek Skasrald
Race	Nain
Genre	Masculin
Âge	57 ans
Terre natale	Mahakam (Artisanat+1)

Statut social	Toléré (-1... voir p.21)
Particularité	
	Peau épaisse : PA+2, Coriace : Physique+1, ENC+25 Oeil de l'expert : Négoce+1

Réputation	
Profession	Barde
Compétence exclusive	Prestation (p.39)

INT	6
RÉF	5
DEX	7
COR	9
VIT	6
EMP	10
TECH	5
VOL	7
CHA	5
ÉTOU	8
COU	18
SAUT	3
PS	40
END	40
ENC	+25
RÉC	8
DET	
Poings	1d6+4
Pieds	1d6+8

Couronnes	18
Biens de valeur	
Chien	



Compétence d'Intelligence
Connaissance de la rue
Connaissance des monstres
Déduction
Éducation
Enseignement
Étiquette
Langue ancienne
Langue commune
Langue naine
Négoce
Survie
Tactique
Vigilance

Compétences de Dextérité
Adresse
Arbalète
Archerie
Athlétisme
Furtivité

Compétences de Réflexes
Bagarre
Bâton/Lance
Équitation
Escrime
Esquive/Évasion
Lames courtes
Mêlée
Navigation

Compétences de Corps
Physique
Résilience

Compétences d'Empathie
Beaux-arts
Charisme
Commandement
Duperie
Jeu
Persuasion
Psychologie
Représentation
Séduction
Stylisme

Compétences de Technique
Alchimie
Artisanat
Contrefaçon
Crochetage
Dguisement
Fabrication de pièges
Premiers soins

Compétences de Volonté
Courage
Envoutement
Incantation
Intimidation
Résistance à la contrainte
Résistance à la magie
Rituels



## Sorts/invocation/signes

Vigueur	0
Endurance	
Actuelle	Utilisée

Focus	
Mod. Viguer	
Notes	

## Rituels

Rituels						
Nom	Coût	Effet	Temps	SD	Durée	Composants

Arme primaire	
Couteau Nain	
Precision	+2
Dégâts et type	T/C 3d6
Faiblesses	15
Mains	1
Portée	/
Effet	/
Dissimulation	P
Amélioration	1
Poids	1,5

Astuce		
Localisation	PA	Dégâts
Tête	+2	
Torse	+2	
Bras droit	+2	
Bras gauche	+2	
Jambe droite	+2	
Jambe gauche	+2	

Notas

Bouclier		
Localisation	Fia.	Dég.
Main		
Notes		

Entrainement (P.P.)	



Vêtements	Tenue étrange
Personnalité	Amical
Coiffure	Sale et décoiffé
Style	Cache-oeil
Personnes estimées	Animal de compagnie
Valeur	Les plaisirs de la vie
Sentiments sur les gens	Prouver sa valeur.

Jeunesse
<p>Vous avez un frère cadet qui est jaloux de vous et qui est bizarre, une soeur cadette attentionnée qui vous aime bien, et un autre petit frère attentionné également et qui vous aime bien.</p> <p>Le chant et la musique vous ont accompagné toute votre jeunesse. Vous avez aussi travaillé en coulisses pour aider à écrire des chansons et réparer des instruments auprès de vos parents. (Equipement de départ : 1 instrument et 1 ami).</p> <p>Vous avez côtoyé un artiste qui vous a appris l'importance de la gaité et de la beauté (Equipement : un ticket).</p> <p>Un accident vous a traumatisé et privé de votre oeil gauche (voir Événements). Vous avez quitté Mahakam pour parcourir le monde et vivre de votre art. Mais l'invasion de Nilfgaard vous a forcé à changer vos plans et à fuir vers le Nord, où malheureusement les Nains sont à peine tolérés.</p>

## Événements passés

Décennie	Événement
10	Vous avez rencontré un prêtre lors d'un voyage. Il est devenu votre ami. Vous êtes liés à la vie à la mort. Il est à Mahakam.
20	Une naine vous a agressé, c'est une ennemie d'enfance. Faible menace, politicienne. Vous vous attaquerez en cas de rencontre.
30	Traumatisme. Vous souffrez de crises d'angoisse et devez faire un jet de sauvegarde contre l'étourdissement tous les 5 rounds en cas de situation stressante.
40	<b>Vous êtes venu en aide à un mage. Il vous doit une faveur.</b>
50	Un humain, membre d'une secte, a causé la perte d'un être cher. Il est faible et a oublié cet épisode. Il est fort physiquement.
60	
70	
80	
90	
100	
110	
120	
130	
140	
150	
160	
170	
180	
190	
200	

# CHIEN

INT	1
RÉF	3
DEX	5
COR	3
VIT	5
EMP	4
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ÉTOU	4
COU	15
SAUT	3
END	20
ENC	30
RÉC	4
PS	20
VIG	0

Compétences			
Survie +8 (Int)	Vigilance +9 (Int)	Esquive/Évasion +6 (Réf)	Mêlée +7 (Réf)
Athlétisme +3 (Dex)	Furtivité +3 (Dex)	Résilience +10 (Cor)	Courage +8 (Vol)

Butin
Os de bête (1d6)
Suif de chien (1d6/2)
Viande crue (1d6/2)

Armure
0

Vulnérabilités
Huile contre les bêtes

Capacités
<b>Traque olfactive</b> Un chien peut pister une créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce sans subir de pénalité.
<b>Sauvage</b> Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du chien lui octroie une valeur de 7 en INT.

Armes			
Nom	DÉG	Effet	Att/round
Morsure	2d6	Aucun	1