

A character in medieval-style armor, including a chainmail vest and blue gauntlets, holding a sword. The character is standing in a field of tall grass. The background is a blurred, golden-brown landscape.

# Profession : Mercenaire

# THE WITCHER

*Libre ajout et modification de LEO'S HOMEBREW : Volume 1 - Professions*

*Transposé et Traduit Alexis.D, relu et corrigé par Marc Hareng*

# Mercenaire

## Compétence exclusive

Couvrir les Frais

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Non

## Compétences

4 compétences de  
Combats

Négoce (INT)

Survie (INT)

Esquive/Evasion (REF)

Physique (COR)

Courage (VOL)

Résistance à la contrainte  
(VOL)

## Équipement (choisissez en 5)

Cheval et selle de course

Hache de bataille

Hache de lancer x3

Brigandine

Pantalon renforcé

Capuche à tissage  
renforcée

Arbalète et 20 carreaux

Ecu

Sacoche

Grande Tente

## Couronnes de départ

150 x 2d6



## Couvrir les Frais (INT)

Après avoir consenti à fournir ses services, un mercenaire peut effectuer un jet de **Couvrir les frais** contre la **résistance à la contrainte** de son employeur. Si le mercenaire réussit à convaincre son employeur de son besoin personnel de s'approvisionner en matériel et en provisions pour la tâche à venir, il obtient une indemnité financière égale au résultat total obtenu, en plus de tous les autres frais convenus. Pour chaque tranche de 2 points obtenues en dessus du SD, le mercenaire gagne 5 pièces supplémentaires. Si l'employeur n'est pas en mesure de **couvrir les frais**, le meneur lui fera fournir des services d'une valeur égale ou supérieure à la valeur de l'argent dû.

"Je suis un mercenaire, pas un moine, je travaille pour quiconque est prêt à me payer pour des têtes non humaines."

– Rayla de Lyrie, mercenaire

"Ne dites jamais que les mercenaires sont des gens stupides. Bien sûr, vous avez votre part d'imbéciles, mais on peut dire la même chose de n'importe quel idiot du village. Les meilleurs d'entre eux sont de formidables survivants, des professionnels expérimentés avec plus de cicatrices et d'histoires de guerre qu'on ne pourrait le croire.

Les mercenaires sont monnaie courante de nos jours, Cependant, il faut savoir qu'il faut beaucoup et la plupart d'entre eux partent pour créer leur propre des compagnies, se retrouvant avec des frères et des sœurs d'armes, fiables avec lesquels ils ont lutté côte à côte en les anciennes guerres et escarmouches. Mais ce n'est pas toujours suffisant. Non, vous avez besoin d'une réputation, vous avez besoin de faire connaître vos actions. Même en tant que simple commerçant, je n'engagerais jamais un vieux Tom, Dick ou Harry juste parce qu'ils savent manier l'épée. C'est celui qui me regarde dans les yeux, celui qui a du feu pour ça, avec des coupures sur les articulations et une cicatrice sur le front, ce sont les bâtards qui attirent mon attention, aussi Hé ! Appelez ça une préférence, alors pourquoi pas vous !

Bien sûr, ce sont des gens robustes, mais les bons sont rusés, sournois et intelligent. A Brenna, les "mercenaires" étaient partout, en portant des couleurs pour les deux côtés, en combattant de vieux amis sur le front et derrière mais au final, qui a vraiment gagné ces guerres selon vous, hein ? Les nobles, les ducs et les rois ? Non, c'étaient les mercenaires ! Être un mercenaire, c'est une question d'argent, ça va soit vous tuer, soit vous rendre très riche ! Croyez-moi, j'ai vu plus que suffisamment de vendeurs qui pissent dans des pots d'or que les chevaliers de la cour. Le fait est que la plupart ne savent pas quand s'arrêter, c'est donc un spectacle rare de les voir se retirer et profiter de leur vieillesse.

– Bronn, forgeron nain

# Arbre de compétence de Mercenaire

## Couvrir les Frais (INT)

Après avoir consenti à fournir ses services, un mercenaire peut effectuer un jet de **Couvrir les frais** contre la **résistance à la contrainte** de son employeur. Si le mercenaire réussit à convaincre son employeur de son besoin personnel de s'approvisionner en matériel et en provisions pour la tâche à venir, il obtient une indemnité financière égale au résultat total obtenu, en plus de tous les autres frais convenus. Pour chaque tranche de 2 points obtenues en dessus du SD, le mercenaire gagne 5 pièces supplémentaires. Si l'employeur n'est pas en mesure de **couvrir les frais**, le meneur lui fera fournir des services d'une valeur égale ou supérieure à la valeur de l'argent dû.

Le professionnel	Le Vétéran	Le Spécialiste
<b>Évaluation des risques (INT)</b>	<b>Par la terre ou par la mer (REF)</b>	<b>Une arme de prédilection</b>
Un mercenaire qui visite une zone de combat ou une zone de conflit, avant que ce dernier n'ait lieu, peut choisir de lancer une <b>évaluation des risques</b> contre un SD fixé par le Meneur. Le succès permet à un mercenaire de passer une heure à apprendre tout ce qu'il y a à savoir sur le terrain, les avantages éventuels, les dangers ou les menaces environnementales que peut représenter l'endroit.	Un mercenaire apprend rapidement comment voyager au mieux <b>par la terre ou par la mer</b> et peut utiliser cette compétence à la place de tout contrôle de navigation ou de chevauchée. Au rang 5, les bateaux ou les bêtes aux commandes du Mercenaire se déplacent maintenant 2 SPD plus vite. Au rang 8, chaque fois que le mercenaire doit faire un jet sur la table de perte de contrôle, il fait un double jet et prend le meilleur résultat. Au rang 10, le Mercenaire ne souffre plus de modificateurs négatifs de contrôle des montures ou des véhicules.	Avec au moins un rang dans cette compétence, un mercenaire choisit une de ses armes pour devenir son <b>arme de prédilection</b> . L'arme choisie gagne un +1 à sa fiabilité et à ses dégâts infligés pour chaque tranche de deux rangs gagnés dans cette compétence. Un mercenaire perd son lien avec son <b>arme de prédilection</b> (ou peut la remplacer) uniquement lorsqu'elle est perdue, vendue, cassée ou déconstruite.
<b>Faction Neutre (EMP)</b>	<b>Soldat en action (COR)</b>	<b>Sens de l'expertise (REF/DEX)</b>
Face à une personnalité influente, un vendeur ou un prestataire de services qui tolère, craint ou déteste le mercenaire, la compétence <b>Faction Neutre</b> peut être lancée en opposition à un jet de résister à la contrainte. Si le jet est un succès le statut social du mercenaire augmente auprès de sa cible (ou de cette zone, si elle est suffisamment importante) d'un niveau pendant un nombre de semaines égal à son rang dans cette compétence. Une réussite est de 7+ par rapport au SD, le statut social augmente de deux niveaux.	En tant qu'action, le mercenaire peut faire un jet de <b>Soldat en action</b> contre une blessure difficile ou plus basse. Une fois par combat, en utilisant le même SD que s'il était soigné par un médecin, le mercenaire peut temporairement faire passer cette blessure à "soignée" pendant un nombre de minutes égal aux rangs du mercenaire x10 dans cette compétence. De plus, le mercenaire gagne également +1 à son niveau d'endurance maximum pour chaque rang qu'il occupe dans cette compétence.	Lorsqu'il manie son <b>arme de prédilection</b> , et au début de son tour, un mercenaire peut marquer une cible et lancer un <b>Sens de l'expertise</b> contre le DEXx3 de son adversaire. En cas de succès, un mercenaire peut alors combiner un tour de force à une frappe faite pendant ce tour au coût END indiqué. L'utilisation d'un exploit doit être déclarée avant de lancer l'attaque. Au rang 10, le mercenaire peut choisir une autre <b>arme de prédilection</b> .
<b>La Compagnie Libre</b>	<b>L'école des coups durs</b>	<b>Clarification du combat (VOL)</b>
Avec au moins un rang dans cette compétence, un mercenaire devient le capitaine de sa propre <b>Compagnie Libre</b> , bénéficiant d'un certain nombre d'avantages pour l'aider à gérer ses adeptes ainsi que divers rôles qui peuvent être attribués aux personnages joueur et aux PNJ pour l'aider à façonner et définir leur contribution à la cause. Vous trouverez de plus amples informations sur cette compétence à la page suivante.	Tous les deux rangs qu'un mercenaire à <b>l'école des coups durs</b> reportent d'un tour l'apparition des dégâts causés par les effets de poison et de saignement, ainsi qu'une augmentation de +1 de leur défense avec un SD de 10 pour éviter d'être rendus impuissants ou de subir l'effet de choc. Un mercenaire qui tente d'arrêter les effets de saignement ou de poison avant d'avoir subi des dommages dus à l'un ou l'autre de ces effets, effectue ces contrôles de compétences de récupération à -3.	Pour un nombre de fois par session de jeu égal à sa VOLONTÉ, un mercenaire fait un échec lors d'une attaque ou d'une défense avec son <b>arme de prédilection</b> peut entrer dans un état de pure clarification de combat, en réduisant la maladresse de 1 pour chaque point dépensé dans cette compétence et sur un SD 16 (à un minimum de 0). Au rang 10, le mercenaire peut choisir une troisième <b>arme de prédilection</b> .

## Sens de l'expertise

Nom du tour de force	Coût
<b>Différer (petites lames seulement)</b> Tous les dommages et effets subis lors de cette frappe se déclenchent 2d6 rounds plus tard.	3
<b>Point de pression</b> La cible chancelle dans une agonie jusqu'à ce qu'elle soit stabilisée. Toute tentative de pistage gagne +1 par emplacement touché (les emplacements répétés ne s'empilent pas).	3
<b>Traumatisme</b> Les dommages causés par cette attaque sont répartis de manière égale entre le PV et l'END de la cible.	5
<b>Épinglage (DEX uniquement)</b> La cible est frappée sur le ventre et se retrouve projetée sur le sol. Un SD18 est nécessaire pour que la cible puisse se dégager, en augmentant de +1 pour chaque emplacement épinglé au-delà du premier (les emplacements répétés ne s'empilent pas).	5
<b>Repousser</b> La cible est forcée de reculer d'un nombre de mètres égal au CORPS du mercenaire/3.	6
<b>Brisée</b> La pièce d'armure touchée par cette frappe est brisée et perd un quart de sa valeur PA actuelle.	6
<b>Dommages aux nerfs</b> Cette frappe qui réduit la capacité de REF ou DEX de 1 d'une cible par emplacement touché (la stat est choisie avant l'attaque et les emplacements répétés ne s'empilent pas). Ces sanctions sont considérées comme des blessures complexes en termes de guérison.	8

## Faction neutre

Les mercenaires qui ne parviennent pas à rester professionnels en causant des ennuis ou en offensant la cible de leur jet, perdent tous les effets bénéfiques accordés par cette compétence



# La Compagnie Libre

Le mercenaire devient le capitaine de sa propre **compagnie libre** et peut la gérer comme bon lui semble. Une **compagnie libre** peut constituer une source de revenus utile si elle est confiée à des nobles importants et des personnalités influentes, ou servir de force de combat personnelle au capitaine, au détriment de son entretien. Chaque point dépensé dans cette compétence ouvre un nouvel avantage ou un nouveau rôle aux mercenaires. Veuillez noter qu'un rôle ne peut être attribué qu'à un seul membre ou à une seule recrue à la fois.

## Les privilèges (rangs impairs)

### Rang 1 – REGISTRE DE LA COMPAGNIE :

Avec un rang dans cette compétence, le mercenaire devient le capitaine de sa propre **Compagnie Libre**. Pour chaque rang gagné par la suite, le mercenaire peut initier un personnage joueur à devenir membre ou engager un PNJ pour devenir une recrue. Les personnages joueurs peuvent librement négocier leurs conditions de travail avec le Mercenaire, mais les recrues doivent être payées au minimum 20 couronnes par semaine et utiliser les statistiques sur les bandits fournies dans le livre des règles de base. Le fait de ne pas payer une recrue, ou en leur en demandant trop, risquera d'entraîner la déloyauté des PNJ la déloyauté. Le mercenaire peut dépenser 40 couronnes par semaine pour engager des recrues spéciales qui offrent de meilleures compétences (voir "rôles" pour plus de détails).

### Rang 3 – UNIFORMES :

Pour un coût de 100 couronnes par personne, les membres et les recrues peuvent choisir de représenter leur **Compagnie Libre** en se faisant faire un tabard ou une tenue spéciale. Lorsqu'un mercenaire effectue un jet de **Faction Neutres**, le résultat de ce jet affecte également tous les membres ou recrues qui portent cet uniforme.

### Rang 5 – TARIFS RÉDUITS :

Les mercenaires fournissent des opportunités commerciales régulières aux populations locales. Les frais de réparation, de logement et hébergement, les frais de transport maritime, de location de chevaux et les dépenses de voyage (telles que les taxes routières et les péages sur les ponts) ne coûtent que la moitié de leur montant standard si le fournisseur du service considère la **Compagnie Libre** comme "égale". Certains magasins, services et bordels limités peuvent également bénéficier de cet avantage, à la discrétion du Meneur.

### Rang 7 – CAMP MILITAIRE :

En installant un camp minutieusement gardé avec au moins deux grandes tentes et un feu de camp, les sentinelles en veille active gagnent la moitié des rangs que le mercenaire a investi en **Compagnie Libre** dans leurs jets de **vigilance**. De plus, ce camp est considéré comme suffisamment équipé et confortable pour poursuivre une formation, des études ou des cours en tant qu'activité d'appoint.

### Rang 9 – CONTRAT :

Un mercenaire peut désormais confier à un employeur ou à une personne d'importance des recrues de la **Compagnie Libre** pour qu'elles assurent la garde, l'escorte ou le renforcement de ses forces militaires. Ce faisant, soit la **Compagnie Libre** perçoit une rémunération hebdomadaire supplémentaire, soit elle reçoit des avantages sociaux selon la décision du Meneur. Le mercenaire peut lancer une **évaluation des risques** pour connaître les chances de succès des contrats et/ou des entreprises pour **négocier** le paiement. Attention, des recrues PNJ peuvent être éliminées dans le cadre de cette activité.

## Rôles (Rangs Pair)

### Rang 2 – Coursier :

Un joueur assigné au rôle de Coursier gagne un +2 circonstanciel aux tests de "vigilance" et de "persuasion" effectués lors de la livraison d'une lettre, d'un colis ou d'une information au nom de la **Compagnie Libre**. Si une recrue est engagée pour remplir ce rôle, elle obtient une base 15 en "vigilance" et de "persuasion" et vient avec son propre cheval et une selle de course.

### Rang 4 – PISTEUR :

Un joueur ayant le rôle de pisteur gagne +2 aux tests de "fabrication de pièges" et de "Survie" en milieu sauvage effectués lorsqu'il traque activement, suit des cibles ou navigue pour le compte de la **Compagnie Libre**. Si une recrue est engagée pour remplir ce rôle, elle obtient une base 15 dans "Survie" en milieu sauvage et vient avec un chien capable de pister grâce à son odorat.

### Rang 6 – Médecin de combat :

Un joueur assigné au rôle de Médecin de combat obtient un +2 à tous les tests de "premiers secours" et est autorisé à traiter une blessure par jour comme s'il utilisait la compétence de la profession "Mains guérisseuses" des Médecins (à condition qu'il possède un kit de chirurgien). Si une recrue est engagée pour remplir ce rôle, elle obtient une base 15 en "premiers secours" et vient avec sa propre trousse de chirurgien.

### Rang 8 – Quartier-maître :

Un joueur auquel on a attribué le rôle de quartier-maître obtient un +2 lorsqu'il fait un test "d'artisanat" pour réparer les objets cassés ou endommagés utilisés par un membre ou une recrue de la **Compagnie Libre** (à condition qu'ils disposent des outils nécessaires). Si une recrue est embauchée pour remplir ce rôle, elle gagne une base 15 en "Artisanat", et vient équipée d'une forge portable ainsi qu'un ensemble d'outils d'artisans. **Une fois qu'un quartier-maître est présent, les recrues PNJ peuvent changer leur compétence escrime contre une autre compétence d'arme du même rang et leur épée longue en fer pour une autre arme avec la disponibilité "partout". Cela peut être fait une fois par recrue.**

### Rang 10 – LIEUTENANT :

Un joueur qui se voit attribuer le rôle de lieutenant obtient un +2 en "Négoce" et en "Commandement" lorsqu'il effectue des tests pour gérer et organiser la **Compagnie Libre** ou lorsqu'il engage des recrues au service d'intéressés. Si une recrue est engagée pour remplir ce rôle, elle obtient un +1 à toutes ses compétences, 10 PV et END supplémentaires, une base 15 en "Négoce" et en "Commandement" et peut gérer entièrement la compagnie à la place de son capitaine en fournissant un salaire hebdomadaire aux recrues et des opportunités de contrat.

