

# THE WITCHER®



## Création de Sorceleurs Alternative

Crée par Piel et traduit par Lancelot Von See  
Mis en page par Alexis.D

# THE WITCHER

## Votre école

Vos origines ne sont pas réellement importantes. Vous ne vous rappelez pas de votre vie ... d'avant. Votre foyer, le visage de vos parents, vos anciens amis ... Tout est flou dans votre esprit. La seule chose que vous savez pour sûre est que l'un de vos parents fût sauvé il y a longtemps par un Sorceleur, et ce Sorceleur a décidé d'invoquer le Droit de Surprise en escortant votre parent chez lui et en lui réclamant ce qu'il possède déjà sans le savoir lorsqu'il arrive. Cette chose, c'était vous. Vous ne vous rappelez pas de votre âge ... Cinq ? Six ans ? Peut-être un petit peu plus ou moins. Tout en ce Sorceleur vous effrayais, de son vil médaillon à ses deux épées terrifiantes, pendantes dans son dos, à sa figure pale comme un mort et ses yeux luisants d'un éclat jaune démoniaque. À cette époque, vous n'auriez pu deviner que vous alliez devenir comme lui un jour. Que vous alliez passer votre vie à tuer des monstres infiniment plus abominables que lui. Et que cet homme et ses pairs deviendraient une vraie famille pour vous.

Mais commençons par le commencement ... À quelle école appartenait cet homme, et où vous a-t-il emmené ?  
(Choisissez-en une)



### L'école de la Vipère

(Vous obtenez Alchimie Utilitaire (Niv 3) et Alchimie Sombre (Niv 2) gratuitement)

La guilde des Sorceleurs .... L'alchimie et la préparation de poisons dangereux et léthaux. Ses membres ont des connaissances poussées de l'Herboristerie et savent comment manipuler des plantes rares pour extraire des toxines que d'autres écoles de Sorceleur refuseraient d'approcher. Ils sont habitués à ingérer de hautes doses de préparations alchimiques, et, de cela résulte, leur corps s'est adapté pour supporter la consommation d'élixir qu'ils sont seuls à pouvoir boire sans mourir subitement. Les Sorceleurs de l'école de la vipère sont aussi immunisés aux maladies, comme aux venins qui sont sécrétés par les monstres qu'ils affrontent et la plupart des poisons existant. Ces Sorceleurs sont ceux qui emportent le plus d'équipement et de pièges avec eux, la plupart construits par eux-mêmes : Bombes de glace qui gèlent des bateaux entiers en un clin d'œil, des huiles empoisonnées qui n'expirent jamais, des potions qui améliorent n'importe quelle habilité naturelle pour plusieurs heures ... Dans d'autres domaines que l'Alchimie, ils ne sont pas spécialement plus efficaces que les autres mais vous ne voulez VRAIMENT pas faire face à un Sorceleur de la vipère qui vient d'avalier sa potion.



### L'école de l'Ours

(Vous obtenez Constitution (Niv 2), Sens (Niv 1) et l'Aubaine Régénération Cellulaire gratuitement)

Les premiers Sorceleurs de cette école étaient de féroces chasseurs des forêts et des montagnes du nord, habitués à endurer des conditions de vie très difficiles. Le style de combat des membres de l'école de l'Ours est simple, direct et sauvage. Contrairement à d'autres Sorceleur, ils sont incapables d'utiliser les Signes. Non seulement ils ne sont pas entraînés à la magie durant leur jeunesse, mais même s'ils l'étaient, ils ne peuvent pas lancer de sort. La cause est due à leur mutations. Ils sont les plus profondément mutés de toutes les guildes de Sorceleurs. Le résultat est significativement de plus grand changement corporel que leurs pairs. Certains d'entre eux ont des dents similaires aux crocs de bête, d'autre ont une chevelure épaisse, et certains ont des griffes poussant de leurs ongles. Mais leur organisme subit aussi des améliorations majeures. Ils peuvent régénérer à haute vitesse, leurs blessures ouvertes se ferment en quelques heures sans avoir à ingérer de potion. Leurs sens sont naturellement aussi aiguisés que ceux qui prennent une potion pour traquer une proie. Ils sont physiquement presque l'égal d'un ours. Ils n'emportent presque pas d'équipement Alchimique avec eux en mission, et n'utilisent aucune magie car ils n'en ont absolument pas besoin. Leur corps est leur seule arme.



### L'école du Loup

(Vous obtenez Pistage (Niv 1), Connaissances de Sorceleur (Niv 2) et un Signe de votre choix (Niv 2) gratuitement)

Les membres de cette école sont les Sorceleurs les plus versatiles. Ils sont de bons escrimeurs avec de formidables réflexes, ils possèdent une solide connaissance magique et sont capable d'utiliser la plupart des Signes existant à un niveau correct, ils sont capables de faire eux-mêmes une variété de potions et d'élixirs de combat ... Cependant, ils se distinguent de leurs pairs par des connaissances quasi chirurgicales de l'anatomie des monstres qu'ils affrontent, bien plus fournies que la plupart des autres Sorceleurs. Ils savent exactement où frapper pour neutraliser un arrachas en une fraction de secondes, quel genre de grondement d'une wyverne annonce une attaque avec sa queue, quel point précis d'une tentacule de kayran il faut viser pour la couper... Ils sont aussi d'incomparables pisteurs, capables de déduire précisément de la blessure d'un corps quelle espèce de monstre l'a tué, détecter quelle petite indication dans l'environnement pour déterminer précisément quelle direction elle a pris... Toutes ces compétences font des Sorceleurs de l'école du loup des combattants multi tâches, des spécialistes de la faune et des détectives de haute compétence et réflexion.



### L'école du Chat

(Vous obtenez Abilité (Niv 2), le Style du Danseur Ardent (Niv 2) et Furtivité (Niv 1) gratuitement)

Cette école a une réputation sordide depuis des centaines d'années. L'une des raisons est que ses membres sont, d'une large manière, des Sorceleurs d'autres écoles dont les mutations ont été avortées en plein processus, leur donnant des capacités physiques attendues telles que la nyctalopie ou les réflexes au-dessus de la moyenne, mais aussi des handicaps mentaux : folie, schizophrénie, psychopathies et hallucinations fréquents. Cette école, dont les origines sont autant elfique qu'humaines, a la particularité d'avoir été la seule à accepter les femmes dans ses rangs dans son histoire. Ses membres ont une agilité et une vitesse de mouvement bien plus élevée que les autres Sorceleurs. Leur style de combat exotique est entièrement basé sur les esquives d'extrême vitesse et les contre-attaques précises. Il est bien connu que voir un Sorceleur de l'école du chat est un spectacle fascinant, à mi-chemin entre une danse hypnotique qu'un massacre sanglant. Ces Sorceleurs sont aussi des spécialistes des mouvements silencieux, accoutumés à prendre avantages des ombres pour surprendre leurs ennemis, capables d'infiltrer la tanière du monstre qu'ils traquent et les approcher jusqu'à les toucher, sans même avoir été détecté. Au final, il n'est pas rare pour les Sorceleurs de cette école de devenir des assassins professionnels ou des chasseurs de primes.



### L'école du Griffon

(Vous obtenez un Signe de votre choix (Niv 3) et un Signe de votre choix (Niv 2) gratuitement)

Les Sorceleurs de cette école tendent à être des escrimeurs moins doués que leurs pairs, avec un style de combat aussi basique qu'académique. En termes d'alchimie, ils semblent aussi un peu retard sur leurs collègues, sachant comment fabriquer par eux même les potions classiques et basiques. Pourtant, ils ont appris une forme plus avancée de magie. Bien que moins expérimentés que les sorciers, ils sont capables d'employer un large nombre de sorts de haut niveau. Non seulement ils ont développé des Signes qu'eux seuls connaissent, tel que le signe Veoth qui permet d'émettre des ultra-sons capables de désorienter les plus féroces créatures, le Signe Gal qui leur permet de se téléporter à des petites distances ou encore le très étrange Signe Xül qui leur permet brièvement de communiquer très basiquement avec un animal ciblé, ou même le monstre qu'ils chassent, mais ils ont aussi maîtrisé les Signes classiques à un assez haut niveau. Certains Sorceleurs de cette école ont pu piéger un monstre avec un simple Yrden pour plusieurs heures ou projeter un troll dans les airs, comme s'il ne pesait presque rien avec un Aard. Leurs épées sont aussi couvertes de runes mystérieuses pour leur offrir des effets uniques.

## Vos Capacités

L'entraînement était dur, et cela a duré un long moment. Vous n'avez pas compté les années mais vous, et les autres enfants avec qui vous vous entraîniez, avez seulement connu la forteresse des Sorceleurs, durant toute votre enfance. Plusieurs de ces enfants sont morts, l'un après l'autre. Certains n'ont pas survécus aux exercices réguliers que vos professeurs avaient l'habitude de vous enseigner au combat, à la course, à l'esquive et dépasser vos peurs. D'autres ont périés à l'Épreuve des Herbes. Vous avez vu les yeux de certains de vos amis exploser après avoir consommé plusieurs potions. Vous avez entendu leurs cris lorsque, attachés à la table d'opération, les toxines détruisaient leurs organes depuis l'intérieur. Certains d'entre eux vomissaient sang et boyaux jusqu'à s'être complètement vidés de l'intérieur. Au final, une poignée d'apprentis Sorceleurs ont survécu pour devenir de vrais chasseurs de monstres. Vous étiez l'un d'eux. Vous avez gagné votre médaillon et vos deux épées après des années de souffrances et de larmes. Et vous n'étiez plus jamais le même.

Il est temps pour vous de me dire quelles compétences vous avez apprises durant votre entraînement et lesquelles vous servent encore aujourd'hui.

(Choisissez autant de Compétences qui suivent que vous le souhaitez. Vous avez 10 Points de Compétence (PC) à dépenser. Chaque niveau d'une compétence coûte 1 PC. Si vous souhaitez acheter le Niveau 2 d'une Compétence, vous devez avoir acheté le niveau 1. Si vous souhaitez acheter le Niveau 3, vous devez avoir acquis les Niveaux 1 et 2. si vous avez obtenu une Compétence au Niveau 2 ou 3 gratuitement, considérez que vous avez obtenue aussi les niveaux précédents de cette Compétence. Vous pouvez garder des PC pour acheter des Aubaines plus tard.)

## Compétences de Combat

Tous les Sorceleurs ont reçu un entraînement intensif à l'épée et soient parmi les meilleurs escrimeurs au monde. Si vous ne choisissez pas l'une des compétences suivantes, considérez que votre style de combat est très académique et basique pour un Sorceleur, bien qu'assez compétent pour faire votre travail correctement et vous distinguer des autres combattants humains.



### Style du Démon Témérien

**Niveau 1 :** Ce style d'escrime très violent est le plus agressif de tous, très pratique pour combattre les monstres imposants ou des opposants bien protégés. Cela donne l'impression que l'escrimeur est une véritable bête sauvage. Vous maîtrisez ce style à un bon niveau et l'utilisez fréquemment.

**Niveau 2 :** Vous êtes inarrêtable avec ce style. En combat, vous submergez vos opposants sous une pluie de coups très puissants, venant de tous les angles concevables à haute vitesse.

**Niveau 3 :** Vous êtes l'un des experts mondiaux dans ce style. Vous êtes tout à fait capable de couper un homme en deux verticalement d'un seul coup d'épée et quelques attaques bien ajustées peuvent détruire les plus solides coquilles des monstres que vous traquez.



### Style du Danseur Ardent

**Niveau 1 :** Développé par une poète Elfe et inspiré par les mouvements des chats sauvages, ce style favorise l'agilité et la précision au dépend de la force des coups. Votre entraînement a fait de vous un escrimeur très compétent avec ce style de combat.

**Niveau 2 :** Vous êtes redoutable lorsque vous usez de ce style. Vos contre-attaques sont si rapides qu'il est difficile pour l'œil humain de les voir et vos esquives sont toutes au millimètre, il est donc incroyablement difficile de vous toucher.

**Niveau 3 :** Vous êtes un vrai fantôme. En combat, votre danse autour de vos opposants sans qu'ils puissent vous toucher, et vos ripostes tranchant leurs gorges si vite que vos lames deviennent invisibles.



### Style de l'épée des Neuf Soleils

**Niveau 1 :** Les épéistes de Viroledo ont développé ce style d'escrime comme une méthode pour faire face à plusieurs opposants en même temps, à travers une technique complexe de tranches. Vous utilisez toujours ce style lorsque vous êtes encerclé par vos ennemis, et vous avez un assez bon niveau pour cela.

**Niveau 2 :** Vous êtes un expert dans ce style. Vous savez que toutes les techniques et tours pour survivre à un combat contre quatre, cinq ou même six créature en même temps.

**Niveau 3 :** Vous êtes un maître incontesté lorsqu'il s'agit d'exterminer un groupe d'ennemis. Grâce à votre haut degré de compétence dans ce style, vous pouvez combattre et tuer jusqu'à dix opposants vous attaquant simultanément.



### Combat à mains nues

**Niveau 1 :** Vos coups frappent non seulement plus fort que la plupart des gens, mais vous avez aussi une grande précision lorsque vous frappez, et vous connaissez les parties sensibles du corps humain.

**Niveau 2 :** Vous êtes assez doués pour désarmer facilement un opposant furieux à mains nues. De plus, vous maîtrisez une large variété de mouvement inspirée par les arts martiaux exotiques tels que les coups de pieds roatatifs, comment étrangler un homme en quelques secondes, des techniques de lutte et de blocage articulaire, etc....

**Niveau 3 :** Vous êtes presque aussi dangereux lorsque vous combattez avec vos poings qu'avec vos épées. Tous vos coups sont d'une puissance mortelle et une précision létale, et vos connaissances anatomiques sont l'égal d'un médecin.

# Compétences Magiques

(Vous ne pouvez pas choisir de Compétence Magique si vous avez choisi l'école de l'Ours)



## Le Signe D'Igni

**Niveau 1 :** Votre signe Igni cause une petite quantité de flammes brûlantes partant de vos mains. Le feu créé est trop faible pour tuer mais il peut mettre brûler vos opposants jusqu'au deuxième degré ou les désarçonner. Vous pouvez aussi simplement l'utiliser pour vous réchauffer ou allumer un feu de camps.

**Niveau 2 :** Le jet de flammes que vous produisez à une portée de trois mètres et vous pouvez en produire continuellement pendant plusieurs dizaines de secondes, vous permettant de transformer une petite créature en cendres.

**Niveau 3 :** Votre Signe Igni produit un impressionnant éclat de flammes d'une chaleur extrême qui détruit tout devant vous à une portée de moins de cinq mètres.



## Le Signe de Quen

**Niveau 1 :** Votre Signe Quen, lorsque vous l'invociez, forme un bouclier translucide d'énergie magique autour de vous, capable d'arrêter des projectiles tels que des flèches ou des cailloux. Mais il s'affaiblit rapidement et un coup d'épée puissant peut le surmonter.

**Niveau 2 :** Votre champs d'énergie protectrice est aussi dure qu'un mur de brique. Plusieurs guerriers peuvent le frapper avec leur lance et hache sans le casser. Vous pouvez le garder actif jusqu'à 30 secondes.

**Niveau 3 :** Votre bouclier est tellement puissant que même les mâchoires d'un dragon ou le coup d'un de m asse d'un géant ne le ferait pas trembler. Vous pouvez le garder actif plus qu'une minute entière et bougez lentement lorsque vous l'utilisez, mais vous ne pouvez pas attaquer.



## Le Signe d'Aard

**Niveau 1 :** Votre Signe Aard vous permet d'émettre de votre main une vague cinétique avec une portée de deux mètres, assez puissant pour pousser puissamment un homme au sol, étourdir une créature de taille moyenne ou défoncer une porte fermée.

**Niveau 2 :** Vous êtes capable de projeter un humain à plusieurs mètres avec ce signe. Tout monstre qui reçoit cela de plein fouet est soit ralenti soit déstabilisé pour les plus gros d'entre eux, ou complètement stoppés, voir mis k.o. Pour les plus petits.

**Niveau 3 :** Vous pouvez émettre une vague de choc incroyable dans toute les directions, capable de pulvériser les os de vos opposants et d'étaler un groupe d'ennemis qui vous encerclent. Même un troll vous chargeant, ne pourra encaisser votre Aard sans être repoussé de quelques mètres...



## Le Signe d'Yrden

**Niveau 1 :** Grâce à votre Signe Yrden, vous pouvez mettre en place un seau magique sur toute surface, mu, porte, sol... Tout être vivant touchant ce seau reçoit un choc électrique assez puissant pour paralyser un être humain et temporairement ralentir les mouvements d'un monstre. Vous ne pouvez maintenir plusieurs seaux en même temps.

**Niveau 2 :** Vous êtes capable de créer jusqu'à trois seaux, et ils sont assez chargés d'électricité pour immobiliser complètement une créature moyennement corpulente pour cinq secondes, même les créatures immatérielles telles que les fantômes.

**Niveau 3 :** Vous pouvez créer jusqu'à dix seaux. Même les monstres les plus gros tels que dragons ou golems se trouvent complètement paralysés pour au moins trente secondes s'ils marchent dedans.



## Le Signe d'Axii

**Niveau 1 :** Les effets hypnotiques de votre Signe Axii vous permettent de légèrement influencer les choix inconscients d'un être humain, tel que forcer son esprit pour accepter votre point de vue lors d'une conversation ou oublier qu'il vous a vu. Il peut aussi légèrement distraire une créature qui vous chasse.

**Niveau 2 :** Votre Signe peut instantanément plonger un être humain que ne s'y attend pas dans un sommeil profond, ou lui donner des indications mentales limitées telles que "va là", "donne-moi ça" ou "laisse-moi passer". Il peut aussi brouiller les sens d'une créature la faisant croire que l'autre créature non loin est ennemie, même s'il appartient à la même meute.

**Niveau 3 :** Vous avez assez de maîtrise de votre Signe pour transformer pour une courte période plusieurs monstres en vos alliés qui se battront à vos côtés. Vous pouvez aussi, en vous concentrant intensément, prendre le contrôle total des actions d'une cible, affaiblir mentalement un être humain, par exemple, en le faisant assassiner quelqu'un pour vous ou commettre son suicide.

(Avertissement, user de ce signe sur un être humain est illégal et si vous êtes vu en faisant cela, vous serez arrêté et ferez face à de sévères sanctions.)

# Compétences Générales



## Pistage

**Niveau 1 :** Vous avez l'œil affûté quand il s'agit de trouver des traces dans la nature. Vous connaissez la forme que ces traces peuvent prendre et, tant qu'elles sont encore récentes, vous pouvez dire précisément de quelle espèce animale est la créature qui les a faites, et où elle est allée.

**Niveau 2 :** Vous êtes capable de détecter des traces de pas qui datent de plusieurs jours, qu'il ait plu ou neigé, et de les suivre comme un prédateur en chasse. En plus de cela, vous connaissez toutes les techniques et tours pour couvrir vos propres traces et échapper à vos poursuivants.

**Niveau 3 :** Rien ni personne ne peut vous échapper. Aucun monstre ne peut vous semer ou vous perdre. Une fois que vous êtes sur une piste, ce n'est qu'une question de temps avant que vous ne l'attrapiez. D'ailleurs, il ne sert à rien de vous suivre, vous êtes comme un fantôme. Vous ne laissez aucun indice de votre passage derrière vous.



## Constitution

**Niveau 1 :** Vous avez une densité musculaire légèrement plus dense que les autres Sorceleurs, et une ossature bien plus forte. Vous courez plus vite, fatiguez plus lentement et avez une meilleure tolérance à la douleur.

**Niveau 2 :** Votre force physique est bien plus grande que n'importe quel homme. Les multiples mutations que vous avez subies vous ont donné l'habileté de porter deux fois et demi votre poids sans difficultés et vos coups de poing peuvent aisément faire trembler un mur de pierre.

**Niveau 3 :** Vos habiletés physiques en général sont très clairement surnaturelles et résultent de changements profondément magiques dans votre corps. Vous êtes capable de briser le crâne d'un humain à mains nues, courez aussi vite qu'un cheval au galop, sautez plus loin qu'un champion Olympique et encaissez des coups puissants sans bouger d'un cheveu. Votre peau est aussi épaisse et résistante qu'une peau d'un animal sauvage.



## Alchimie Sombre

**Niveau 1 :** Vous avez passé des heures et des heures dans la bibliothèque de votre forteresse lors de votre enfance, lisant sur les poisons, les toxines qui recouvrent les lames des Sorceleurs avant un combat et les différents pièges qui peuvent être faits avec des outils appropriés. Vous avez rassemblé un grand nombre de connaissances sur ce sujet.

**Niveau 2 :** L'Alchimie Sombre n'a plus aucun secret pour vous. Avez quelques herbes bien choisies, vous êtes capable de préparer des élixirs qui peuvent transformer en réelles machines à tuer. Vous avez aussi un arsenal de bombes et de pièges mortels créés par vos soins.

**Niveau 3 :** Vous êtes non seulement l'un des meilleurs alchimistes sombres dans le monde, capable de préparer très rapidement n'importe quelle potion de combat avec très peu d'ingrédients, mais votre corps est aussi capable de supporter les ingestions massives sans rejet ou intoxication.



## Alchimie Utilitaire

**Niveau 1 :** Des potions pour améliorer votre nyctalopie, des élixirs capables d'amplifier vos sens, des décoctions protectrices vous immunisant contre certains types de magie ... Vous avez atteint un niveau très correct dans la préparation des différentes substances alchimiques utiles.

**Niveau 2 :** Vous avez une solide connaissance médicale et savez comment traiter la plupart des maladies, infections et blessures avec les potions que vous préparez. L'herboristerie est un domaine dans lequel vous excellez.

**Niveau 3 :** En quelques minutes et avec un minimum d'ingrédients, vous êtes capable de créer d'incroyables élixirs qui peuvent guérir des blessures ouvertes en un moment ou purifier votre corps des plus violentes toxines et poisons. Les potions que vous portez sur vous assurent que vous êtes préparé à n'importe quelle situation.



### Furtivité

**Niveau 1 :** Durant vos jeunes années, vous avez été sujet à des séries d'exercices qui ont affûté votre discrétion et votre habilité à vous mouvoir silencieusement. Dans le noir, il est très difficile de vous remarquer et vous pouvez vous glisser derrière n'importe qui sans que votre cible ne vous remarque.

**Niveau 2 :** Quelques assassins professionnels pourraient être jaloux de votre talent à dissimuler votre présence. Vous êtes tellement silencieux, et vos actions tellement contrôlées que vous êtes capable d'approcher la plupart des monstres de derrière sans qu'ils ne vous remarquent ou sentent votre odeur.

**Niveau 3 :** Quand vous le souhaitez, vous devenez impossible à détecter. Créatures surnaturelles, ennemis humains... Quand ils réalisent que vous êtes ici, votre lame a déjà tranché leur gorge.



### Connaissances de Sorceleur

**Niveau 1 :** Tout les Sorceleurs ont un solide niveau de connaissance de la biologie des monstres et la science du comportement des bêtes qu'elles chassent, mais vous êtes bien mieux informé que la moyenne et connaissez par cœur chaque page des neuf volumes du Grand Bestiaire des Sorceleurs

**Niveau 2 :** Vous êtes un expert lorsqu'il s'agit de monstres. Un rapide coup d'œil à une blessure sur un corps est suffisant pour que vous déduisiez l'exacte espèce de créature qui l'a infligé, sa taille, son poids, son âge, son degré de férocité....

**Niveau 3 :** Non seulement votre sens de l'analyse est incroyable, mais vous avez aussi étudié en profondeur certains sujets obscures, anciens et oubliés tels que la démonologie, les malédictions, anciens langages, la chimérisation illégale, les possessions démoniaques, etc ...



### Adresse au Tir

**Niveau 1 :** L'arbalète est une arme assez appréciée des Sorceleurs, tout autant qu'un arc, utile pour attirer l'attention des monstres ou faire chuter les créatures volantes. On pourrait dire que vous avez un talent hors du commun avec les armes de jet.

**Niveau 2 :** Votre sens de la précision est remarquable et vous êtes capable de planter une flèche entre les yeux d'une cible à plus d'une centaine de mètres, malgré le vent ou le brouillard. Vous êtes capable de tirer à une vitesse incroyable.

**Niveau 3 :** Vous êtes l'un des grands tireurs du Continent, aussi dangereux avec un arc ou arbalète qu'avec une épée. Votre adresse au tir est connue et respectée même par les dryades de la Forêt de Brokilone, les meilleurs archers du monde.



### Eloquence

**Niveau 1 :** Certains Sorceleurs sont plus efficaces en rhétorique que d'autres. Vous êtes l'un d'eux. Votre rapidité et habilité à user des mots vous a tiré de maintes situations délicates tout au long de votre carrière.

**Niveau 2 :** Vous êtes extrêmement compétent à l'improvisation et êtes un menteur expérimenté, capable de convaincre votre interlocuteur de presque n'importe quoi, et vous négociez vos récompenses de contrats avec virtuosité.

**Niveau 3 :** Votre éloquence est incroyable. Vous parlez plusieurs langues et maîtrisez la noble étiquette à la perfection, vous permettant de vous fondre dans les hautes sphères de l'aristocratie très facilement pour échanger avec les plus grands monarques du monde avec autant de talent qu'un ambassadeur Impérial.



### Séduction

**Niveau 1 :** Vous avez un côté charmant. Lorsque vous parlez avec quelqu'un du sexe opposé, vous êtes confiant et savez comment trouver le mot juste pour les faire rire ou susciter des sentiments. Au-delà de ça, vous dégagéz une fine aura, pleine de mystère, qui intrigue n'importe quelle femme.

**Niveau 2 :** Vous êtes un séducteur compétent, capable d'attirer la plupart des femmes dans votre lit sans difficulté. Votre apparence physique est d'une légère importance. Vos gestes, votre voix, votre démarche, les phéromones que vous relâchez, tout cela contribue énormément à créer la passion autour de vous.

**Niveau 3 :** Vous êtes un objet vivant de désirs. Quelques femmes seraient prêtes à payer pour vous embrasser et vous caresser. Même les femmes les plus inaccessibles telles que les nobles ou les magiciennes vivent de fortes pulsions charnelles en votre présence



### Agilité

**Niveau 1 :** Vous êtes un peu plus agile et flexible et la plupart des Sorceleurs. Vos réflexes sont plus fins et vous êtes un acrobate expérimenté, capable de garder votre équilibre en toute situations et environnements, de faire des sauts périlleux et d'impressionnantes pirouettes au combat...

**Niveau 2 :** Vos mouvement sont similaires à ceux d'un félin. Vous êtes maître de l'esquive, capable de vous contorsionner habilement pour éviter les assauts de vos opposants. En plus de cela, vous êtes capable de rester dans des positions très difficiles pendant de longs moments...

**Niveau 3 :** Votre agilité est presque surnaturelle. Même les assassins les plus redoutables des exotiques pays de l'ouest, au-delà des mers, n'atteignent pas votre niveau. En combat, vous dansez autour de vos opposants à une vitesse folle, aussi insaisissable que le vent.



### Sens

**Niveau 1 :** Sans utiliser une potion, vos cinq sens sont légèrement plus fins que ceux des autres Sorceleurs. Vous avez une vision claire, même à de longues distances, et votre oreille peut détecter des sons qu'aucun autre Sorceleur n'aurait détecté sans boire une potion adaptée.

**Niveau 2 :** Vos sens sont plus proches d'un animal que d'un être humain. Votre odorat est si sensible que vous reconnaissez une créature et la pister par son odeur, même de très loin. Lorsque vous êtes aveuglé, vous pouvez suivre les mouvements de votre opposant grâce à la sensation d'air qui le suit lorsqu'il bouge

**Niveau 3 :** Vos sens naturels sont une anomalie biologique, même en comparaison des Sorceleurs qui ont consommé plusieurs potions. Vous avez même un sixième sens qui vous avertit si un danger approche, bien longtemps avant que votre médaillon ne commence à vibrer.



### Mobilité

**Niveau 1 :** Contrairement à la majorité des gens, vous savez nager, ce qui vous permet de survivre lorsque vous faites face à certaines créatures marines. En plus de cela, vous avez appris très tôt à escalader les murs plutôt bien, tant que vous voyez et pouvez atteindre plusieurs prises.

**Niveau 2 :** Vous êtes un très bon grimpeur, capable de grimper montagnes, arbres ou bâtiments sans grande difficulté. En plus de cela, vous êtes un excellent nageur, très à l'aise en apnée et capable de nager contre des courants forts.

**Niveau 3 :** Aucun obstacle ne peut vous ralentir, aucun endroit n'est inaccessible pour vous. Vous grimpez aux tours de plusieurs dizaines de mètres en quelques minutes, aussi facilement que si vous marchiez, et vous prenez plaisir à chasser les monstres volants aux plus hauts points des ravins, directement dans leurs nids.

## Vos Aubaines et vos Pépins

Vous avez suivi la Voie des Sorceleurs depuis plusieurs années maintenant. Vous avez pas mal voyagé, fait face à maintes créatures terrifiantes, vécu pleins d'expériences, quelques-unes vous ont changés au plus profond de vous-même et fait que vous êtes unique. Bien sûr, vous avez quelques histoires intéressantes à raconter. Histoires qu'il serait plaisant d'écouter au coin du feu, dans une taverne bien chauffée, une pinte de bière à la main et une jeune fille souriante sur vos genoux.

Maintenant, qu'est-ce qui fait de vous quelqu'un de si spécial ? Pourquoi ne pas me raconter quelques-unes de vos aventures ?

(Choisissez autant d'Aubaine et de Pépins que vous le souhaitez. Vous avez 2 Points de Voie (PV) à dépenser. Si vous n'avez pas dépensé tous vos PC dans la section Compétences, vous pouvez les transformer en PV. Chaque Aubaine et Pépina un nombre de PV indiqué à côté de l'intitulé. Une Aubaine coûte ce nombre de PV pour être choisi. Un Pépín vous fait gagner ce nombre de PV si vous le choisissez. Vous ne pouvez convertir vos 2 PV gratuits en PC mais pouvez le faire avec chaque PC que vous obtenez grâce à un Fléau. Oh, et une dernière règle : Vous ne pouvez choisir plus de trois Pépins.

## Les Aubaines



**Amitié des Non-Humains** (1 PV) : Durant votre carrière, vous avez souvent défendu des personnes Non-Humaines opprimées. Votre opinion sur le sujet est très bien connue et où que vous alliez, vous bénéficiez de l'amitié et du support de la plupart des elfes, nains et halfelins ...

**Tour de passe-passe** (1 PV) : Vous êtes particulièrement doué avec vos mains et avez appris plusieurs manières pour les utiliser discrètement. Vous êtes un excellent pickpocket mais aussi un talentueux tricheur au Gwynt.

**Contacts Criminels** (1 PV) : Vous connaissez les membres de la pègre et la communauté criminelle extrêmement bien. Lorsque vous arrivez quelque part, vous savez qui contacter pour des informations sensibles et où vous cacher des autorités.

**Groupe d'Amis** (1 PV) : Lors de vos aventures, vous avez rencontré et devenu amis avec six ou sept personnes. Vous ne voyagez pas nécessairement avec elles, mais vous vous rencontrez régulièrement dans tous les endroits possibles : une taverne à Oxenfurt, au détour d'un chemin près de Kovir, autour d'un feu de camps au milieu de la forêt ... chacun d'entre eux est prêt à risquer sa vie pour vous.

**Protecteur des Monstres** (1 PV) : Vous vous êtes imposé comme condition que vous ne chasserez jamais de monstre qui ne cause aucun danger aux humains. Grâce à cela, vous êtes très apprécié dans les communautés pacifiques de créatures surnaturelles : nymphes, lutins, farfadets, succubes...

**Musicien** (1 PV) : Vous avez un certain talent pour la musique. Vous transportez toujours un luth, une flûte ou tout autre instrument de votre choix, jouant des mélodies pour ensoleiller vos voyages solitaires et vos nuits passées à camper dans les bois.

**Disciple** (1 PV) : Vous avez un genre d'apprenti. En vérité, il-elle n'en est pas vraiment un, il ou elle est juste un jeune enfant qui est votre fan et a toujours rêvé d'être Sorcelleur. Il vous suit dans vos aventures et se charge du travail dur pour vous (porter des choses, prendre soin de votre cheval, récupérer l'argent auprès de ceux qui vous en doit ...) en échange, vous lui donnez des leçons d'escrime et lui permettez de vous assister dans les missions les moins dangereuses.

**Vétéran** (2 PV) : Vous êtes un Sorcelleur expérimenté avec une carrière s'étendant sur plusieurs décennies. Vous savez comment vous débrouiller dans la plupart des situations compliquées, vous avez fait face à d'innombrables monstres, voyagé dans chaque région du Continent, vécu maintes aventures périlleuses et vous connaissez très bien votre métier.

**Une précieuse faveur** (2 PV) : Quelqu'un vous doit une faveur, une très lourde faveur. Peut-être est-ce un riche seigneur à qui vous avez sauvé la vie ou le leader d'une organisation secrète à qui vous avez rendu un grand service par le passé. Dans tous les cas, la personne qui vous doit une faveur est puissante et influente, et vous pourrez lui demander n'importe quoi.

**Votre Propre Domaine** (2 PV) : Vous possédez un vaste et luxueux manoir quelque part dans une contrée en paix (Toussaint, Kovir, c'est à vous de choisir ...), avec plusieurs serviteurs et une grange bibliothèque, dans lequel vous vous reposez entre deux aventures et vous sentez en sécurité.

**Réputation** (2 PV) : Vous avez accompli des grands exploits dans votre carrière et gagné en réputation. Vous êtes reconnu où que vous alliez, des chansons sont écrites à votre propos, toutes les portes vous sont ouvertes dans la noblesse et vos services sont hautement prisées.

**Régénération Cellulaire** (3 PV) : Votre corps a subi des mutations massives et vous avez obtenus l'habilité de guérir à une vitesse accélérée sans utiliser des potions ou de magie. Vos hématomes et petites coupures disparaissent en quelques minutes, une plaie ouverte se referme en deux ou trois heures, et un os cassé se reforme dans le même laps de temps.

**Amour Véritable** (3 PV) : Vous avez rencontré votre âme sœur lors de vos aventures. C'est une femme incroyablement belle que tous vous envie. Vous n'êtes pas toujours ensemble. Parfois vous vous querellez et vous séparez pendant de longs mois, vivant chacun vos propres aventures. Mais vous finissez toujours par vous réunir car vous êtes amoureux l'un de l'autre.



## Les Pépins



**Recherché (1 PV)** : Vous avez commis un crime très grave et une prime a été placée sur votre tête. Vous êtes pourchassé par les autorités de plusieurs pays et les chasseurs de prime cherchent à vous capturer, mort ou vif.

**Chambre de Torture (1 PV)** : Un jour dans votre carrière, vous avez été capturé et torturé. Cet événement vous a affecté psychologiquement, bien que vous ayez surpassé votre traumatisme avec le temps, mais vous avez aussi été horriblement défiguré. Aujourd'hui, vos profondes cicatrices sont horribles à regarder.

**Aliénation Mentale (1 PV)** : La folie vous a saisie. Certains moments sont parfaitement sains et lucides, mais à d'autres moment vous êtes pris par des crises d'hallucinations, où vous êtes pris de spasmes et commencez à rire comme un démon.

**Cauchemars Horribles (1 PV)** : Un souvenir particulièrement atroce que vous revivez en boucle hante vos nuits. Vous ne pouvez-vous endormir sans avoir de petits cauchemars à ce propos, extrêmement vifs, à la fin desquels vous vous réveillez haletant et en sueur, épuisé par ce que vous avez vu.

**Une Lourde Dette à Rembourser (1 PV)** : Vous devez une faveur à une personne puissante et dangereuse. Vous ne savez pas ce qu'il va vous demander ou quel sera le but de vos services, mais vous savez que cela sera des plus déplaisant et que vous devrez lui obéir sans lui poser de questions.

**Faiblesse (1 PV)** : (Ne peut être choisi avec Constitution ou le Style du Démon Témérien) Malgré vos mutations et votre nature de Sorceleur, vous avez toujours été un individu frêle, plutôt faible physiquement et incapable de supporter des efforts pendant de longues périodes.

**Phéromones (1 PV)** : Vous relâchez naturellement et sans comprendre pourquoi, une odeur particulière qui enrage les monstres et les rend encore plus puissants et féroces que d'habitude. Vos contrats sont toujours plus difficiles pour vous que pour les autres Sorceleurs à cause des créatures que vous affrontez qui sont toujours dans un étrange état d'impressionnante frénésie.

**Maladie (2 PV)** : Une douloureuse maladie vous affecte. Vous crachez du sang tout le temps et à des moments aléatoires de la journée, vous perdez toutes vos forces. Aucun élixir ou magie ne peut vous soigner et vous vous affaiblissez avec le temps.

**Membre Manquant (2 PV)** : Vous avez perdu l'un de vos bras lors d'une aventure. Peut-être un monstre très dangereux vous l'a arraché dans un combat, peut-être a-t-il été coupé par le coup d'épée d'un de vos opposants, ou peut-être l'une de vos plaies s'est infectée et vous avez dû être amputé. Dans tous les cas, vous tenez votre épée seulement avec une main, et c'est clairement un handicap pour un sorceleur.

**Infamie (2 PV)** : Vous êtes connu sur tout le Continent mais pour une raison assez sordide. Peut-être êtes-vous craint, ou peut-être les gens sont-ils dégoûtés par votre présence. Dans tous les cas, on vous dévisage avec crainte, vous ne pouvez pas vous faire d'amis, et les gens sont très réfractaires à faire appel à vous pour du travail. Ne vous attendez pas à être accepté dans une taverne ou auberge pour la nuit dans ce pays.

**Sourd et Bête (2 PV)** : Vous n'avez jamais entendu un bruit depuis que vous êtes né. Il en résulte que vous ne savez pas parler et c'est un lourd handicap dans la vie de tous les jours. Tous les monstres peuvent vous approcher par derrière sans que vous ne les entendiez. Heureusement, vous vous débrouillez pour lire sur les lèvres en vous concentrant assez.

**Hyper Sensibilité (3 PV)** : Quelque chose a dysfonctionné lors du processus de mutation et votre corps est désormais trois fois plus sensible à la douleur qu'une personne normale. Les douleurs de vos plaies sont amplifiées et les anti douleurs alchimiques sont moins efficaces sur vous.

**Prophétie (3 PV)** : Votre destin est déjà écrit et vous ne pouvez pas en échapper. Vous êtes condamné à un méprisable, violente et bien plus douloureuse mort que vous ne pouvez imaginer. Vous ne savez pas lorsque cela arrivera, et vous aurez probablement une longue vie devant vous, mais vous savez d'ores et déjà la fin, et vous n'aimez pas du tout cela.



## Vos Zones de Chasse

Le Continent est vaste et cela prend des mois, voire des années pour voyager assez sans que vous ne soyez lassé de si différentes régions et pays. Les Sorceleurs sont, par leur nature, des voyageurs, constamment errant par-ci par-là pour trouver du travail. Cependant, chaque Sorceleur a ses propres habitudes, endroits de prédilections pour chasser, un pays en particulier dans lequel il passe plus de temps que dans les autres. Vous ne faites pas exception à la règle.

Je suis désolé mais je dois partir. Pouvez-vous me dire où il est le plus probable de vous trouver si j'ai besoin de vous ?

(Choisissez deux)



### Velen

Velen, aussi appelé "No Man's Land", est une terre parsemée de marais à l'aspect sinistre situé au nord de la Témérie. Cette région est déchirée par la guerre depuis l'occupation Nilfgaardienne. La pauvreté règne, il y a plusieurs groupes de mercenaires et de bandits errant, et la présence de monstres est extrêmement importante, ce qui en fait un endroit de rêve pour un Sorceleur pour pratiquer son métier.



### Novigrad

Novigrad est une cité libre en Rédanie, et probablement l'une des cités les plus grandes du monde. Plusieurs dizaines de milliers d'habitants de toutes les races et professions y vivent, son port est constamment grouillant d'activité et bordels, tavernes et casinos y sont fleurissant. C'est un endroit très vivant où les innombrables opportunités de travail pour un Sorceleur, que ce soit dans les rues mystérieuses, les sombres égouts ou les bois qui l'entourent.



### Les Royaumes du Nord

La grande partie du continent nord, qui inclut Kaedwen et Kovir, offre aux voyageurs et aux aventuriers de vastes paysages de nature dotés de montagne, collines, forêts profondes, champs de blé et des routes de campagne entre les villages et les plus petites communautés humaines isolées. Les créatures surnaturelles commencent à devenir de plus en plus rare avec les temps, mais les paysans superstitieux ont toujours besoin d'un Sorceleur de temps en temps pour résoudre leurs problèmes.



### Nilfgaard

L'Empire Nilfgaardien est la nation la plus puissante au monde, son cœur repose loin au sud mais possède des états vassaux au nord du Continent. C'est un pays très civilisé et administré, avec des cités grandes et sophistiquées, où les Sorceleurs ne sont guère bien perçus. Les routes sont paisibles, mais l'extrême de l'empire est toujours habité par des hordes de monstres terrifiants. Il est donc assez aisé de trouver du travail là-bas.



### Toussaint

Toussaint est un petit duché, localisé dans le territoire Nilfgaardien, souvent décrit comme le pays du vin, de la chevalerie et de l'amour. C'est un pays paisible et coloré avec un climat doux, dont l'atmosphère rappelle un conte de fée. Les Sorceleurs y sont généralement bien reçus et traités correctement. Cependant, Toussaint cache une face sombre, plus spécialement une large population vampirique qui erre la nuit et terrifie les citovens.



### Skellige

Les Îles Skellige forment un archipel situé dans la Grande Mer. Ces terres gelées, habités par des individus violents avec des étranges coutumes dont la société est très martiale, sont largement sauvages et barbares. Mis à part les cités murées, il y a beaucoup de monstres. Géants et harpies pullulent dans les montagnes, les plaines gelées et les forêts profondes. Quant aux lacs et rivières, ils sont infestés par des sirènes et des créatures aquatiques.



### Montagnes Bleues

Cette chaîne de montagne extrêmement vaste divise les royaumes du nord des mystérieux pays de Haakland et Zerrikania. Plusieurs communautés Elfe ont choisies d'y vivre au vu des très rares humains qui y résident. La faune et la flore y est très différente du reste du Continent et peu de Sorceleurs choisissent d'y travailler. Cependant, c'est une région les plus solitaires d'entre eux et les aventuriers qui veulent faire face à des créatures inhabituelles dans des environnements dangereux.



### Ophir

Un pays exotique avec un climat très chaud, qui réside au sud de Nilfgaard, ainsi que les jungles de Zangwebar. Peu de choses sont connues dans le nord des Ophiri et les contacts sont très rares. Ils ont une faune très différente, comme des chevaux à rayures noires, et leurs vastes déserts regorgent de secrets. La capitale d'Ophir est une cité incroyablement grande, une enclave de mage, médecins, mathématiciens et de philosophes. Les mystérieuses écoles de la Panthère et du Crocodile sont localisées près d'Ophir.