

Races du continent

I've played the Witcher TRPG for quite a while now and as time went on I felt more and more that the amount of races the players can choose from is kinda limited, especially if you consider the huge amount of interesting races the lore of *The Witcher* potentially has to offer. With this Homebrew I'll introduce a few of them while focusing on the non-monster races. For convenience reasons I added the full social status table, including my homebrews and the halflings.

Territory	Humans	Elves	Dwarves	Halflings	Gnomes	Dryads	Naiads	Witchers	Mages
The North	Neutre	Haïs	Tolérés	Tolérés	Tolérés	Craints et haïs	Tolérés	Craints et haïs	Craints et haïs
Nilfgaard	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Tolérés	Tolérés	Craints et haïs	Tolérés
Skellige	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Craints et haïs	Tolérés	Tolérés	Tolérés
Dol Blathanna	Haïs	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Tolérés	Neutre
Mahakam	Tolérés	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Haïs	Haïs	Tolérés	Tolérés
Brokilon	Neutre	Tolérés	Haïs	Tolérés	Tolérés	Neutre	Neutre	Tolérés	Neutre

Gnomes

Des gnomes vous dites ? On ne les voit plus beaucoup ces jours-ci. Ils étaient dans un endroit similaire au notre, les nains, pas détestés mais pas aimés non plus. Les gens semblent les ignorer la plupart du temps. Ces petits êtres sont en fait de bons amis, les nains et les gnomes se sont toujours bien entendus. Hé, nous en avons même des centaines à Mahakam. Les gnomes ne sont peut-être pas les meilleurs combattants, mais ce sont des artisans intelligents et vraiment formidables. Je ne l'admettrais jamais, mais ce sont probablement de meilleurs artisans que les nains. De plus, les gnomes sont de véritables bavards. Chaque fois qu'ils ont des ennuis, vous les verrez se sortir en un instant. Je ne sais pas comment ils le font. La dernière chose que j'aime ajouter, ce sont les gros nez. Hé, les gnomes ont un nez pratiquement aussi gros que leur corps. Et ils peuvent te sentir à des kilomètres si tu ne t'es pas lavé depuis un certain temps.

- Rodolf Kazmer

Particularités

Maîtres artisans

Même si les gnomes sont de petits combattants rarement viables, ils forgent les meilleures armes, martèlent l'armure la plus tenace et créent les produits alchimiques les plus puissants. Les gnomes gagnent un +2 TEC au prix de -1 REF.

Beau parleur

Les gnomes ont un talent spécial pour sortir de situations malheureuses dont ils ne devraient vraiment pas pouvoir s'en sortir. Lorsque vous effectuez un test de Charisme ou de Duperie, toute chance utilisée vaut le triple.

Sens aigu de l'odorat

En raison de leur structure corporelle, les gnomes ont un excellent odorat. Ils ont la capacité de suivre les choses uniquement par parfum et de gagner un bonus de +2 Vigilance lorsqu'ils sentent.

Gnomes et Magie

Bien qu'ils soient très similaires aux nains à bien des égards, les gnomes sont capables d'utiliser la magie. C'est un trait très rare mais néanmoins possible.

-Brandon of Oxenfurt

Parcours des Gnomes

En tant que race ancienne, les gnomes utilisent le parcours des races anciennes. Aujourd'hui, la plupart des gnomes vivent à Mahakam en coexistence avec les nains, Mahakam devrait donc être généralement utilisé comme patrie. Certains gnomes ont formé de petites colonies dans d'autres royaumes ou vivent même parmi les humains, donc une autre origine peut être choisie si vous le souhaitez.

Exclusivement féminin

Toutes les nymphes, y compris les dryades et les naïades, sont exclusivement des femmes. Elles se reproduisent en couchant avec des mâles d'autres races ou en nourrissant les petites filles de substances mutagènes comme l'eau de Brokilon. Ces nymphes transformées sont dites «naturalisées».

Parcours des Nymphes

Les nymphes de sang pur utilisent le chemin de vie non humain, en tenant compte du fait que la loi du sort parental ne s'applique qu'à la mère. Les nymphes naturalisées peuvent choisir une autre origine, si elles le souhaitent. Les nymphes naturalisées peuvent également choisir n'importe quelle patrie. La patrie des sang-purs est l'une des deux suivantes:

Brokilon:

+1 Fabrication de pièges

Solitude dans la nature:

+1 Survie

QUELQUE SOIT LE CHOIX, toutes les nymphes parlent la langue ancienne comme langue maternelle et ont une durée de vie de plusieurs siècles, pouvant ainsi avoir jusqu'à 20 événements de vie.

Profession des Nymphes

Théoriquement, les nymphes peuvent choisir n'importe quelle profession du jeu. Certaines comme les médecins, les mages et les hommes d'armes sont des choix évidents qui peuvent bien correspondre à la tradition de The Witcher. D'autres comme les prêtres, les nobles et même les bardes ont besoin d'un peu de logique, car les nymphes ne suivent généralement aucun dieux, n'ont pas d'aristocratie et bien qu'aimant la musique, elles ne s'en soucient pas vraiment. Des professions comme l'artisan, le criminel et le marchand sont extrêmement improbables pour une nymphe et signifient probablement que votre personnage a été exilé hors de Brokilon et / ou a été forcé de vivre parmi d'autres races.

Dryades

Si jamais vous vous trouvez dans la région de Verden ou de l'ouest de la Témérie, restez sur les routes et n'allez jamais dans les bois. Si vous pensez que les Scoia'tael sont une épine au pied, vous n'avez probablement pas entendu parler de dryades, hein. Ces jolies filles sont les nymphes des bois. Ils ont souvent une couleur de peau verdâtre et vous tueront sans hésitation si vous êtes une menace pour les bois. La reine des dryades a mené la guerre contre les humains il y a quelques siècles et maintient depuis ses frontières relativement sûres. Mais les dryades peuvent être plus que des barbares. J'ai entendu parler de certaines personnes qui ont eu accès à Brokilon, qui est quelque chose comme la forêt sacrée des dryades. Là-bas, les dryades avaient des capacités de guérison incroyables et pouvaient utiliser n'importe quelle plante à son meilleur usage - qu'il s'agisse de guérison ou d'empoisonnement.

- Rodolf Kazmer

Particularités

Eaux de Brokilon

La forêt de Brokilon a des conditions extrêmement bonnes pour guérir et les dryades apprennent souvent à perfectionner leurs propres capacités de guérison. Les dryades gagnent un +2 aux Premiers soins et si elles soignent quelqu'un, la cible gagne +1 REC jusqu'à ce que les blessures soient complètement guéries. Si la dryade est un médecin, elle gagne +2 en Mains thérapeutiques au lieu de Premiers soins.

Flore toxique

Les dryades savent quelles plantes sont dangereuses et les utilisent dans leur guerre. Les armes physiques coupantes ou perforantes utilisées par une dryade ont + 10% de chances d'empoisonnement sans avoir à appliquer quelque chose sur l'arme.

Voix de la Nature

Les dryades sont extrêmement têtues si quelqu'un cherche à nuire à la nature. À chaque fois qu'elles défendent la nature, se battent ou parlent, les dryades gagnent +2 à la VOLONTÉ. La nature peut signifier n'importe quoi, d'une fleur ou d'une fourmi à un arbre ou à un ours.

Naïades

La plupart des gens n'ont jamais vu de naïade, hein, probablement même jamais entendu qu'elles existaient. Les humains pensent que les naïades sont des monstres qui séduisent les mâles, les noient et volent leurs enfants la nuit. En réalité, les naïades sont les nymphes des rivières et des lacs. Ils vivent dans l'eau la plupart du temps, mais sont capables de marcher sur terre pendant un certain temps avant de devoir nager et se rafraîchir à nouveau. Comme les naïades vivent principalement dans la solitude dans leurs rivières, elles interagissent rarement avec d'autres races, seulement pour se reproduire et se faire assommer. Hé, et je te le dis, c'est en fait assez difficile de résister à une belle femme nue, même si sa peau est bleue. Le seul que je n'ai jamais rencontré était également capable de parler par magie, télépathe en quelque sorte. Elle ne m'en a pas beaucoup dit, mais il semble que chaque naïade est magiquement douée de cette façon. Cela pourrait être utile lorsque vous vous faufilez.

- Rodolf Kazmer

Particularités

Amphibie

En raison des petites membranes entre les doigts, la nage est beaucoup plus facile pour les naïades. Une naïade peut nager jusqu'à sa vitesse de course comme une action complète. De plus, elle peut rester sous l'eau sans se noyer mais a besoin d'eau pour rester en vie. Si une naïade ne peut pas rester dans l'eau douce pendant au moins une heure une fois par semaine, elle se sèche et commence à suffoquer.

Esprit fort

Les naïades sont d'excellents télépathes et sont immunisées contre les charmes magiques ou toute autre attaque mentale magique. De plus, quelle que soit leur profession, une naïade peut toujours exécuter le sort de novice *Télépathie* sans frais, sans aucune vigueur.

Douce et innocente

Les naïades sont souvent perçues comme timides et plutôt charmantes par les humains car elles ont besoin de mâles d'autres races pour se reproduire. Chaque fois qu'elle interagit avec des mâles d'autres races, une naïade gagne +2 en Charisme et Séduction.