



PARCOURS POUR LES
PERSONNAGES AEN ELLE OU
DE LA CHASSE SAUVAGE

THE
WITCHER

Libre ajout et modification du homebrew : " New Homebrew for Aen Elle/Wild Hunt characters." de The_Nekromanteion
Traduit, mis en page par Alexis.D et relu par Armand.P

Voici un nouvel homebrew de *The_Nekromanteion* (disponible à l'adresse suivante :

https://www.reddit.com/r/WitcherTRPG/comments/pbssxg/new_homebrew_for_aen_elle_wild_hunt_characters/ dans la langue de Sheakspear). Celui-ci présente un parcours de vie alternatif pour les joueurs souhaitant interpréter des personnages Aen Elle. Le tableau standard des événements de la vie a été modifié en remplaçant les tableaux "*Chance/Malchance*" par

ses propres versions spécifiques aux Aen Elle, en ajoutant une nouvelle catégorie : "*Études*", et en modifiant légèrement les chiffres qui déterminent ce que vous obtenez.

Le fait d'avoir un personnage Aen Elle est assez important du point de vue de la tradition, donc *The_Nekromanteion* recommande de n'utiliser cette méthode que pour les joueurs qui veulent vraiment créer un Aen Elle.

EVÉNEMENTS PASSÉ

Une fois que vous savez dans quel contexte vous avez grandi et trouvé votre voie, vous devez découvrir les événements qui ont marqué votre vie. Vous avez peut-être eu une chance inouïe qui se traduit par un tas d'amis, des aubaines et des améliorations de compétence. Ou vous pouvez tout aussi bien avoir été frappé par le

malheur. Pour la majorité des gens, l'existence est une succession de hasards. Ainsi, lancez 1d10 pour chaque décennie complète d'existence sur le tableau ci-dessous afin de connaître l'épisode le plus inoubliable des dix années en question.

Jet	Évènement
1-4	Chanceux/Malheureux
5-7	Alliés/Ennemies
8-9	Etudes
10	Romances



CHANCEUX OU MALCHANCEUX

Parfois, notre vie ne tient qu'à un fil. Il suffit que la balance penche un peu trop d'un côté ou de l'autre pour vous plonger dans la tourmente ou au contraire vous gratifier de bénédictions inattendues. Le hasard reste le seul maître en la matière, mais si vous avez un peu de chance, vous pouvez percevoir une source de revenus inopinée, nouer des liens d'amitié, obtenir

des faveurs et même améliorer votre statut social. Il faut simplement éviter de tomber dans le piège de l'addiction et de la folie. **Lancez 1d10. Si le résultat est pair, lancez un dé sur le tableau de Chance. S'il est impair, faites un jet sur le tableau de Malchance.**

Jet	Chance
1	Esclaves. Vous avez acquis 1d6 esclaves lors d'un raid. Lancez 1d10 pour chacun d'entre eux. Sur un 4 ou plus, ils sont morts. Relancez ce résultat si vous n'avez pas d'esclaves vivants.
2	Vous avez battu un rival politique. Gagnez 1 réputation
3	Trésor d'un autre monde. Vous avez visité un autre monde et gagné un trésor. Lancez 1d10. 1. Un bijou sans défaut d'une valeur de 100 couronnes. 2. Un médaillon de Sorcelleur. 3. Des instructions pour lancer un sort de niveau Compagnon. 4. Une fiole de corne de licorne moulue. 5. Un Glyphes d'Armure au choix du Meneur de Jeu. 6. Une pierre runique au choix du Meneur de Jeu. 7. Un lingot de Dimeritium. 8. Un foyer de sortilège. 9. Un texte ancien d'une valeur de 300 couronnes. 10. Un djinn très en colère dans une bouteille.
4	Exposé au Chaos. Gagnez +1 en Vigueur.
5	A gagné des connaissances magiques. Gagnez +1 à n'importe quelle compétence magique.
6	Connaissance d'un autre monde. Vous avez acquis certaines connaissances d'un monde lointain que vous avez visité. +1 à toute compétence d'intelligence
7	Affronter le gel. Vous avez été exposé au givre blanc et avez survécu. +1 à l'Endurance.
8	Descendant. Malgré un faible taux de fertilité, vous avez réussi à faire progresser votre espèce. Utilisez le tableau de la fratrie pour déterminer les caractéristiques de votre enfant.
9	Allié politique. Vous avez gagné un allié politique qui peut vous aider à sortir des problèmes une fois par mois, à condition que vous puissiez lui communiquer votre besoin.
10	Préparé pour la guerre. Lancez 1d6, vous obtenez. 1. Une hache de chasseur sauvage. 2. Un cheval de chasse sauvage. 3. Une armure de torse de chasseur sauvage. 4. Armure de jambe de chasseur sauvage. 5. Casque de chasseur sauvage. 6. Une épée de chasseur sauvage.

Jet	Malchance
1	Surcharge magique. -1 Vigueur. Si vous n'avez pas de vigueur, relancez le dé
2	Vous avez fait face à un adversaire. Lors d'un raid, vous avez été gravement blessé. Faites un jet sur la table des blessures critiques difficiles. Appliquez le résultat traité. Ceci ne peut être soigné que par des soins magiques de niveau Compagnon ou supérieur.
3	Cloué au lit. Vous avez été exposé à un agent pathogène mortel et avez survécu de justesse. Perdez 5 Points de Vie et 5 ENDurance.
4	Brisé. Le stress et la joie frénétique de la chasse vous ont affaibli. Lancez 1d10. Pour connaître votre affaiblissement : 1. Perdez 1 en chance. 2. Perdez 1 en corps. 3. Perdez 1 en intelligence. 4. Perdez 1 en volonté. 5. Perdez 1 en en Artisanat. 6. Perdez 1 en en Dextérité. 7. Perdez 1 en Réflexe. 8. Perdez 1 en en Empathie. 9. Perdez 1 en en Vitesse. 10. Perdez 5 en ENDurance
5	Magie noire. Que ce soit par accident ou par malveillance directe, vous avez été ensorcelé. Vous recevez une malédiction au choix du Meneur de Jeu
6	Tu as provoqué la colère d'un Sorcelleur. Tu as gagné la rancune d'un Sorcelleur. Il finira par venir te chercher.
7	Tu as contrarié un Mage. Tu as provoqué la colère d'un mage. Il se vengera sûrement.
8	Échec politique. Vous avez été vaincu par un rival politique. Perdez 1 réputation. Si vous n'en avez pas, gagnez 1 point de réputation négative.
9	Exposé au gel. Vous avez été profondément refroidi par le givre blanc. Vos SD de résistance aux effets du froid sont doublés. Si vous obtenez à nouveau ce résultat, vous subissez en plus 3 points de dégâts par tour tout en souffrant de la condition gelée. Si vous obtenez ce résultat une troisième fois, relancez le dé.
10	Perdu dans l'espace. Vous avez passé la décennie perdue dans une dimension étrangère. Vous perdez 1 point dans 3 compétences de votre choix.

ETUDES

Lancez 1d10 pour obtenir votre évènement sur la table des études

Jet	Etudes
1	<p>Dissections. Vous perdez 1 dans la caractéristique Empathie. Vous gagnez +2 dans la compétence <i>Éducation</i> sur l'un des points suivants : Lancez 1d10.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Humains. 2. Non-humains. 3. Ogroïdes. 4. Nécrophages. 5. Vestiges 6. Draconides. 7. Vampires. 8. Élémentaires 9. Les maudits. 10. Bêtes.
2	<p>Études de base. Vous passez du temps à rafraîchir vos connaissances générales. Vous gagnez +1 dans la compétence <i>Éducation</i>.</p>
3	<p>Expériences alchimiques. Apprenez une formule alchimique de votre choix.</p>
4	<p>École de guerre. Vous étudiez les batailles célèbres et les méthodes de guerre. Gagnez +1 dans la compétence <i>Tactique</i>.</p>
5	<p>Raisonnement infallible. Vous passez du temps à aiguiser votre logique. Et gagnez +1 dans la compétence <i>Déduction</i>.</p>
6	<p>Surveillance arrogante. Vous êtes fier de votre maîtrise d'un sujet, ce qui vous amène à manquer des informations cruciales. Vous perdez 2 points dans la compétence la plus haute parmi <i>Déduction</i>, <i>Éducation</i>, <i>Connaissance des monstres</i>, <i>Tactiques</i>, <i>Negoce</i>, <i>Connaissance de la rue</i>, ou <i>Etiquette</i>.</p>
7	<p>Distractions inutiles. En raison d'interférences internes ou externes, vous n'apprenez rien.</p>
8	<p>C'est une science, pas un art. Gagnez 1 dans la caractéristique <i>Intelligence</i> (Max 13) et perdez 2 dans la compétence <i>Artisanat</i> (Min 1).</p>
9	<p>C'est un art et non une science. Gagnez 1 dans la compétence <i>Artisanat</i> (Max 13) et perdez 2 la caractéristique <i>Intelligence</i> (Min 1).</p>
10	<p>Préservation du savoir. Vous vous entraînez à transmettre vos informations aux autres. +1 Enseignement.</p>

