

Aide à la création d'un personnage by Almut V1.01 (p20)

Choisir une race : (p21)

Le monde de the Witcher comprend plusieurs race dominer par la xénophobie.

Territoire	Humains	Elfes	Nains	Sorceleurs	Mages	Halfelins
Nord	Neutre	Haïs	Tolérés	Craints et haïs	Craints et haïs	Tolérés
Nilfgaard	Neutre	Neutre	Neutre	Craints et haïs	Tolérés	Neutre
Skellige	Neutre	Neutre	Neutre	Tolérés	Tolérés	Neutre
Dol Blathanna	Haïs	Neutre	Neutre	Tolérés	Neutre	Neutre
Mahakam	Tolérés	Neutre	Neutre	Tolérés	Tolérés	Neutre

- Neutre : Pas de bonus ou malus.
- Toléré : -1 en Séduction, Charisme et Persuasion.
- Craint : +1 en Intimidation et -1 en Charisme.
- Hai : -2 en Séduction, Charisme, Persuasion et Commandement.

Bonus Humain : (p24)

- Digne de confiance: +1 aux jet de charisme, Séduction et Persuasion contre humain.
- Ingénieux : +1 en Dédution. (Dédution p50)
- Tétu comme une mule : Peut relancer trois jets de Courage ou résistance à la contrainte par sessions.

Bonus Sorceleur : (p22)

- *Sensibilité émoussée* :Malus de -4 à l'Empathie. Empathie min : 1 et Empathie max : 6
- Pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
- *Sens accrus* : naturel de +1 en vigilance, +1 en réflèxe et +1 en Dextérité.
- *Reflexes hors du commun* : Peut améliorer Reflexe et Dextérité au delà de 10.
- Capacité à pister une cible grâce à l'odorat.
- *Mutation durable* : Peut utiliser des mutagènes. (Mutagènes p251)
- Immuniser aux maladies.
- Pas de jet de courage en cas d'intimidation.

Bonus Elfe : (p23)

- *Esthète* : +1 dans la compétence Beaux-arts. (Beaux-arts p53)
- *Oeil d'aigle* : +2 dans la compétence Archerie (Archerie p52)
- Peut bander un arc sans dépenser d'action.
- *Harmonie avec la nature* : Les bêtes ne les attaques pas sans provocation.
- Trouve facilement les plantes commune ou moins qui pousse dans la région.

Bonus Nain : (p23)

- *Tanné comme du cuir* : +2 en PA sur toutes les pièces d'armure et ne peut pas être réduit par des attaques avec une arme ou des dégâts d'ablation.
- *Coriace* : +1 en Physique et ENC augmenter de 25.
- *Oeil de l'expert* : +1 dans la compétence Négoce.

Bonus Halfelins : (Ext p9)

- Agile : +1 en Athlétisme
- Peuple agreste : +2 en survie
- Résilience magique : +5 en résistance à la magie.

Effectuez son Parcours : (p25)

Jet		Région	Jet	Origines nordiques	Royaume vassal
Impair		Royaumes du Nord (voyez Origines nordiques)	1	Rédania (Éducation +1)	Vicovaro (Éducation +1)
Pair		Nilfgaard (voyez Origines nilfgaardiennes)	2	Kaedwen (Résilience +1)	Angren (Survie +1)
Non-humain		Terres des races anciennes (voyez Terres des races anciennes)	3	Téméria (Charisme +1)	Nazair (Bagarre +1)
			4	Aedirn (Artisanat +1)	Metinna (Équitation +1)
			5	Lyrle et Rivie (Résistance à la contrainte +1)	Mag Turga (Résilience +1)
			6	Kovir et Poviss (Négoce +1)	Geso (Furtivité +1)
			7	Skellige (Courage +1)	Ebbing (Déduction +1)
			8	Cidaris (Navigation +1)	Maecht (Charisme +1)
			9	Verden (Survie +1)	Gemmary (Intimidation +1)
			10	Cintra (Psychologie +1)	Étolie (Courage +1)

Jet	Origines nilfgaardiennes
1-3	Cœur de l'Empire (Duperie +1)
4-10	Royaume vassal (voyez Royaume vassal)

Race	Terres des races anciennes
Elfe	Dol Blathanna (Étiquette +1)
Nain	Mahakam (Artisanat +1)

Pour les sorceleurs : Parcours de formation p238.

Sorceleur : entre 20-29 (fin de formation) ans et 260 ans (p241), les signes(p114)

Pour les mages : 5 sorts de novices (p102), 1 rituel de novice (p117), 1 envoiement peu dangereux (p120), composant alchimique(p143)

Patrie : Bonus Compétence. (p25)

Destin Famille : Aucun bonus, Pour le background. (p26-27)

Situation Familiale : Bonus suivant les résultats (p 28)

Ami influent : Equipement supplémentaire (p 29)

Frère et Soeur : Aucun bonus, pour le background (p30)

Evénement passés : 1 jet par décennie : Bonus ou malus (p31-34)

- Non humain : Peuvent vivre des siècles.
- Humain : Peuvent vivre jusqu'à 100ans.

Style vestimentaire : Aucun bonus, pour le background (p36)

Choisir sa Profession : (p37)

Profession	Artisan p62	Barde p63	Criminel p64	Docteur p65	Homme d'arme p66
Compétence	Rafistolage	Prestation	Paranoïa	Mains thérapeuthique	Dur à cuir
Vigueur	0	0	0	0	0
Atout magique	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Compétences	P38	P39	P40	P41	P42
Equipement	5 sur 10	5 sur 10	5 sur 10	5 sur 10	5 sur 10
Spécial	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Voix	Maitre artisan Alchimiste Improvisateur	Charmeur Informateur Manipulateur	Voleur Chef de bande Assassin	Chirurgien Herboriste Anatomiste	Titeur d'élite Chasseur de primes Ravageur (Berserk)

Profession	Marchand p44	Mage p43	Prêtre p45	Sorceleur p46	Noble Ext p10
Compétence	Grand voyageur	Exercice à la magie	Initié des dieux	Entraînement de sorceleur	Prestige
Vigueur	0	5	2	2	0
Atout magique	Aucun	Novice : p101 5 sorts + 1 rituel + 1 envoiement	Novice : p101 2 invoc + 2 rituels + 2 envoiements	Tous les signes de base (p114)	Aucun
Equipement	3/6 et chariot	5 sur 10	5 sur 10	2 sur 5	Extention P10
Spécial	Aucun	Aucun	Aucun	Equipement p247	Aucun
Arbre	P68	P67	P69	P70	Extention P11
Voix	Courtier Gueusaille Havekar	Politicien Scientifique Archimage	Prêcheur Druide Fanatique	Sorcelame Mutant Tueur	Oisif Commandant Chevalier

Choisir ses caractéristiques : (p47)

1) Faire 9 jet de 1d10 en relançant tous les 1 et 2. Puis attribué chaque lancé à une caractéristiques.

2) ou Répartir 60 pts de compétence entre les différentes caractéristiques.

(60 pour un perso moyen, 70 pour expérimenté, 75 pour Héroïque et 80 pour légendaire)

Maitrise	Inapte	Commun	Compétent	Héroïque	Incroyable	Légendaire	Mythique
Nb points	1 ou 2	3 ou 4	5 ou 6	7 ou 8	9 ou 10	11 ou 12	13

Vigueur	ÉTOU	Course	Saut	PS	END	ENC	REC
Voir tableau professions	Table physique	VIT * 3	Course / 5	Table physique	Table physique	COR * 10	Table physique

TABLE PHYSIQUE

(COR + VOL)/2	PS	END	RÉC	ÉTOU
2	10	10	2	2
3	15	15	3	3
4	20	20	4	4
5	25	25	5	5
6	30	30	6	6
7	35	35	7	7
8	40	40	8	8
9	45	45	9	9
10	50	50	10	10
11	55	55	11	10
12	60	60	12	10
13	65	65	13	10

TABLE DE CORPS-À-CORPS

Corps	Poings	Pieds
1-2	1d6-4	1d6
3-4	1d6-2	1d6+2
5-6	1d6	1d6+4
7-8	1d6+2	1d6+6
9-10	1d6+4	1d6+8
11-12	1d6+6	1d6+10
13	1d6+8	1d6+12

Choisir ses compétences acquises : (p49)

Le niveau max d'une compétence est de 10. A la création le niveau max est abaissé à 6.

Augmenter le niveau d'une compétence coute 1 points sauf les compétences complexes (2) qui demande 2 pt pour augmenter de 1.

Vous disposez de 44 points à répartir dans compétence exclusive, arbre et metier.

1 point minimum dans chaque compétence de metier (voir fiche metier)

INT + REF points supplémentaires pour les competences hors exclusives , arbre et metier.

Après la création du personnage, augmenter d'un point coutera autant que son niveau.

Exemple : pour passer du level 4 à 5, il faudra dépenser 4 P.P

<p>INTELLIGENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissance de la rue • Connaissance des monstres (2) • Déduction • Éducation • Enseignement • Étiquette • Langue (2) • Négoce • Survie • Tactique (2) • Vigilance 	<ul style="list-style-type: none"> • Navigation <p>DEXTÉRITÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adresse • Arbalète • Archerie • Athlétisme • Furtivité <p>CORPS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Physique • Résilience <p>EMPATHIE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beaux-arts • Charisme • Commandement • Duperie • Jeu • Persuasion • Psychologie • Représentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Séduction • Stylisme <p>TECHNIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alchimie (2) • Artisanat (2) • Contrefaçon • Crochetage • Déguisement • Fabrication de pièges (2) • Premiers soins <p>VOLONTÉ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Courage • Envoûtement (2) • Incantation (2) • Intimidation • Résistance à la contrainte • Résistance à la magie (2) • Rituels (2)
<p>RÉFLEXES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagarre • Bâton/Lance • Équitation • Escrime • Esquive/Évasion • Lames courtes • Mêlée 		

Pour les compétences de métiers, il est nécessaire 5 points dans une compétence pour passer à la suivante. Il faut un point minimum dans une compétence pour l'utiliser.

Prendre son or : (p71)

Il est temps de déterminer la somme d'argent que vous avez à votre disposition. Dans le monde de The Witcher, la monnaie dépend de la région, mais la plupart des marchands reconnaissent et acceptent les couronnes rédaniennes. Chaque profession a sa propre rémunération.

Profession	Pièces	Moyenne
Artisan	120 couronnes × 2d6	720
Barde	120 couronnes × 2d6	720
Criminel	100 couronnes × 2d6	600
Docteur	150 couronnes × 2d6	900
Homme d'armes	150 couronnes × 2d6	900
Magicien	200 couronnes × 2d6	1 200
Marchand	180 couronnes × 2d6	1 080
Prêtre	75 couronnes × 2d6	450
Sorceleur	50 couronnes × 2d6	300
Noble	200 couronnes × 2d6	1 200

Acheter de l'équipement : (71)

- Humain : Armes : p73 à 74 et Armure p79-80.
- Races anciennes : Armes : p83-84 et Armure p84
- Sorceleur : Armes : p247
- Trousses à outils : p92
- Equipement général : p93