A detailed oil painting of a witcher with long white hair, wearing a black cape and a brown tunic, leading a brown horse through a narrow medieval street. The witcher has a sword on his back and is holding the horse's bridle. The street is lined with half-timbered buildings under a cloudy sky. The overall mood is somber and atmospheric.

THE WITCHER

Immunisé - La peste de Vizima

Personne n'ose traverser la ville frappée par la peste...
A moins que quelqu'un soit doté d'une résistance surnaturelle à la maladie.





EQUIPE

Auteur : Jakub Zapala

Correction : -

Illustration de couverture : L'univers du Sorcier
Illustré - Montaigne

VERSION FRANCAISE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Directeur de publication : Alexis. D

Traduction : TybaltCapulet

Correction : Gabriel Höri

Relecture : BenJall, Alexis.D & Nicolas.G

Maquette : Alexis. D & Jean-Yves. D

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux. Il est imprimé en tirage limité et destiné à la poignée de personnes ayant participé à la traduction des scénarios ou ayant soutenu moralement l'équipe de traduction. Il est interdit à la vente et à la revente.

Cet ouvrage est dédié à Armand, un meneur qui tolère mes folies et le premier à m'avoir fait voyager dans Wizjima !

Ce livret contient une histoire gratuite distribuée par "Copernicus Corporation", l'éditeur polonais du jeu de rôle The Witcher. La majeure partie des informations contenues dans ce livret peut être trouvées sur leur site Web. Plusieurs éléments comme les profils des PNJ ont été créés par Alexis.D.

TABLE DES MATIERES

La mission	page 5
Les complications	page 6
Le premier obstacle	page 6
Echec au premier obstacle	page 6
Le deuxième obstacle	page 6
Échec au deuxième obstacle	page 7
Mission Monstrueuse	page 7
Les Monstres	page 7
Les lieux du Combat	page 7
Tactiques	page 8
Tactique du monstre	page 8
Poursuite	page 8
Échappatoire	page 8
Annexe des tables de lancers de dés.	page 10
Pretime : Veskor Sorceleur de l'école du chat	page 10
Pretime : Rivella Druide Guerriere	page 11

Tout le monde pensait que la maladie avait disparu avec l'arrivée du printemps, mais c'est l'automne, et elle frappe comme jamais auparavant. Le temps de la peste est arrivé ; et Wyzima, la capitale de Témérie, est décimée par l'épidémie. Les rues sont désertes, les malades sont soignés entre les murs des temples, et plus personne ne veille au maintien de l'ordre. L'armée est partie en guerre avec le roi Foltest et en raison de la confusion qui règne dans le pays après sa mort, elle n'est jamais revenue. Quelques succursales locales encerclent la ville d'un cordon sanitaire, mais la garde de la ville est en désarroi. La garde du palais s'est barricadée dans le Château de Foltest. Seule la mort, les bandits et les monstres circulent dans les rues.

De nombreux fonctionnaires et sceaux royaux, nécessaires pour approuver les documents importants, sont restés au château. Personne n'ose traverser la ville frappée par la peste. Personne sauf peut-être quelqu'un doté d'une immunité, d'une résistance surnaturelle à la maladie ...

Le chapitre suivant est un ensemble de scénarios qui vous permet de jouer une aventure dans The Witcher (le Jeu de Rôle) sans Meneur ou pour aider un Meneur à créer une histoire pour un groupe de joueurs.

Les personnages vont entreprendre une mission désespérée qui consiste à transmettre un message urgent au Château de Foltest. Grâce à une mutation ou un rituel magique, ils seront immunisés contre la peste, mais pas contre les autres menaces liées à l'expédition au travers des murs de l'infortunée capitale de Témérie. A la fin de ce scénario, vous avez à disposition deux héros prêtirés : le Sorceleur Veskor et la druide guerrière Rivella. Toutefois, il est possible pour les joueurs de créer leurs propres personnages.

Devant vous se trouvent les eaux calmes du lac de Wyzima où, de l'autre côté, se trouvent les murs de la capitale pestiférée de Témérie. La nuit est tombée et le vent souffle joyeusement vers la ville, portant l'odeur d'une forêt de pins. Vous vous gorgez de cet air vivifiant, sachant que Wyzima n'est pas réputée pour ses arômes agréables. La peste rode dans la ville, personne ne nettoie les allées et des morts en décomposition gisent dans la rue quand on ne les brûle pas. Ce n'est pas un endroit plaisant, mais vous devez y aller. Vous vous souvenez du visage sérieux de Jan Natalis, qui vous a confié cette mission d'une importance extrême. La promesse d'une lourde bourse d'orins vous a tout autant satisfait que la demande sincère du vainqueur de la Bataille de Brenna. Vous réajustez la sangle d'un sac dans lequel se trouve une lettre qu'il a adressée au burgrave de Wyzima, Valerad. Il est temps de pousser le bateau dans l'eau, de traverser le lac et de se faufiler dans la ville endormie jusqu'au Château de Foltest. Vous vous mettez en route. Pour vous encourager, vous répétez les détails de la mission...

La Mission

Lancez 1d6 pour déterminer la tâche qui a été confiée aux personnages par Jan Natalis.

1) Les sceaux royaux : La Témérie est paralysée car les sceaux royaux ont été laissés dans le château et personne ne peut déclarer de nouvelles lois. Jan Natalis en a besoin, mais il sait aussi que Valerad ne voudra sûrement pas les donner. Pour compléter la mission après avoir atteint le château, les personnages auront besoin de réussir un test de **Charisme** ou d'**Education** avec un SD de 15.

2) Le Traître : Jan Natalis a découvert que Valerad a trahi la ville. Il a intentionnellement laissé la peste se développer dans la capitale, car il désire livrer la ville aux forces Nilfgaardiennes et sauver sa tête. Pour mener à bien la mission, après avoir atteint le château, les personnages devront combattre Valerad, qui a les mêmes caractéristiques que les Bandits (Page 272 du livre de base), mais avec un score de VOL 5 et 25 PS. Afin de l'atteindre sans risquer l'affrontement avec les quatre gardes de Valerad (qui ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base), les personnages auront besoin de réussir un test de **Furtivité** sur SD 10.

3) La Barde : Jan Natalis a demandé aux personnages de conduire à Wyzima, une jeune artiste du nom de Dalia. Officiellement, l'adolescente est orpheline, mais il est à penser qu'elle doit être une bâtarde d'une bonne maison puisse que quelqu'un a contribué à son éducation. Ses talents de chanteuse ainsi que sa chevelure d'or blanc et ses yeux d'un bleu intense lui assureront une place à la cour de Foltest. Valerad acceptera cette demande, mais il faudra convaincre la jeune fille capricieuse, ce qui demandera de réussir un test de **Persuasion**, **Charisme** ou **Séduction** avec un SD de 14. Pour des raisons inconnues, les Sorcisseurs obtiennent un bonus de +4 au test de **Séduction**.

4) L'Anneau : Les lettres pour Valerad ne sont qu'un leurre. En réalité Jan Natalis vous a confié la chevalière de la Princesse Adda. Si elle la récupère, elle pourra signer des documents au nom du Royaume de Témérie et les remettre à son mari, le Roi Radovid V, dit Le Sévère. Afin de mener à bien cette mission, les personnages auront besoin de réussir un test de **Furtivité** ou **Déguisement** avec un SD de 14. Si les personnages échouent, ils devront combattre quatre gardes (qui ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base).

5) Escorte : Jan Natalis a demandé aux personnages d'escorter son neveu, Kosma Natalis hors des murs de Wyzima. Les lettres que les personnages doivent remettre à Valerad contiennent ses ordres. Mais le problème est que Kosma attire les monstres et qu'il sait à peine se servir d'une épée. Sur le chemin du retour, relancez 1d6 dans la section "Monstre". Le mal dont souffre le jeune Natalis pourrait servir d'introduction d'un autre scénario.

6) Médecine : L'alchimiste Adalbertus Aloysius Kalkstein siège dans l'un des donjons du château de Foltest. Selon les dires des conseillers de Jan Natalis, Kalkstein a mis au point un remède contre la peste. Votre mission est de faire sortir l'alchimiste de Wyzima et de le convaincre de coopérer. Natalis lui promet une lettre de Noblesse afin de se rendre à Novigrad en toute sécurité. Cependant, Kalkstein se sent offensé et il est têtue. Pour le convaincre, il faudra que les personnages réussissent un test de **Persuasion** ou d'**Intimidation** avec un SD de 15.

Les complications

La route vers le château de Foltest est parsemée d'embûches. Deux obstacles attendent les personnages. Tout d'abord, ils doivent entrer dans une ville confinée, ce qui est un défi en soi. Ensuite, ils doivent traverser Wyzima, en proie à la peste et à l'agitation, jusqu'au château. Si les personnages doivent se battre, référez-vous à la section "Monstre".

Le premier obstacle

Lancez 1d6 afin d'identifier la première menace qui fera face aux personnages !

1) Les égouts : Les eaux usées et les immondices de tout Wyzima coulent à torrent dans ses canalisations nauséabondes. C'est une route des plus désagréables qui mène vers la ville, mais c'est aussi la plus sûre. Les personnages doivent réaliser un test de **Résilience** avec un SD de 10. Si les personnages échouent, ils auront la nausée et subiront un malus de -2 pour tous les tests jusqu'à ce qu'ils quittent les égouts. Durant la traversée, ils seront amenés à combattre quatre Noyeurs (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 280). Passer à travers les égouts donnera un bonus de +4 au deuxième test d'obstacle.

2) La porte des Marchands : C'est une construction anguleuse et massive se dressant au bout d'un pont de pierres effondrées. Malgré la peste, les drapeaux témériens flottent sur ses remparts, au couleur sable, semés de fleurs-de-lys d'argent (un fond noir parsemé de fleur de lys grise). La porte est close et de la lumière brille à travers les fenêtres. Si les personnages frappent à la porte, un garde les interpellent des remparts : "Qui va là ? Que voulez-vous après la tombée de la nuit ? On ne passe pas !" puis vous parle ensuite d'une voix plus discrète : "Cent orins et je vous ouvre". Si les personnages ont cette somme, Ils peuvent soudoyer le garde. Ils peuvent aussi faire un test de **Négoce** ou d'**Intimidation** avec un SD de 16 pour réduire le prix de moitié. S'ils échouent, trois gardes (qui ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base) sortent et somment les personnages de partir. A eux de décider s'ils les combattent ou s'ils tentent leur chance ailleurs. Dans ce cas, relancez 1d6.

3) La porte des Cordiers : L'arche pointue de cette porte s'est effondrée et de gros blocs de pierre sont éparpillés devant la porte. Il est difficile de les déplacer, les personnages peuvent essayer de faire un test de **Physique** ou d'**Incantation** avec un SD de 18.

Toutefois, il est possible de grimper sur le mur afin d'atteindre les remparts, mais celui-ci est glissant. Il faut que les personnages réussissent un test d'**Athlétisme** avec un SD de 16. S'ils échouent, relancez 1d6.

4) La porte du Meunier : L'étroite et petite porte nord de Wyzima semble être ouverte. Il fait sombre et tout est étrangement calme. Non loin de la porte, les personnages semblent apercevoir quelqu'un... ou quelque chose. Lancez 1d6 dans la section « Monstre ».

5) La porte de Maribor : Entrer dans la ville n'est pas chose aisée. Jan Natalis a prévenu les personnages qu'il y a quelques jours, la tour, qui se dresse au milieu du lac, a été prise par les Écureuils. Les rebelles non-humains sont venus en bateau et ont fait sauter la porte. Les personnages peuvent essayer de se faufiler mais les rebelles sont vigilants. Il est nécessaire de réussir un test de **Furtivité** avec un SD de 16 pour passer sans être vu. Ils peuvent aussi se faire passer pour l'un d'eux, ce qui nécessite de parler couramment la Langue Ancienne, il est donc nécessaire de réussir un test de **Langue Ancienne** avec un SD de 14. Enfin, si tous échouent, les personnages devront affronter trois archers Scoia'tael (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 270). S'ils récupèrent les queues d'écureuils qui pendent à leur coiffe, Valerad leur offrira 20 couronnes par queue.

6) Par les Murs : Wyzima est une ville fortifiée. Elle a survécu à plus d'un siège, tant durant les guerres contre l'envahisseur que durant les guerres civiles. Le Roi Foltest a ordonné que les murs soient rénovés après que Geralt de Riv ait conjuré sa fille Adda. Ils sont donc en bon état. L'escalade nécessite un test de **Physique** avec un SD de 14. Il vous faut ensuite sauter sur les toits de la ville endormie. Les personnages doivent réussir un test d'**Athlétisme** avec un SD de 12. S'ils échouent, ils réussissent à entrer... mais subissent 4d6 de dégâts au torse à cause de la chute.

Échec au premier obstacle

Si les personnages ne parviennent pas à entrer dans la ville, ils devront réessayer. Lancez à nouveau 1d6 et référez-vous au tableau du "Premier obstacle". S'ils échouent à nouveau, la route de Wyzima est complètement fermée et la mission se termine par un échec.

Le deuxième obstacle

Les personnages doivent effectuer un test de **Furtivité** avec un SD de 18. En cas de réussite, ils atteignent le château sans problème. En cas d'échec, jetez 1d6 afin d'identifier la première menace qui fera face aux personnages !

1) La puanteur, la faim et la pauvreté : Les personnages tombent sur une rue pleine de cadavres, de pourriture et de gens mourants. Ils ont la nausée. Les nobles ont abandonné les pauvres qui meurent dans cet endroit lugubre. Les malheureux tendent la main vers vous en vous suppliant de les aider et de leur donner de l'eau. Si les personnages veulent poursuivre leur mission, ils doivent réussir le test de **Résilience** avec un SD de 14 pour traverser cette rue.

2) **Procession** : La rue est bloquée par une longue procession de fidèles du Feu Éternel. Ils chantent des hymnes religieux ponctués par de nombreuses quintes de toux. Les prêtres avancent en brandissant des bannières arborant une flamme et des statues en or. Personne ne remarque les personnages ici, un test de **Physique** ou de **Furtivité** avec un SD de 16 permettra aux personnages de passer à travers la foule sans difficulté.

3) **Les Gangs de Wyzima** : Un groupe de quatre adolescents armés de dagues et de pierres descend la rue en brisant les fenêtres et en fracassant tous ceux qui ne leur donnent pas une bourse. Les personnages peuvent payer ou les combattre (ils ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base, armés seulement de dagues)

4) **Des gardes sur le qui-vive** : Deux gardes municipaux, armés de matraques, marchent dans la rue en frappant quiconque ne leur jette pas une bourse. Les personnages peuvent leur donner de l'argent, essayer de leur expliquer qu'ils sont en mission officielle (grâce à un test de **Persuasion** ou **Intimidation** avec un SD de 16) ou combattre les deux gardes (qui ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base).

5) **Problèmes avec les Écureuils** : On raconte, dans les faubourgs de Wyzima, que des Scoia'tael profitent du chaos ambiant pour s'introduire en ville. Par malchance, les personnages croisent une demi-douzaine d'Écureuils en train de piller la boutique d'un alchimiste. Deux elfes aperçoivent les personnages et se ruent vers eux, armés de fauchons de chasseur. Ils peuvent tenter de leur échapper (grâce à un test d'**Athlétisme** avec un SD de 16), de s'entendre avec eux en parlant la Langue Ancienne (grâce à un test de **Langue** avec un SD de 12) ou combattre les deux archers (qui ont les mêmes caractéristiques que les Archers Scoia'tael page 270 du livre de base sans arme à distance). Au bout de trois rounds de combats, les quatre pillards Scoia'tael restants se joindront au combat.

6) **Abracadabra** : Les personnages arrivent sur une place couverte de fumée colorée. Un mage se tient là, appuyé sur une fontaine en bois. Il est maigre, pâle et ses yeux sont sombres. Lorsqu'il aperçoit les personnages, il les pointe du doigt avec une main tremblante et dit : « Courrez ! ». A bout de force, il éternue, ce qui a pour effet de lancer le sort **Jarre Ensorcelée** (livre de base p.118). Lancez 1d10/2 pour déterminer le sort qui affectera le Sorcier. Il éternue tous les trois tours, provoquant un nouveau sort. Au bout de 10 PS, le magicien s'effondre, mort. Les personnages peuvent s'échapper en toute sécurité dès l'avertissement du magicien ou bien tenter de l'assommer ou de le guérir mais ils risquent de perdre du temps.

Échec au deuxième obstacle :

Si les personnages ne parviennent pas à passer le deuxième obstacle de la ville, ils devront prendre une route moins sûre. Lancez 1d6+1 dans les sections "Monstres" et "Lieu de Combat".

Mission monstrueuse

Voici des règles simples vous permettant de jouer les combats sans Meneur. Si les personnages tombent sur un adversaire intelligent, référez-vous à la section "Tactiques". Il se peut que le monstre prenne la fuite. Dans ce cas, les joueurs peuvent choisir de le poursuivre pour l'achever. Référez-vous alors à la section "Poursuite". Si le combat tourne mal, il est possible de fuir, dans ce cas, référez-vous à la section "Échappatoire"

Les Monstres

Lancez 1d6 pour déterminer le monstre rencontrée :

1) **Noyeurs** : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 280) Deux monstres maigres, chauves et extrêmement stupides suivent les personnages. Ils ont un malus de -1 à leurs jets de Tactique ("1" et "2" comptent pour "1").

2) **Chiens sauvages** : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 310) Trois bâtards maigres et habitués à la chair humaine.

3) **Guenaude Sépulcrale** : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 279) Apparemment, elle pensait que tout Wyzima était déjà un cimetière. Il n'y a pas de cercle de crânes.

4) **Goules** : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page.276) Ici, les cadavres font partie du quotidien. Mais les personnages seront tout aussi appétissants pour les deux nécrophages.

6) **Nekkers** : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 302) Quatre nabots qui semblent vouloir en découdre.

7) **Katakan mineur** : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 308) Cette pâle créature se dirige vers les personnages en titubant. Elle ferait mieux de s'enfuir. Le monstre n'a que 20 PS et END.

Les lieux du combat :

Lancez 1d6 pour déterminer où les personnages vont se battre.

1) **Le bord de l'eau** : Les rives d'un lac ne sont jamais sûres. Il est facile de glisser ou de tomber dans l'eau. Cependant, le lieu est éclairé par le clair de lune.

2) **Les canaux** : L'obscurité est partout, le silence règne et les odeurs forment des effluves écœurants. Les personnages et les monstres qui peuvent voir dans l'obscurité ont un bonus de +1 sur tous les tests.

3) **Le cimetière** : Les personnages se trompent de direction et arrivent à l'endroit le plus "paisible" de Wyzima. Cela fait quelques temps que personne n'a été enterré ici. Si les personnages combattent la Guenaude Sépulcrale, son Cercle de Crânes y est présent.

4) **Le temple** : Les pestiférés gémissent sous la nef, et les personnages sont le seul rempart entre eux et les monstres.

5) **Un cul-de-sac** : La rue dans laquelle les personnages sont entrés se termine par un mur et ils entendent le monstre haletant derrière eux. Est-ce un piège ?

6) **Les toits** : Passer par les toits de Wyzima est une bonne idée en ces temps troublés mais le moindre faux pas peut se conclure par une chute. Chaque participant au combat doit faire un test d'**Athlétisme** avec un SD de 12 à chaque round. En cas d'échec, il tombe du toit, subit 4d6 de dégâts au torse et il est exclu du combat.

7) **Une auberge abandonnée** : Autrefois, l'auberge de "L'Ours Poilu" était un endroit animé. Mais aujourd'hui, avec ses fenêtres brisées et ses bancs cassés, elle n'est plus que l'ombre d'elle-même. A cause des nombreux obstacles dans cet endroit, les personnages ne peuvent pas utiliser **Esquive/Evasion**.

Tactiques

Quel que soit le nombre d'ennemis, ils partagent tous la même **Initiative** et ont tous la même tactique décrite dans le tableau ci-dessous. Ils utilisent par défaut le meilleur potentiel en Attaque et en Défense. Si l'ennemi atteint son **Seuil de Blessures**, il s'enfuit immédiatement. Les personnages peuvent alors se lancer à sa poursuite. Dans ce cas, référez-vous à la section "Poursuite". Les personnages peuvent aussi tenter de fuir à tout moment. Dans ce cas, référez-vous à la section "Échappatoire".

Tactique du monstre

Lancez 1d6 pour déterminer la Tactique du monstre :

1) **Prudente** : Il essaie de garder ses distances et d'attaquer à distance, ou d'utiliser sa capacité à se cacher ou à quitter le combat. S'il n'y parvient pas, il lance une attaque normale.

2) **Agressive** : Il attaque avec ses armes ou ses coups les plus puissants.

3) **Défensive** : Il utilise **Esquive Active** et, s'il a perdu de l'endurance, il utilise **Récupération**.

4) **Enragée** : Il attaque avec ses armes ou ses coups les plus puissants et dépense de l'endurance pour frapper une deuxième fois.

5) **Surnaturelle** : S'il le peut, il utilise une de ses capacités surnaturelles (utiliser celle qui est la mieux adaptée à la situation ou au tirage). S'il n'en a pas, il attaque avec le plus fort de ses coups ou de ses armes.

6) **Fuite** : Il commence à courir. Le combat peut s'arrêter là, mais le personnage peut choisir de poursuivre le monstre.

Poursuite

Lancez 1d6 pour voir comment cela se termine.

1) **Vers la tanière** : Le monstre disparaît en se cachant dans un endroit connu de lui seul.

2) **"It's a trap !"** : Le monstre fait volte-face et recommence à se battre normalement. Lancer 1d6 dans la section "Lieu de Combat".

3) **Coup de grâce** : La créature meurt d'un coup dans le dos.

4) **Couché** : Le monstre s'échappe vers un autre emplacement (cf : "Lieu de Combat"), où il regagne quelques PS et END puis recommence à se battre à cet endroit.

5) **Malchance** : Il se heurte à quelque chose ou fait une maladresse, et succombe sur place.

6) **Embuscade** : En poursuivant le monstre, les personnages arrivent dans un endroit (cf : "Lieu de Combat") où les créatures se retrouvent en surnombre (2 fois plus nombreux).

Échappatoire

Lancez 1d6 pour déterminer ce que fera l'adversaire face aux personnages lors de leur fuite.

1) **Et qu'est-ce que je fais là ?** : L'ennemi est tellement surpris qu'il vous laisse s'échapper.

2) **Course poursuite** : Si vous avez une course plus grande que le monstre, vous vous enfuyez. Sinon, préparez-vous à vous battre.

3) **Une tournure inattendue** : Vous traversez la fenêtre d'une Mage (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274 et possède 6 en Armure). Elle détruit le monstre mais les personnages doivent faire un test de **Résistance à la Magie** contre son envoûtement ou ils resteront sous son emprise.

4) **Rouleau de scotch** : Les personnages arrivent aux portes du château de Foltest. Les gardes abattent le monstre et les personnages peuvent continuer leur mission.

5) **Et... c'est la poisse** : Les personnages ont le choix entre : sauter d'une haute altitude et subir 3d6 dégâts au corps, ou continuer le combat.

6) **Que faites-vous ici ?** : L'adversaire se désintéresse des personnages et abandonne la poursuite.



Annexe des tables de lancers de dés.

Jet	La Mission
1	Les sceaux royaux
2	Le Traître
3	La Barde
4	L'Anneau
5	Escorte
6	Médecine

Jet	Premier obstacle
1	Les égouts
2	La porte des Marchands
3	La porte des Cordiers
4	La porte du Meunier
5	La porte de Maribor
6	Par les Murs

Jet	Premier obstacle
1	La puanteur, la faim et la pauvreté
2	Procession
3	Les Gangs de Wyzima
4	Des gardes sur le qui-vive
5	Problèmes avec les Écureuils
6	Abacadabra

Jet	Les Monstres
1	Noyeurs
2	Chiens sauvages
3	Guenaude Sépulcrale
4	Goules
5	Nekkers
6	Katakan mineur

Jet	Les lieux du Combat
1	Le bord de l'eau
2	Les Canaux
3	Le Cimetière
4	Le Temple
5	Un Cul-de-sac
6	Les toits
7	Une auberge abandonnée

Jet	Les Tactiques
1	Prudente
2	Agressive
3	Défensive
4	Enragée
5	Surnaturelle
6	Fuite

Jet	La Poursuite
1	Vers la tanière
2	"It's a trap !"
3	Coup de grâce
4	Couché
5	Malchance
6	Embuscade

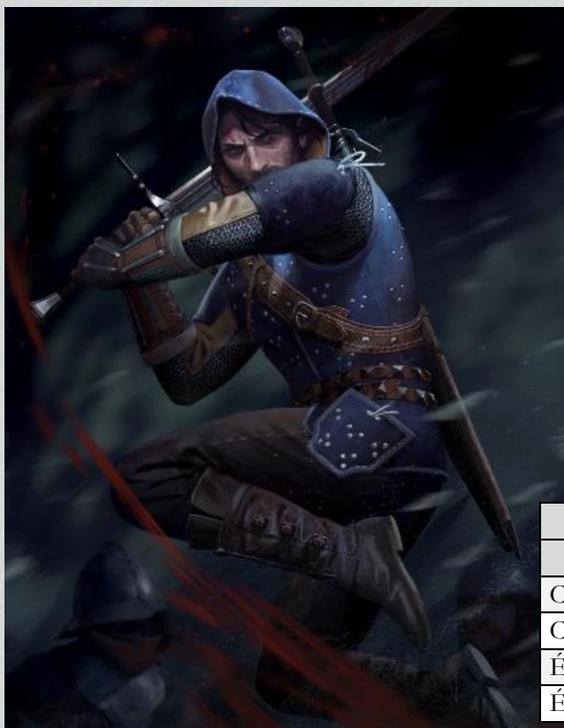
Jet	Les Monstres
1	Et qu'est-ce que je fais là ?
2	Course poursuite
3	Une tournure inattendue
4	Rouleau de scotch
5	Et... c'est la poisse
6	Que faites-vous ici ?



PRETIRE : VESKOR SORCELEUR DE L'ECOLE DU CHAT

Race	Sorceleur
------	-----------

Profession	Sorceleur
------------	-----------



INT	5	CHA	3
REF	11	ETOU	7
DEX	10	COUR	18
COR	8	SAUT	3
VIT	6	PS	35
EMP	3	END	35
TECH	5	ENC	80
VOL	7	REC	7

VIG	2
-----	---

Armure	
Tête	3
Torse	8
Jambes	5

Vulnérabilité	
Venin du pendu	

Compétences	
Alchimie (+2)	
Athlétisme (+4)	
Bagarre (+2)	
Connaissance de la rue (+6)	
Déduction (+2)	
Escrime (+6)	
Survie (+4)	
Esquive/Évasion (+6)	
Furtivité (+5)	
Incantation (+3)	
Intimidation (+3)	
Physique (+5)	
Résilience (+6)	
Vigilance (+6)	

Armes			
Nom	Damage	Effets	ROF
Coup de poing	1d6+2	Non létal	1
Coup de pied	1d6+6	Non létal	1
Épée en argent	1d6+2	Argent [+3d6]	1
Épée en acier	4d6+4	Perforation	1

Capacités

Sens accrus

Grâce à leurs sens améliorés, les Sorceleurs ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée et bénéficient d'un bonus naturel de +1 en Vigilance, ainsi que de la capacité à pister une cible en recourant uniquement à l'odorat.

Sensibilité émoussée

Les Sorceleurs n'ont pas besoin de faire de jet de **Courage** en cas d'**Intimidation**, mais ils subissent un malus de -4 à leur caractéristique d'Empathie. L'Empathie ne peut jamais descendre en dessous de 1.

Mutation durable

Étant donné que les Sorceleurs subissent de nombreuses mutations au cours de leur formation, ils deviennent immunisés aux maladies et peuvent se servir des mutagènes

Réflexes hors du commun

Les Sorceleurs bénéficient d'un bonus permanent de +1 en Réflexes et en Dextérité, et peuvent améliorer ces deux caractéristiques au-delà de 10.

Compétence exclusive : Formation de Sorceleur (9)

Un Sorceleur peut diminuer les pénalités provoquées par un environnement hostile ou un relief accidenté d'une valeur égale à la moitié de son score de **Formation de Sorceleur** (minimum 1). Vous pouvez également utiliser **Formation de Sorceleur** dans les situations requérant l'usage de la compétence **Connaissance des monstres**.

Nom	Effet
15 couronnes	La couronne est la devise principale de The Witcher, le jeu de rôle.
Ensemble d'alchimie	L'ensemble d'alchimie vous permet de fabriquer des objets à partir de formules alchimiques.
Formule d'Hirondelle	Cette formule vous permet de fabriquer une Hirondelle grâce à la compétence Alchimie . Vous disposez en outre des ingrédients nécessaires pour fabriquer 1 Hirondelle.
Huile contre les nécrophages (x1)	Quand vous l'appliquez sur une lame, pendant 30 minutes, vous gagnez un bonus majeur (+5) sur les jets de dégâts contre les nécrophages avec cette arme.
Médaille	Un médaillon de Sorceleur vibre lorsqu'il se trouve à 20 mètres ou moins d'un monstre ou d'un sort actif.
Potion d'Hirondelle (x1)	Pendant 20 rounds, vous récupérez 3 points de santé à la fin de votre tour. Si vous subissez des dégâts durant un round, vous n'en récupérez pas à la fin de ce round.
Potion de Chat (x1)	Pendant 2 heures, n'appliquez aucun malus dû à l'obscurité totale et bénéficiez d'un bonus moyen (+3) sur vos jets de Résistance à la magie pour combattre les illusions.
Sacoches	Une sacoches qui contient toutes vos affaires.
Venin du pendu (x1)	Quand vous l'appliquez sur une lame, pendant 30 minutes, vous gagnez un bonus majeur (+5) sur les jets de dégâts contre les humanoïdes avec cette arme.

Atouts magiques : Signes (Page 114 du livre de base)

Aard (Magie de l'air)
Axi (Magie de l'eau)
Igni (Magie du feu)
Quen (Magie de la terre)
Yrden (Magie mixte)

Armures

Capuche d'archer verdenien PA : 3
Gambison à tissage renforcé PA : 8
Pantalon Matelassé PA : 5

PRETIRE : RIVELLA DRUIDE GUERRIERE

Race	Humain
------	--------

Profession	Homme d'arme / Prêtresse
------------	--------------------------



INT	6	CHA	5
REF	10	ETOU	9
DEX	8	COUR	18
COR	10	SAUT	3
VIT	6	PS	45
EMP	5	END	45
TECH	4	ENC	100
VOL	8	REC	9

VIG	2
-----	---

Armure
Tête : 12
Torse : 12
Jambes : 12

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Arbalète (+5)
Artisanat (+2)
Bagarre (+5)
Bâton/Lance (+3)
Courage (+6)
Déduction (+3)
Envoutement (+4)
Esquive/Évasion (+6)
Incantation (+3)
Intimidation (+3)
Mêlée (+4)
Physique (+5)
Résilience (+5)
Rituels (+3)
Survie (+2)
Tactique (+4)
Vigilance (+6)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Coup de poing	1d6+2	Non létal	1
Coup de pied	1d6+6	Non létal	1
Hache de Bataille	5d6 + 4	N/A	1
Épée courte	2d6 + 2	N/A	1
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

Capacités
<p style="text-align: center;">Digne de confiance</p> <p>Les humains bénéficient d'un bonus naturel de +1 sur leurs jets de Charisme, de Séduction et de Persuasion lorsqu'ils interagissent avec d'autres humains.</p>
<p style="text-align: center;">Têtu comme une mule</p> <p>Un humain peut puiser dans sa détermination pour relancer un jet raté de Résistance à la contrainte ou de Courage. Il a droit au total à trois relances par session de jeu. Le joueur choisit le meilleur des deux jets, mais il ne peut pas renouveler sa tentative pour le même jet, même s'il échoue à nouveau.</p>
<p style="text-align: center;">Ingénieux</p> <p>Les humains sont intelligents et trouvent souvent des solutions brillantes pour résoudre des problèmes délicats. Ils bénéficient d'un bonus naturel de +1 en Déduction.</p>
<p style="text-align: center;">Compétence exclusive : Dur à cuire (16)</p> <p>Lorsque les points de santé d'un Homme d'armes tombent à 0 ou moins, il peut effectuer un jet de Dur à cuire dont le SD est égal au double de son score de santé négatif. S'il échoue, il entre en état de mort imminente selon les règles habituelles. S'il le réussit, il peut continuer à se battre comme s'il avait atteint son seuil de blessures.</p>

Nom	Effet
80 couronnes	La couronne est la devise principale.
Bouclier témérien	Le bouclier témérien sert à bloquer les attaques.
Carreaux à tête large (x3)	Il s'agit de munitions pour l'arbalète. Lorsque vous infligez des dégâts avec un carreau à tête large, la cible saigne.
Carreaux d'arbalète (x2)	Il s'agit de munitions pour l'arbalète
Cor	Vous pouvez souffler dans le cor pour émettre une note qui se répercutera sur plusieurs mètres.
Corde	20 m de corde.
Grappin	En attachant un grappin au bout d'une corde, vous pouvez la lancer pour atteindre des lieux en hauteur grâce à un jet d' Athlétisme et bénéficier d'un bonus moyen (+3) pour escalader la corde.
Outils d'artisan	Les outils d'artisan permettent de fabriquer des objets à partir de schémas.
Pierre à briquet	La pierre à briquet permet de mettre le feu à de petits objets inflammables.
Sacoche	Une sacoche qui contient toutes vos affaires.
Schéma de carreau à tête large	Ce schéma vous permet de fabriquer 10 carreaux à tête large avec un seul jet d'Artisanat. Vous disposez également des ingrédients nécessaires pour fabriquer 10 carreaux à tête large.
Torche (x1)	Quand elle est allumée, la torche réduit d'un cran le malus provoqué par l'obscurité dans un rayon de 5 m.

Armures
Camail PA : 12
Brigandine PA : 12
Pantalon renforcé PA : 12

Atouts magiques
2 Invocations de druide de novice (page 109 du livre de base)
2 Rituels de Novice (page 116 du livre de base)
2 Envoutements peu dangereux (page 120 du livre de base)



Tout le monde pensait que la maladie avait disparu avec l'arrivée du printemps, mais c'est l'automne, et elle frappe comme jamais auparavant. Le temps de la peste est arrivé ; et Wyzima, la capitale de Témérie, est décimée par l'épidémie. Les rues sont désertes, les malades sont soignés entre les murs des temples, et plus personne ne veille au maintien de l'ordre. L'armée est partie en guerre avec le roi Foltest et en raison de la confusion qui règne dans le pays après sa mort, elle n'est jamais revenue. Quelques succursales locales encerclent la ville d'un cordon sanitaire, mais la garde de la ville est en désarroi. La garde du palais s'est barricadée dans le château de Foltest. Seule la mort, les bandits et les monstres circulent dans les rues.