



THE
WITCHER

Rencontres sur la Route

Une série de courts scénarios





EQUIPE

Auteur : Jakub Zapala

Correction : Gabriel Hori

Illustration de couverture : Gwent Art

VERSION FRANCAISE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Directeur de publication : Alexis. D

Traduction : Alexis. D

Correction : Gabriel Hori

Relecture : MangCa

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 destinée 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 Riley, un joueur et un meneur qui trouvera toujours le moyen de me surprendre et à son personnage Brock de Skellige, un Sorcelleur qui voulait rentrer dans les légendes

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

Le Bingo du Sorceleur	page 5
Un chevalier accompagné de sa suite	page 6
Un chariot de marchands de l'autre côté de la route	page 8
Une belle clairière au bord du ruisseau	page 10
De la terre fraîchement déterrée à un carrefour	page 12
Un village abandonné	page 14
Une clairière couverte de sang	page 16
Amis et ennemis	page 18
Robin De Mut, Chevalier	page 18
Nathan De Torheit Chevalier	page 19
Serviteurs de Gowein de Brett	page 20
Gowein De Brett Chevalier	page 21
Agatta De Rotterdam Chevalier	page 22
Le Chevalier maudit	page 23
Hommes d'armes de Robert De Bonn	page 24
Robert De Bonn Chevalier	page 25
Atrun Le Maudit	page 26
Rose, l'Elfe	page 27
Le Fanatique	page 28
Les Gobelins	page 29
Les Kobolds	page 30
Le Galopin	page 31
Thalma	page 32
Monique D'Episco	page 33
Ada (Arrae En Langue Ancienne)	page 34
Jeune Vampire	page 35
Le Scarabée	page 36

Voici un ensemble d'idées pour réaliser de brèves rencontres lors des déplacements sur les routes et dans les régions sauvages du continent. La plupart d'entre elles seront suffisantes pour alimenter une session, mais après une légère amélioration, elles peuvent être utilisées pour une plus longue session. Ainsi, lorsque l'équipe se met en route, lancez 1d6 (ou choisissez l'une des catégories ci-dessous), puis consultez les tables d'aventure.

Jet	Evènement
1	Un chevalier accompagné de sa suite
2	Un chariot de marchand de l'autre côté de la route
3	Une belle clairière au bord du ruisseau
4	De la terre fraîchement déterrée à un carrefour
5	Un village abandonné
6	Une clairière couverte de sang

Le Bingo du Sorceur

D'innombrables jeux de hasard sont populaires sur le continent, des dés au Gwent. Alors si vous avez envie de jouer un peu, jouons au bingo du Sorceur. Afin de vous amuser, vous allez tirer à la fois la catégorie d'aventure et l'idée elle-même. Chaque fois que vous utilisez l'une d'entre elles pendant une session, décochez-la sur la liste. Lorsque vous avez réussi à faire

passer les six idées, vous avez le bingo ! Décrivez brièvement sur la page Facebook du groupe ou sur le discord comment elles se sont concrétisées et lesquelles vous avez le plus appréciées. En guise de récompense, nous préparons une autre série de six idées pour de nouvelles rencontres.



Un chevalier accompagné de sa suite

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorcelleur !

Jet	Evènement
1	La compagnie de Robin de Mut, chevalier roux et moustachu, apparaît dans un joyeux fouillis.
2	À la vue du groupe bien armé, un héraut apparaît devant le cortège et annonce que son maître, Nathan de Torheit, lance un défi à quiconque se considère comme assez courageux.
3	Les personnages peuvent apercevoir au loin un chevalier assailli par son entourage, ces derniers ont l'intention de le mettre en pièce.
4	Au loin, il est possible de voir une suite au milieu de laquelle se trouvent deux chevaliers en armure complète.
5	Il semble qu'un chevalier fantôme soit à la tête d'une suite d'apparitions tout aussi maudites !
6	Le chevalier Robert de Bonn, invite les personnages à se joindre à son entourage (qui compte déjà deux douzaines de personnes, principalement des cavaliers), parce qu'ils sont sur leur chemin, et que " la compagnie est étincelante".

1°) La compagnie de Robin de Mut, chevalier roux et moustachu, apparaît dans un joyeux fouillis.

Ils reviennent du nord, des faubourgs sauvages de Kaedwen, d'où ils ont appris la nouvelle d'une menace en provenance de Nilfgaard. Cependant, le cortège est jovial. Devant, un ménestrel parade, chantant les exploits de son maître dans la lutte contre les méchants, les monstres et un géant à trois têtes. Le chevalier accueillera gentiment l'équipe, leur demandera quels sont leurs titres et leurs exploits. S'ils s'avèrent dignes (s'il y a un mage ou un noble dans le groupe, il n'y a aucun doute là-dessus), il les invitera à la taverne la plus proche. Il les accueillera là-bas, en payant les chambres et la meilleure nourriture. Au matin, il leur proposera de voyager ensemble, au moins jusqu'à la ville la plus proche. Le ménestrel commencera à composer une ballade sur les exploits des personnages, et s'il y a déjà un(e) Barde dans le groupe, ils pourront commencer à flirter (le sexe du ménestrel de la suite est à déterminer selon les préférences du Barde du groupe). Si les héros acceptent l'offre de voyager ensemble, le début sera aussi agréable que la veille. Vers midi, une wyverne survolera le groupe et attaquera le village voisin sous les yeux de toute la compagnie. Voyant cela, Sir Robin de Mut soupire, baisse sa visière, agrippe son cheval et se précipite dans la direction opposée. Les personnages peuvent essayer de l'arrêter afin de chasser ensemble la wyverne, ou suivre l'exemple de ce chevalier expérimenté.

2°) À la vue du groupe bien armé, un héraut apparaît devant le cortège et annonce que son maître, Nathan de Torheit, lance un défi à quiconque se considère comme assez courageux.

Le chevalier acceptera le combat à cheval ou à pied, avec des épées, des armes de combat ou des arcs - le

défié peut ainsi imposer son choix. Si aucun des membres de l'équipe n'accepte le défi, la suite du chevalier passera à côté d'eux, et Nathan lui-même les regardera avec supériorité et mépris, puis jettera une poignée de pièces de monnaie avec négligence (de 2d10 couronnes). Par contre, s'ils se battent avec lui, tout dépend de la manière dont ils s'y prennent (utiliser les caractéristiques décrites plus bas). Si le chevalier gagne (il n'a pas l'intention de tuer le personnage, il a juste besoin que quelqu'un reconnaisse sa défaite - et le dise), il donnera au perdant une bourse avec le montant suffisant pour payer le médecin (selon les taux en vigueur à la page 97 du manuel). Si un personnage le tue, le héraut lui donnera une statuette en or (d'une valeur de 200 couronnes) sans un mot, et les serviteurs chargeront le corps de leur ancien maître sur un chariot. Ils seront alors très anxieux et le défendront contre tous éventuels brigands. Si un personnage gagne mais ne tue pas le chevalier (il abandonnera lorsqu'il passera sous du seuil de Blessures), Nathan le déclarera vainqueur. Il lui donnera une bourse et une figurine en or représentant un chevalier appuyé sur une épée (mentionnée plus haut), et proposera de le présenter au baron vers lequel il se dirige. Le gagnant gagnera un niveau de Renommée, et le groupe pourra avoir accès à un puissant employeur.

3°) Les personnages peuvent apercevoir au loin un chevalier assailli par son entourage, ces derniers ont l'intention de le mettre en pièce

Il y a dix adversaires et la défense du noble devient de plus en plus désespérée. Les personnages peuvent ignorer toute la scène - le chevalier tombera au bout d'un moment sous les attaques des assaillants. Ils prendront leurs blessés, voleront le sac et le cheval du noble, mais ils laisseront le cadavre en armure armé d'une épée (lame de Vicovaro), il y aura donc quelque chose à piller. Si les personnages viennent au secours du chevalier, ils devraient facilement vaincre les assaillants (référez-vous aux capacités à la fin du scénario pour mettre en scène le combat entre les assaillants et le chevalier). Lorsqu'il réussira, le jeune chevalier, Gowein de Brett, les remerciera pour leur sauvetage. Il est blessé et tremblant. Ses serviteurs ont voyagé avec lui depuis le château de sa famille et l'ont attaqué soudainement sans raison. La vérité est qu'ils ont été payés par la belle-mère du chevalier qui préférerait que son fils reprenne la propriété.

4°) Au loin, il est possible de voir une suite au milieu de laquelle se trouvent deux chevaliers en armure complète.

Avant que les personnages se rapprochent, ils se tourneront vers un pâturage voisin au sol compact, descendront de leurs chevaux et se battront en duel. Le combat sera assez intéressant, brutal, mais pas trop long. L'un des combattants tombera, et l'autre sortira victorieux, mais avec une sérieuse blessure au côté gauche. Le vainqueur enlèvera son casque avec un grand souffle. Il apparaîtra que le chevalier est une femme. Si un personnage essaie de lui apporter une aide (médicale, par exemple), elle l'acceptera avec reconnaissance. Il lui faudra beaucoup de temps pour se remettre (elle a reçu une blessure critique grave : poumon perforé). Le chevalier s'appelle Agatta de Rotterdam et c'est une jeune femme robuste

aux cheveux blonds coupés court et aux yeux d'un vert intense. Elle admettra aux personnages qu'elle vient de loin (nous suggérons qu'elle vienne de Cidaris), et depuis qu'elle est venue sur cette terre, elle doit défendre son statut de chevalier dans des batailles avec des nobles locaux offensés par le fait qu'une femme porte une armure. Elle en a assez, et ce soir, elle doit mener un autre combat. Pour les personnages, il devrait être clair que dans cet état, la jeune fille va perdre et peut-être même mourir. Vont-ils essayer de l'aider d'une manière ou d'une autre ? Si oui, comment vont-ils convaincre Agatta d'accepter leur aide ?

5°) Il semble qu'un chevalier fantôme soit à la tête d'une suite d'apparitions tout aussi maudites. Les yeux du cavalier à l'allure sombre rougeoyent, et les compagnons de sa suite répondent par des voix d'outre-tombe. Si l'un des héros a choisi au hasard un ami de la noblesse, en est issu ou est un Sorceleur, le mort-vivant l'appellera par son nom - sinon, il choisira un autre personnage pour lequel ce serait approprié (par exemple, un mage ou un prêtre). Le cavalier fantôme va demander de l'aide aux personnages. Une sorcière des Arts sombres a volé l'âme de sa bien-aimée, ce qui l'a fait tomber dans un rêve magique. Le chevalier se lança à sa recherche, attrapa la sorcière, mais avant qu'il ne lui puisse lui asséner le coup fatal, elle parvint à le maudire, lui et tout son entourage. Il récupéra certes l'âme de sa bien-aimée dans un flacon de cristal, mais avec ses compagnons, ils contractèrent une terrible fièvre et en ressortirent tous sous forme de spectres. À travers le continent, il cherche quelqu'un qui pourra apporter le flacon de cristal au château, puisque les gardes ne les laisseront pas approcher. Le chevalier espère sincèrement que cela lèvera la malédiction qui pèse sur eux. Un test sur les aptitudes appropriées avec un SD de 16 révélera que ce ne sera pas si facile. Pour cela, il faudra à la fois détruire le

cœur de la sorcière et embrasser passionnément sa bien-aimée, qui n'appréciera pas pour autant la perspective de d'embrasser un cadavre... Les personnages pourront aider le chevalier ou abrégé ses souffrances, mais il se défendra.

6°) Le chevalier, Robert de Bonn, invitera les personnages à se joindre à son entourage (qui compte déjà deux douzaines de personnes, principalement des cavaliers), parce qu'ils sont sur leur chemin, et que " la compagnie est étincelante". Cependant, lorsqu'ils atteindront le village le plus proche avant le crépuscule, tout le cortège prendra les armes et entrera rapidement sur la place principale, tout en épiant le chemin des paysans. Là, Robert exigera un tribut selon ses conditions : de l'argent, de la nourriture, de la bière et des servantes pour toute sa compagnie (il désignera également les personnages). Il menacera de "lâcher toute la compagnie sur le village avant de mettre le feu aux maisons et de prendre lui-même ce qu'il demande". En bref : c'est un chevalier brigand, et les personnages se sont mis en mauvaise posture en le suivant. S'ils aident Robert, ils recevront leur part des biens saisis et, en cas de partage, la fille du meunier pour la nuit (heureusement, personne ne vérifiera s'ils lui ont fait quelque chose). Les personnages peuvent aussi défendre les villageois. Croiser le fer avec un grand groupe de brigands peut être difficile. Les personnages ont une chance de convaincre les paysans de les aider (cependant, ce sera plus difficile s'ils font semblant d'accepter les actions de la bande au début). Pour les caractéristiques, référez-vous à la fiche suivante : <http://www.the-witcher-jdr.fr/pnj.php>. Il est certain que les personnages ne peuvent pas rester neutres ou partir. Comme le dit Robert, "celui qui n'est pas avec nous est contre nous".



Un chariot de marchand de l'autre côté de la route

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	Le marchand et sa femme appellent leurs filles, qui ont soudainement sauté du chariot et couru au travers de la forêt.
2	Une attaque de Scoia'tael s'est déroulée quelques minutes avant l'arrivée des personnages. Le marchand est mort, criblé de flèches. Il y a autant d'écureuils que de personnages.
3	Le cheval n'est pas attaché, il n'y a aucune trace de son propriétaire, et seule la nourriture se trouve dans le chariot.
4	Une famille de nekkers est en train d'essayer de conduire un chariot.
5	Le chariot désaccouplé est chargé de diverses marchandises, dans lesquelles se trouvent une vingtaine d'objets occultes (qui peut être révélés grâce à un test d'Education avec un SD de 14).
6	Une jeune femme en robe bleue est assise et pleure dans un chariot.

1°) Un marchand et sa femme appellent leurs filles, qui ont soudainement sauté du chariot et couru au travers de la forêt. Ils proposeront une prime si les personnages les aident à retrouver leurs enfants. Un test de **Survie** avec un SD de 16 leur permettra de retrouver une piste menant à une cabane dans laquelle vit un mage (cannibale ou un expérimentateur fou) qui veut utiliser les fillettes à des fins maléfiques. Il a utilisé la magie pour les attirer et les priver de leurs sens. Les personnages peuvent le surprendre (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274) pour l'affronter. Cependant, si quelqu'un a eu beaucoup de malchance lors de son jet, le mage aura conscience de la présence de l'équipe et appellera du bout des lèvres autant de loups (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 286) que de personnages. L'affrontement sera de fait plus difficile.

2°) Une Attaque de Scoia'tael s'est déroulée quelques minutes avant l'arrivée des personnages. Le marchand est mort, criblé de flèches. Il y a autant d'écureuils que de personnages. Si le groupe est composé exclusivement de non-humains (ou s'ils cachent un homme parmi eux), les Scoia'tael seront à découvert et un combat verbal sera possible, à la suite duquel les combattants pourront partager le butin (ils n'ont besoin que de nourriture et d'armes, le reste n'étant pas utile pour eux). Si le groupe comporte des humains, lorsque les personnages auront commencé à explorer l'endroit, les écureuils attaqueront (ils ont les mêmes caractéristiques des archers Scoia'tael page 270 du livre de base). Il y a des marchandises sur le chariot pour environ 1000 couronnes.

3°) Le cheval n'est pas attaché, il n'y a aucune trace de son propriétaire, et seule la nourriture se trouve dans le chariot. Si le groupe attend un moment, des réfugiés fuyant le front commenceront à sortir de la forêt. Des gens en haillons, émaciés, affaiblis et inhumains. Un noble local leur a fait fermer les portes des villes et des châteaux et les laissés dehors, mais quelqu'un a eu pitié d'eux. Les réfugiés ont un camp temporaire dans la forêt. Ils sont près de deux cents. Les personnages peuvent utiliser cette opportunité pour atteindre leurs propres objectifs, aider les réfugiés et peut-être même essayer de punir un noble.

4°) Une famille de nekkers est en train d'essayer de conduire un chariot. On peut entendre de loin qu'ils se crient dessus dans leur propre langue. Le cheval ne veut pas les écouter. L'attelage a l'air vieux, il montre des signes de fatigue. Les Nekkars ont récemment remplacé une roue par une nouvelle mais trop grande. Les Nekkars (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 302) font partie des créatures les plus intelligentes et ils pensaient peut-être devenir un clan de voyageurs voir encore des marchands. Après tout, ils ne sont pas très intelligents et ils sont plus comiques que menaçants.

5°) Le chariot désaccouplé est chargé de diverses marchandises, dans lesquelles se trouvent une vingtaine d'objets occultes (qui peut être révélés grâce à un test d'éducation avec un SD de 14). Vous pouvez les dessiner. Si les joueurs commencent à collecter ou à déplacer des objets, le ciel s'assombriera soudainement. Des fantômes sortiront des tombes le long du chemin (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 282). Par défaut, il y a une vingtaine d'objets dans le chariot, mais s'il n'y a pas de Sorceleur ou de magicien dans l'équipe, il y en aura qu'une dizaine. Les personnages ont un tour pour se préparer. Il est tout à fait possible de réaliser des tests de **Vigilance**, de **Connaissance des monstres** et de **Éducation** pendant ce tour. En plus des informations sur les fantômes eux-mêmes, avec un SD de 14 via **Connaissance des monstres** ou de **Éducation** ou avec un SD de 10 pour **Formation de Sorceleur**, ils réaliseront que les fantômes sont attirés par le chariot (c'est-à-dire que vous pouvez vous échapper). Un SD de 18 révélera que les monstres ont été délibérément réveillés, en raison de la proximité d'objets occultes. Si les personnages brûlent la voiture (il faudra au moins 3 rounds pour allumer un feu suffisamment grand - plus longtemps si les personnages n'ont pas accès à la magie ou à une lampe ou torche enflammée), les spectres seront renvoyés. Toutefois, des questions demeurent : qui a voulu les faire sortir de leurs tombes, dans quel but et pourquoi ont-ils disparu ? Si les joueurs s'éloignent du chariot sans le brûler, quelqu'un leur offrira anonymement de la bière dans l'auberge suivante.

6°) Une jeune femme en robe bleue est assise et pleure dans un chariot. Elle semble humaine, bien que sa peau soit très pâle. Elle ne s'exprime que dans le langage chantant des Anciens. Le cheval est boiteux et refuse de tirer la charrette, et elle ne peut apparemment

rien y faire. Si les personnages l'emmenent à la colonie la plus proche, elle protestera d'abord dans sa langue, mais elle cessera d'argumenter immédiatement face à un jet d'**Intimidation** avec un SD de 10. Dans la colonie, un homme l'attend. Il a l'air d'être au moins deux fois plus âgé qu'elle. Il accueillera les personnages et leur donnera 50 couronnes en guise de dédommagement. Il dira que c'est sa femme, devenue un peu idiote à la suite d'un accident, et qu'elle s'est perdue sur le chemin du retour. Si les personnages connaissent la langue des Anciens, ils doivent réussir un test de **Langue ancienne** avec un SD de 10 pour comprendre la jeune fille. En cas de réussite, ils entendront d'elle une histoire complètement différente : elle est une néréide (dont les caractéristiques sont disponibles page 55 du bestiaire_V3), que la magie de la sorcière des mers a transformé en femme humaine.

Cela est arrivé à cause de la demande d'un pêcheur qui est tombé amoureux d'elle. Il a ensuite emmené la sirène sur la terre ferme pour qu'elle ne puisse jamais retourner à la mer. Elle a essayé de s'échapper, mais elle ne parle pas la langue locale et ne se déplace pas avec des véhicules humains. Le pêcheur possède un médaillon qui le protège des gens de la mer, la sirène ne peut donc pas l'appeler à l'aide ou lui faire du mal. Si un personnage essaie de faire du mal à la jeune femme, autant de noyeurs (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 280) que le nombre de personnages présent dans le groupe tomberont sur lui depuis un ciel orageux. S'ils prennent le médaillon du pêcheur, les mêmes bêtes le déchireront en lambeaux. Au milieu de la colonie, cela peut toutefois provoquer une grosse agitation...



Une belle clairière au bord du ruisseau

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorcelleur !

Jet	Evènement
1	Un homme mince, presque nerveux, est assis sous un arbre à la lisière de la clairière.
2	Une ravissante et jeune elfe est assise les jambes croisées au milieu de la clairière.
3	C'est vraiment une clairière calme
4	Chaque pas effectué par la clairière produit un son rappelant le craquement des broussailles.
5	La clairière est calme et son ruisseau est agréable, mais un homme d'âge moyen est suspendu à la branche d'un grand chêne.
6	Des pierres semblent être éparpillées dans la clairière.

1°) Un homme mince, qui semble tendu, est assis sous un arbre à la lisière de la clairière. Il se lève immédiatement lorsqu'il voit les personnages et commence à les chasser d'un geste de la main. Il ne dit rien, car il ne peut pas - il a été privé de son langage, ce que les personnages n'ont pas encore eu l'occasion de remarquer. La communication avec lui n'est possible que par la magie ou par des jeux de mots spécifiques. Cependant, son intention est claire : dire aux personnages de s'en aller. Si, malgré cela, un personnage pénètre dans la clairière, il dégainera son épée et l'attaquera sans hésiter. Il a été maudit pour un crime qu'il a commis et attaché à cet endroit (le ruisseau étanche sa soif, et son appétit est comblé par les poires, les baies et parfois les lapins errants des environs). Pendant sept ans, il est obligé de tuer quiconque s'approche du chêne sacré, sous lequel il a autrefois assassiné son frère. De plus, il ne sait pas qu'il crée des fantômes placés sous le contrôle du druide maléfique qui l'a maudit, qui n'est autre que la femme de son défunt frère. L'homme s'appelle Atrun. C'est un bon épéiste, et un guerrier très agile (il se défend habituellement avec rapidité, se déplaçant efficacement dans la clairière. Bien qu'il ne montre pas une grande volonté à y faire face, la malédiction l'immunise presque totalement aux sorts. Quel que soit le choix des joueurs, ils ont une chance de mettre fin à ses souffrances.

2°) Une ravissante et jeune elfe est assise les jambes croisées au milieu de la clairière. Elle joue de la flûte. Sur ses genoux, elle a une épée dégainée (Messer elfe). Quand elle voit le groupe, elle se lève avec son arme à la main, se penche légèrement et dit : *"Les cheveux blancs m'ont demandé de vous aider. Allons-y, il n'y a pas de temps à perdre"*. La fille ne répondra à aucune des questions des personnages. Tout au plus, elle dira qu'il faudra l'appeler "Rose" et que "les cheveux blancs étaient en droit de la solliciter". L'elfe aidera les personnages dans leur prochaine tâche. Sa connaissance de la situation politique du continent et de la société sont cependant très limitées. Elle l'expliquera en disant *"J'ai grandi dans la forêt"*. Après

cette aventure, elle quittera l'équipe pour ne plus jamais revenir. Si, pendant ce temps, elle entretient une relation forte avec l'un des personnages, elle s'excusera de devoir partir et lui dira au revoir : *"Peut-être nous reverrons-nous un jour à Shaerawedd"*.

3°) C'est vraiment une clairière calme. Rien ne cloche ici, il n'y a aucun phénomène surnaturel. A part le rythme de récupération supérieur à la normale... Les personnages ont enfin un peu de chance. Ils auraient pu tomber sur un Leshen !

4°) Chaque pas effectué dans la clairière produit un son rappelant le craquement des broussailles.

La vérité, cependant, est bien plus sinistre : sous l'herbe verte et fraîche se trouvent les os d'une douzaine de personnes, principalement des enfants. Les mages, grâce à un exercice de la magie, et les Sorcelleurs, en sentant le tressaillement du médaillon, ressentiront une forte aura magique émanant de cet endroit. Une bête chasse à proximité : une chose qui assassine tous ceux qui révèlent un talent pour la magie. Il attire les victimes dans la forêt et les tue par surprise, en les attaquant avec une hache ou avec une faux à la lisière. Maintenant, il observe attentivement les personnes qui ont découvert l'endroit où il abandonne le cadavre et évalue s'il faut frapper maintenant ou dès qu'elles arriveront au village où il vit.

5°) La clairière est calme et son ruisseau est agréable, mais un homme d'âge moyen est suspendu à la branche d'un grand chêne. Il a été attaché et suspendu, mais n'est pas mort. A la vue du groupe, il commencera à se débattre et à appeler à l'aide à travers le bâillon. Si un personnage le libère, il leur dit être un mage. Il s'appelle Gargosof Gemelli (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274), et il est entré en conflit avec une tribu de gobelins (petits humanoïdes portant des chapeaux rouges) extrêmement malicieux et rusés. Ils l'ont emprisonné en utilisant des tours de magie. Il offre aux personnages 100 couronnes comme récompense pour sa libération et trois fois plus s'ils l'aident à se venger des "vilains cônes". Il ne sait cependant pas que la tribu peut appeler à l'aide un Leshen (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Journal du Sorcelleur page 88

6°) Des pierres semblent être éparpillées dans la clairière.

Un test de **Vigilance**, de **Connaissance des monstres** ou de **Formation de Sorcelleur** réussi avec un SD de 18 révélera qu'il s'agit de très petites structures couvertes de sculptures, rappelant les sanctuaires druidiques (pour nous : Stonehenge en miniature ou Göbekli Tepe), très probablement créées par de petites créatures. Il s'agit en fait d'un lieu sacré de Kobold (petits humanoïdes portant des chapeaux coniques). Si un personnage décide de visiter les constructions ou de puiser de l'eau dans le ruisseau, il doit effectuer un test d'**Athlétisme** ou d'**Agilité** avec un SD de 16, afin de ne pas abîmer les micro-mégalithes. En cas d'échec, la malédiction de la Bête s'abat sur l'imprudent (il est possible de la lever en trouvant un village de Kobold et en apaisant son chef, Papa Chobolda). Si un personnage laisse une offrande

dans le sanctuaire (par exemple du lait, du miel ou une cuillerée de gruau), il recevra **3 points de pet**, et le reste

de l'équipe recevra 1 point, comme s'il était sous l'influence de cette invocation.



De la terre fraîchement déterrée à un carrefour

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorcelleur !

Jet	Evènement
1	Sous la terre fraîche se trouve une boîte remplie d'objets de valeur.
2	Un enfant difforme a été déposé dans une tombe fraîche.
3	La terre fraîche commence à bouger et un jeune homme en sort épuisé et haletant.
4	Dans le sol, il y a une boîte ouverte recouvert d'un ancien sceau brisé.
5	Dans une tombe peu profonde repose un jeune vampire qui s'est caché de la lumière du jour.
6	Quelqu'un a enterré une famille ici : un homme d'une quarantaine d'années embrassant affectueusement une femme du même âge et deux enfants au début de leur adolescence.

1°) Sous la terre fraîche se trouve une boîte remplie d'objets de valeur. Elle contient de l'argent, environ 200 couronnes, mais elle contient surtout des colliers, des boucles d'oreilles et des bagues uniques, clairement fabriqués sur commande. Ils valent environ 5000 couronnes. Le médaillon du Sorcelleur ou l'éducation magique permettront de détecter la délicate aura de magie protectrice qui entoure l'un d'entre eux. Parmi les objets de valeur se trouve la chevalière de la famille locale de chevaliers (test d'**Education** sur avec un SD de 10), nécessaire pour sceller des documents. Il ne fait aucun doute qu'il est hors de question de vendre ces objets dans la région (les personnages seraient alors arrêtés, et s'ils s'enfuyaient, ils seraient traqués par des hommes d'armes). Les personnages peuvent essayer de faire sortir des objets de la région, mais jusqu'à ce qu'ils le fassent, au début de chaque session, le personnage qui s'occupe de la boîte doit effectuer un test de **Furtivité** avec un SD de 14. S'il échoue, quelqu'un verra la boîte ou des personnes armées apparaître. En cas de malchance, un seigneur nilfgaardien viendra la chercher avec les gardes. Si, au lieu de cela, les personnages décident de rendre la boîte aux nobles locaux et de se rendre à leur château, ils constateront que le père de famille est gravement malade (victime d'empoisonnement mais il ignore), et que tout le monde se prépare pour le mariage, contraint, de sa fille unique et d'un aristocrate Nilfgaardien. La fille a l'air effrayée et les soldats du Soleil d'Or sont partout. Les héros ont un choix à faire : accepter une récompense de la part du Nilfgaardien pour passer leur chemin (2000 couronnes et une lettre de marque), ou s'impliquer dans le complot pour sauver la fille du noble. D'un côté, ils peuvent mourir d'une lame ou empoisonnés, mais de l'autre, ils gagnent la gratitude du chevalier et de sa fille, et peut-être même leur propre château.

2°) Un enfant difforme a été déposé dans une tombe fraîche. Les personnages peuvent lui offrir un enterrement plus digne. Récompensez-les avec un point de pp supplémentaire à la fin de la séance. S'ils ne le font pas, ils seront hantés par des rêves de l'histoire de sa naissance la nuit suivante. Vous pouvez choisir comme origine de la mort de l'enfant soit une malédiction lancée par l'ancienne sorcière du prochaine village (qui a été trahie par les habitants) où les personnages se rendent, soit la cruauté d'un vieux meunier envers sa belle-fille. Les personnages ne sont pas obligés de faire quoi que ce soit avec cette information et la traitent comme un événement typique du monde The Witcher, mais ils ont aussi la possibilité de s'impliquer et de punir les coupables.

3° La terre fraîche commence à bouger et un jeune homme en sort épuisé et haletant. Il appellera à l'aide les personnages pour sortir de sa tombe. Si les personnages le sortent de terre, il leur racontera qu'il est le fils d'un marchand. Le rival de son père l'a fait tomber grâce à une bande de voyous, ils l'ont grièvement blessé et jeté dans une tombe peu profonde tandis qu'il était en compagnie de la fille d'un noble local. Quoi qu'il en soit, les personnages reçoivent la proposition d'escorter le jeune homme affaibli jusqu'à la maison de son père, où ils seront récompensés par ce dernier. Cependant, une fois arrivés à destination, ils découvriront la vérité : le garçon a disparu il y a une vingtaine d'années, le domaine de son père est tombé en ruine, et sa bien-aimée a épousé le tueur. La magie de celle-ci, qui souffre d'un mariage non désiré, l'a ramené à la vie...

4°) Dans le sol, il y a une boîte ouverte recouverte d'un ancien sceau brisé. Dans la boîte, il y a des restes d'une figurine humanoïde désormais cassée. Soudain, le personnage qui prend en main une de ces parties entend un battement de cœur. A une centaine de mètres d'eux, les personnages voient une jeune femme nue en train de chevaucher un Galopin en tenant le reste de la figurine dans sa main et criant vengeance sur les Noirs (elle s'appelle Godgif et est la fille du seigneur assassiné Etelrad). Si les personnages décident de la suivre, ils se dirigeront vers la ville la plus proche occupée par Nilfgaard. Après un test de **Connaissance des monstres**, de **Formation de Sorcelleur** ou d'**Exercice de la magie** avec un SD de 10 effectué par le personnage, il apparaîtra clairement que la jeune fille ne pourra pas contrôler le monstre à moins que les parties de la figurine ne soient connectées. Ce ne sera pas facile tant qu'elle sera sur le dos d'un monstre enragé.

5°) Dans une tombe peu profonde repose un jeune vampire qui s'est caché de la lumière du jour. Il est prêt à récompenser les personnages qui le transporteront vers un abri plus sûr. Si les personnages l'attaquent, le jeune vampire se défendra bien sûr. (Dont les caractéristiques sont similaires à celle du Katakana disponibles dans le Livre de Base page 302)

6°) Quelqu'un a enterré une famille ici : un homme d'une quarantaine d'années embrassant affectueusement une femme du même âge et deux enfants au début de leur adolescence. Tous ont des marques de coups d'épée, mais leurs vêtements ont été raccommodés, leurs cheveux coiffés, et leurs corps arrangés avec beaucoup de tendresse. Un test de **Survie** avec un SD de 10 indiquera une piste qui mènera les personnages vers le bord d'un ruisseau. Une jeune fille de 16 ans est assise là, embrassant ses genoux. S'ils viennent tranquillement à elle, ils verront qu'elle est très triste. Mais si les personnages la surprennent, elle se

lèvera d'un bond, épée à la main. C'est elle qui a réalisé la sépulture de ceux qui sont en fait son père, sa mère et ses frères et sœurs. Ils voyageaient ensemble pour affaires. La mort de cette famille est due à l'ennemi juré des personnages (ou à l'ennemi d'un des personnages), elle peut donc devenir une alliée précieuse. Pour l'instant, la jeune fille est jeune et inexpérimentée, mais elle apprend vite et ne manque pas de détermination.



Un village abandonné

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	La colonie a été tout simplement dévastée.
2	Le village semble fraîchement abandonné.
3	Le village semble abandonné depuis longtemps.
4	Le village est rempli d'une aura sinistre.
5	Au milieu du village se trouve un griffon.
6	Le village ne paraît abandonné mais en fait...

1°) La colonie a été tout simplement dévastée. On peut voir du sang frais sur les murs et les parois des bâtiments. Des cadavres frais de paysans pendent aux branches des arbres, plusieurs corps sont également entassés derrière l'une des plus grandes chaumières. Tout ce qui a de la valeur a été pillé. Il n'y a pas de femmes ou d'enfants parmi les personnes tuées. Un test de **Survie** avec un SD de 14 révèle les traces de cinq montures et d'une douzaine de prisonniers. Il est intéressant de noter que le groupe a rapidement quitté la piste et s'est engagé sur un chemin plus étroit en direction de la montagne voisine. Peut-être serait-il possible de rattraper les bandits ou les brigands et de sauver les kidnappés... ou alors de s'emparer du butin...

2°) Le village semble fraîchement abandonné. Certaines cheminées fument encore. Cependant, les huttes sont vides. Les paysans, comme à l'accoutumé, se sont enfuis dans la forêt à la vue d'hommes armés qui approchaient du village. Il y a des raisons à cela, comme les personnages vont bientôt le découvrir. Un quart d'heure après leur arrivée, une bande de malfrats va se présenter aux personnages, réclamant le "tribut" qui leur est dû. Cette bande refuse catégoriquement tout refus et n'aime pas négocier. Bien sûr, les personnages peuvent rétrocéder des biens appartenant aux paysans, mais ils leur seront redevables de quelque chose. Combattre des soldats ou aider la population locale à préparer sa défense contre de futures attaques est bien sûr aussi une option.

3°) Le village semble abandonné depuis longtemps. Il n'y a plus qu'un seul résident dans le village. Il occupe la bâtisse la mieux entretenue, mais pas la plus grande. Il ne veut pas sortir et répond de l'intérieur aux questions des personnages. Il semble énervé. Il prétend que les autres résidents du village ont été tués par les Nilfgaardiens, et qu'il "a eu de la chance". Si les personnages s'intéressent à lui, ils trouveront un casque de soldat impérial dans son jardin, et dans le grenier toute une collection de jouets d'enfants. Un test de **Connaissance des monstres**, de **Formation de Sorceleur** ou d'**Exercice de la magie** avec un SD de 14 révèlent quelques petits détails dans la cabane qui suggèrent que le propriétaire est un être mystique, voire surnaturel. En fait, c'est un vampire supérieur, mais il n'est pas responsable de la mort des

habitants. Au contraire, il est en colère et veut chasser maintenant les soldats nilfgaardiens afin de venger les villageois morts, surtout les enfants. Il peut collaborer avec l'équipe afin de détruire le fort en bois noir situé à proximité. Si les personnages décident de se battre contre lui, les caractéristiques sont celle d'un vampire supérieur et sont disponibles dans le Journal du Sorceleur page 138).

4°) Le village est rempli d'une aura sinistre. En son centre, au milieu de la place, se trouve un tas de crânes. Dans les huttes (une par personnage) il n'y a que quelques objets (deux objets du quotidien et un objet inhabituel), et des outils agricoles (hache, faux, fléau...). Si les personnages décident de passer la nuit ici, ils découvriront que le village est hanté (selon la description de la malédiction de la hantise page 230 - il y a 1d6 spectres pour deux personnages). Le groupe peut les combattre, mais aussi lever la malédiction. Il suffit d'enterrer les crânes dans une fosse commune près de la forêt, là où les corps ont été enterrés. Si ils réussissent, et que les personnages ont montré du respect envers les défunts, le fantôme d'une jeune fille apparaîtra et conduira le groupe à une cachette, dans laquelle se trouvent plusieurs plats en argent et des bijoux.

5°) Au milieu du village se trouve un griffon. Il se comporte étrangement : il n'attaque pas (sauf si les personnages l'assaillent en premier), il regarde les personnages avec curiosité et les accueille en poussant des cris. Si les personnages l'observent attentivement, ils remarqueront un collier autour de son cou (toute personne ayant une **Connaissance des monstres** saura que les griffons sont peu susceptibles d'être apprivoisés). Un **Exercice de la magie** et une **Formation de Sorceleur** avec un SD de 14 détermineront que le village a récemment essuyé un combat magique. Un test de **Vigilance** ou de **Survie** avec un SD de 12 révélera que les habitants du village ont été chassés la veille et que la piste part dans la direction où se dirigent les personnages. Le griffon essaiera de guider le groupe dans cette direction, en se comportant comme un chien qui a traqué quelque chose. Un test d'**éducation** avec un SD de 14 permettra également aux personnages de trouver le symbole carbonisé des chasseurs de mages nilfgaardiens. Le griffon appartient au mage Monique d'Episco. Elle a été capturée par les services impériaux et ligotée avec des entraves en dimeriteum. Les villageois ont été retenus comme témoins, mais les Noirs ont l'intention de les vendre comme esclaves. Si les personnages aident la sorcière, ils peuvent gagner une puissante alliée.

6°) Le village paraît abandonné mais en fait...

Il n'en est rien. Quelqu'un travaille dans les champs et il prend l'eau du puits. De loin, on dirait qu'il s'agit d'enfants portant des robes trop comme celles de leurs frères et sœurs aînés (vous pouvez aussi utiliser le village des orphelins de guerre comme germe d'aventure). Lorsque les personnages s'approchent, il est clair qu'il s'agit d'une colonie de Nekkers habillés comme des humains. La tribu des ogoïdes a pris le village abandonné et tente de reprendre les rôles des

anciens résidents. Leur chef dit en langue commune approximatif s'appeler "Sultis". Il prétend que le chevalier local a accepté leur installation, à condition

qu'ils remplissent leurs obligations de paysans. L'installation de monstres est cependant une idée très controversée.



Une clairière couverte de sang

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	Il y a des signes évidents de combat dans la clairière.
2	Quelque chose bouge de l'autre côté de la clairière.
3	Dans la clairière gît un cheval mort portant des blessures causées par des coups de couteau.
4	Chaque personnage qui entre dans la clairière doit, soit effectuer un test de Résistance à la magie avec un SD de 16, soit subir l'effet saignement.
5	Il y a un abattage de bœufs dans la clairière (deux jusqu'à présent).
6	Au milieu de la clairière se trouve un tas de têtes déformées, sur lequel se nourrit un groupe de corbeaux.

1°) Il y a des signes évidents de combat dans la clairière. Deux monticules funéraires ont été construits à chaque extrémité. Une jeune fille mince dans une brigandine ensanglantée s'agenouille devant l'un d'eux. Après un moment de contemplation ou si elle entend les personnages arrivés, elle se lève et, légèrement titubante, se dirige vers la route. Elle s'appuie sur son épée rangée dans son fourreau (un œil averti remarquera qu'il s'agit d'un messer elfique). La fille est blessée mais déterminée. Elle est prête à combattre les membres du groupe, mais s'ils lui proposent leur aide, elle l'acceptera volontiers. Elle s'appelle Ada. Elle souffre d'une blessure grave : des côtes cassées. Lorsqu'on l'interroge sur sa présence dans la clairière, elle explique qu'il y a eu un affrontement entre un commando Scoia'tael local et l'unité de mercenaires à laquelle elle appartenait. Personne ne s'est rendu et elle seule a survécu. Elle a enterré les morts et s'apprêtait à se rendre dans une ville voisine pour se faire payer. Cependant, il y a plusieurs trous dans son histoire. On ne voit nulle part des chevaux ou de charrettes appartenant aux mercenaires. Un observateur attentif remarquera également via un test de **Vigilance** ou d'**Empathie** avec un SD de 18 que la jeune fille a quelques caractéristiques elfiques. Elle a au moins un quart de sang elfe dans son corps. A-t-elle menti et essayé de commencer une nouvelle vie en prétendant être une mercenaire, ou son unité était-elle l'une des plus tolérantes envers les non-humains ?

2°) Quelque chose bouge de l'autre côté de la clairière. Un homme au manteau en lambeaux rampe vers la limite des arbres. Un mage ou un Sorceleur (grâce à son médaillon) sentira rapidement la magie qui émane de lui. En l'examinant de plus près, il s'avère qu'il a une fracture ouverte de la jambe. Il utilise une forte magie de guérison, qui ne peut cependant pas arrêter l'hémorragie. Toute la neige qui recouvre la clairière est uniquement de son fait. Si un personnage s'approche, l'homme se tournera vers lui avec un visage ensanglanté et dira d'une voix rauque : "*Fnyez !*".

Ensuite, il perdra connaissance. Bien sûr, il est possible de disposer à sa guise de diverses menaces auxquelles le magicien malchanceux essaie d'échapper en les opposant au groupe. Toutefois, il s'agit ici d'un golem qui a reçu un ordre mal formulé. (Dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 298)

3°) Dans la clairière gît un cheval mort portant des blessures causées par des coups de couteau. Le sang a dû jaillir dans toutes les directions. Un peu plus loin, sous un grand chêne, est assis un homme barbu, aux cheveux gris, vêtu d'une robe de lin attachée par une ficelle. Pensif, il étale quelque chose avec une main ensanglantée sur l'écorce de l'arbre. Il ne prête pas attention aux personnages, sauf s'ils lui parlent. Il dira alors s'appeler Abacus et être devin. Ce sacrifice était nécessaire pour prédire l'avenir. Il veut connaître le résultat de la guerre à venir. Il propose également aux personnages de l'aider, pour une somme modique. Les personnages devront alors extirper les tripes du cheval afin de terminer son travail. Vous pouvez l'utiliser pour donner aux joueurs des indices sur une aventure à venir ou comme aide dans une énigme qu'ils ne parviennent pas à résoudre. S'ils décident d'attaquer Abacus, il aura les caractéristiques du Mage (Dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274), mais les sorts seront des invocations du druide (toutes les invocations des novices).

4°) Chaque personnage qui entre dans la clairière doit, soit effectuer un test de Résistance à la magie avec un SD de 16, soit subir l'effet saignement. Dans ce cas, du sang s'écoule par les yeux, les narines et les oreilles et s'envole vers le centre de la clairière. Il en va de même pour les animaux, et si vous observez attentivement, la majorité du sang provient d'eux. Peut-être même qu'un oiseau volant juste au-dessus de la clairière a saigné en vol. Si un personnage perd au moins 10 PV, le sang versé ici se rassemble au centre de la clairière et se transforme en quelque chose ressemblant à un cocon ou un œuf (l'effet de saignement cesse s'il n'a pas été arrêté auparavant). Celui-ci se brise alors dans un craquement désagréable. Une jeune fille de vingt ans, à la peau d'un blanc laiteux et aux cheveux rouge sang, émerge de son intérieur. Elle est nue, perdue et hébétée. Si on lui parle, elle s'exprime en langage des Anciens et demande de l'aide. Cependant, elle n'a pas l'air d'une elfe. Elle dit qu'elle ne se souvient pas de grand-chose et ne sait pas comment elle est arrivée ici. Le personnage peut alors fuir, mais il peut aussi essayer de découvrir le secret qui se cache derrière son apparence. Une chose est sûre : attaquer une jeune fille sans défense nécessite de réussir le test de **Courage** avec un SD de 20.

5°) Il y a un abattage de bœufs dans la clairière (deux jusqu'à présent). Vous pouvez facilement voir que cela ne se passe pas très bien, car seules trois personnes s'en chargent : un homme chauve et corpulent d'âge moyen et deux jeunes ouvriers agricoles (l'un garde actuellement l'animal abattu, l'autre le reste du troupeau). Il semble que la tâche soit devenue trop importante pour ce groupe. Lorsque les hommes remarqueront les personnages, ils paniqueront, et affoleront les bœufs. Si les personnages ne réagissent

pas rapidement, ils devront fuir devant dix animaux terrifiés. En revanche, s'ils calment tout le monde et les aident à maîtriser leurs bœufs, ils peuvent se faire proposer du travail. Dans une ville voisine, la guilde des bouchers a imposé des prix prohibitifs pour l'abattage des bovins, explique Bertrand, chef du groupe. Cela a obligé l'acheteur à ne pas abattre légalement les animaux, mais de faire ça dans une clairière de la forêt afin de les vendre demain pendant la foire. Il offrira aux personnages 100 couronnes par tête pour une journée de travail à assommer son troupeau et le double s'ils décident de l'accompagner en ville et de protéger des bouchers. Il oubliera de mentionner qu'une douzaine de bœufs ont été volés...

6°) Au milieu de la clairière se trouve un tas de têtes déformées, sur lequel se nourrit un groupe de corbeaux. Les restes d'une demi-douzaine de bûcherons sont éparpillés aux alentours. Plus loin dans

la forêt, on peut entendre quelques bruits. Si les personnages suivent cette piste plutôt fraîche, ils trouveront au-dessus du ruisseau du lavoir un mutant grotesque : un bossu musclé à la peau grise et au visage déformé (en raison de la situation, il a une pénalité de -5 aux tests de **Vigilance**, les personnages peuvent donc essayer de le surprendre). Sur le bord se trouvent deux étranges et très lourdes lames incurvées (pour tout le monde sauf le mutant, elles ont une Précision de -3, mais pour lui elles sont traitées comme des Krigsverd). Les personnages peuvent, bien sûr, le laisser tranquille et se retirer, ou tenter d'obtenir une récompense pour sa mort (pour un monstre qui tue des gens dans la forêt, il y a 500 couronnes à obtenir de la colonie la plus proche). Le tuer ne sera pas facile, et il peut aussi impliquer les personnages dans un conflit avec le sorcier qui l'a créé.



Amis et Ennemis

Robin De Mut, Chevalier

Robin de Mut est un chevalier roux et moustachu. Il aime s'entourer de personnes ayant accompli des exploits ou de mage et de noble. Si les personnages s'avèrent dignes, il les invitera à la taverne la plus proche en payant les chambres et la meilleure nourriture. Sir Robin de Mut est comme tous les chevaliers, courageux. Pourtant, au moindre signe de danger, il agrippera son cheval et se précipitera dans la direction opposée.

INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7

CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Armure

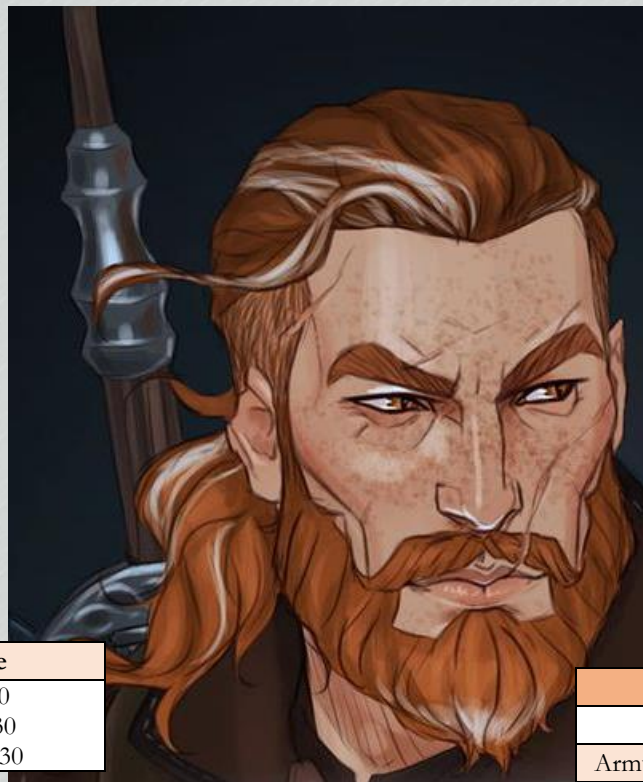
Tête : 30
Torse : 30
Jambes : 30

Vulnérabilité

Venin du pendu

Cheval de Guerre

Athlétisme	+12
Mod de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270



Compétences

Bagarre (+8)
Bâton / Lance +10
Commandement (+7)
Courage (+8)
Equitation (+9)
Escrime (+9)
Esquive / Evasion (+7)
Furtivité (+3)
Intimidation (+4)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+5)
Tactique (+6)
Vigilance (+5)

Butins

Casque nilfgaardien (PA: 30)
Armure de plates nilfgaardienne (PA:30)
Couronnes (4d10)
Flèches / Carreaux (20)
Jambières nilfgaardienne (PA:30)
Objets communs (1d6)

Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Lame vicovarienne	5d6+4(+6)	Équilibrée	1
Hache de bataille	4d6+1(+4)	Longue portée (2m)	1

Capacités

Soldats entraînés

Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

Choc et effroi

Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.

Nathan De Torheit Chevalier

Nathan de Torheit est un jeune chevalier aux cheveux bruns et courts. Son jeune visage porte les stigmates de ses nombreux combats. Cherchant perpétuellement à se mesurer à de valeureux combattants, il fait preuve d'un véritable esprit de chevalerie et ne cherche pas à tuer à moins d'y être contraint. Seuls les combats dignes l'intéressent. Fier, il aime s'entourer de personnes louant ses exploits sa grandeur.

Compétences			
Bagarre (+8)			
Bâton / Lance +10			
Commandement (+7)			
Courage (+8)			
Equitation (+9)			
Escrime (+9)			
Esquive / Evasion (+7)			
Furtivité (+3)			
Intimidation (+4)			
Lames courtes (+6)			
Résilience (+7)			
Résistance à la contrainte (+6)			
Résistance à la magie (+6)			
Survie (+5)			
Tactique (+6)			
Vigilance (+5)			

Butins	
Armet Temerian (PA: 16)	
Couronnes (4d10)	
Flèches / Carreaux (20)	
Objets communs (1d6)	
Pantalon de cuir Lyrien (PA: 16)	
Veste de cuir Lyrienne (PA: 16)	

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Kord	5d6 (+2)	Saignement (25%)	1
Hache de bataille	4d6+1(+4)	Longue portée (2m)	1

Capacités	
Soldats entraînés	
Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.	
Choc et effroi	
Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.	

INT	4
REF	8
DEX	7
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7
CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Armure	
Tête : 16	
Torse : 16	
Jambes : 16	

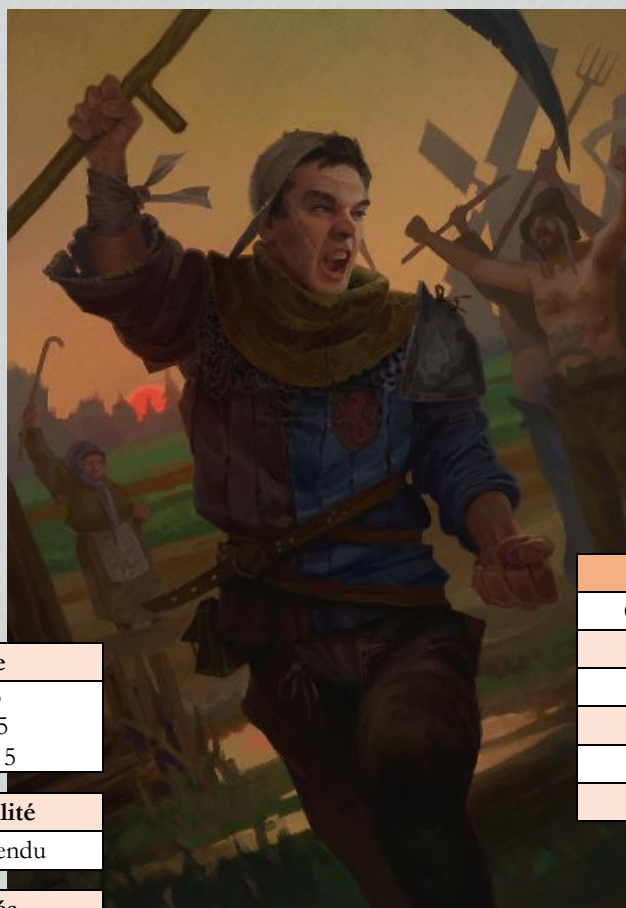
Vulnérabilité	
Venin du pendu	

Cheval de Guerre	
Athlétisme	+12
Mod de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270

Serviteurs de Gowein de Brett

Les serviteurs sont belliqueux, ils ont l'intention de mettre leur seigneur en pièce. Ils ont voyagé avec lui depuis le château de sa famille et l'ont attaqué soudainement car ils ont été payés par la belle-mère du chevalier qui préférerait que son fils reprenne la propriété.

INT	3
REF	4
DEX	5
COR	4
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	4
CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	40
ENC	40
REC	4



Armure
Tête : 5
Torse : 5
Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Arbalètes (+2)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Courage (+3)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+2)
Survie (+5)
Vigilance (+4)

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon matelassé PA: 5

Armes			
Nom	Domage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

Gowein De Brett Chevalier

Gowein De Brett est un jeune chevalier se faisant attaquer par ses serviteurs. Sa belle-mère préférerait qu'il meure afin que ce soit son fils reprenne la propriété. S'il est sauvé, le jeune chevalier sera blessé et choqué.

Compétences			
Bagarre (+8)			
Bâton / Lance +10			
Commandement (+7)			
Courage (+8)			
Equitation (+9)			
Escrime (+9)			
Esquive / Evasion (+7)			
Furtivité (+2)			
Intimidation (+4)			
Lames courtes (+6)			
Résilience (+7)			
Résistance à la contrainte (+6)			
Résistance à la magie (+6)			
Survie (+5)			
Tactique (+6)			
Vigilance (+6)			

Butins	
Casque nilfgardien (PA: 30)	
Armure de plates nilfgardienne (PA:30)	
Couronnes (4d10)	
Flèches / Carreaux (20)	
Jambières nilfgardienne (PA:30)	
Objets communs (1d6)	

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Kord	5d6 (+2)	Saignement (25%)	1
Hache de bataille	4d6+1(+4)	Longue portée (2m)	1

Cheval de Guerre	
Athlétisme	+12
Mod de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270

Capacités	
Soldats entraînés	
Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.	
Choc et effroi	
Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.	

INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7
CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Armure	
Tête :	30
Torse :	30
Jambes :	30

Vulnérabilité	
Venin du pendu	



Agatta De Rotterdam Chevalier

Agatta de Rotterdam est une jeune femme robuste aux cheveux blonds coupés court et aux yeux d'un vert intense. Elle est une chevaleresse originaire de Cidaris. Elle doit continuellement défendre son statut de chevalier dans des batailles avec des nobles locaux offensés par le fait qu'une femme porte une armure.

INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7

CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7



Armure	
Tête :	20
Torse :	20
Jambes :	20

Vulnérabilité	
Venin du pendu	

Capacités	
Aucunes	

Compétences	
Bagarre (+8)	
Bâton / Lance +10	
Commandement (+7)	
Courage (+8)	
Equitation (+9)	
Escrime (+9)	
Esquive / Evasion (+7)	
Furtivité (+2)	
Intimidation (+4)	
Lames courtes (+6)	
Résilience (+7)	
Résistance à la contrainte (+6)	
Résistance à la magie (+6)	
Survie (+5)	
Tactique (+6)	
Vigilance (+6)	

Butins	
Armure de Plates (PA: 20)	
Couronnes (4d10)	
Flèches / Carreaux (20)	
Heaume (PA: 20)	
Jambière de Plates (PA: 20)	
Objets communs (1d6)	

Armes			
Nom	Domage	Effets	ROF
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Krigsverd	4d6+4(+6)	Équilibrée, PRE +2	1

Capacités	
Soldats entraînés	
Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.	
Choc et effroi	
Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.	

Le Chevalier Maudit

Le chevalier fantôme est à la tête d'une suite d'apparitions tout aussi maudites. Les yeux du cavalier à l'allure sombre rougeoient, et les compagnons de sa suite répondent par des voix surnaturelles. Une sorcière des Arts sombres a volé l'âme de sa bien-aimée, ce qui l'a piégé dans un rêve magique. Le chevalier s'est lancé à sa recherche, attrapa la sorcière, mais avant qu'il ne lui puisse lui asséner le coup fatal, celle-ci parvint à le maudire, lui et tout son entourage. Il récupéra certes l'âme de sa bien-aimée dans une fiole de cristal, mais avec ses compagnons, ils contractèrent une terrible fièvre et se relevèrent sous forme de spectres. À travers le continent, il cherche quelqu'un qui pourra livrer la fiole de cristal au château.

Compétences			
Athlétisme (+5)			
Commandement (+6)			
Duperie (+4)			
Equitation (+6)			
Escrime (+6)			
Esquive/Evasion (+6)			
Furtivité (+4)			
Incantation (+2)			
Lames courtes (+6)			
Mêlée (+8)			
Physique (+4)			
Résilience (+4)			
Résistance à la magie (+6)			

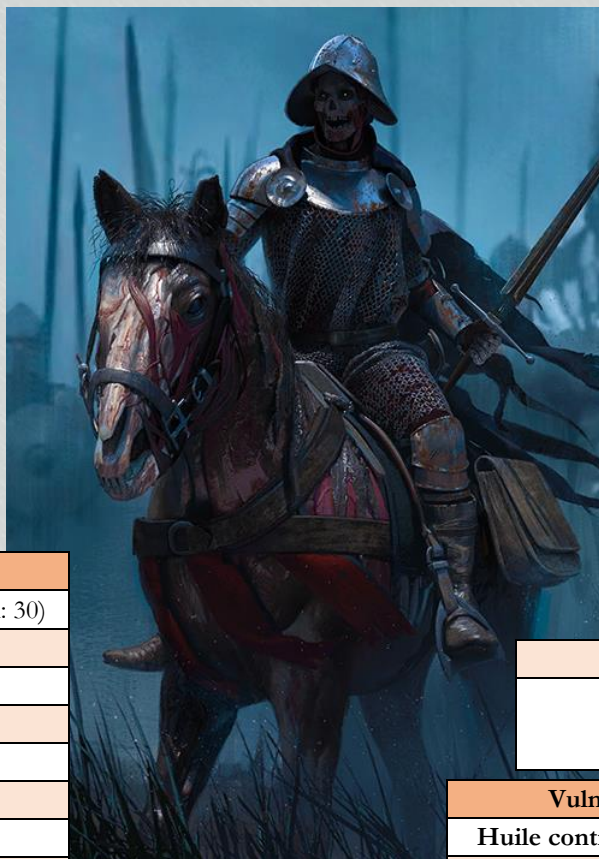
Butins	
Armure de plate nilfgaardienne (PA: 30)	
Bouclier témérien (SP 8)	
Dague	
Épée Courte	
Essence de fantôme (1d6)	
Hache de Berserk	
Poussière de fantôme (1d6/2)	
Poussière imprégnée(1d6/2)	

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2
Eclairs	4d6	Feu (50%), portée 10 m	1
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2

Statistiques	
INT	4
REF	8
DEX	6
COR	8
VIT	4
EMP	2
TECH	4
VOL	6
CHA	0
ETOU	7
COUR	12
SAUT	2
PS	35
END	35
ENC	80
REC	7

Armure	
Tête :	0
Torse :	30
Jambes :	0

Vulnérabilité	
Huile contre les monstres	
Poussière de lune et Yrden S'il est pris dans la zone d'effet d'une bombe de poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.	



Capacités	
Alimenté par la colère Les esprits sont en théorie aussi intelligents que de leurs vivants, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.	
Déplacement Un spectre peut lancer un sort comme action défensive pour devenir incorporel. S'il réussit, il annule l'attaque et rien de physique ne peut l'endommager ou l'affecter jusqu'à son prochain tour.	
Téléportation Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement à 10m. Il peut attaquer directement après cela.	
Vision nocturne Ce monstre ne subit pas de pénalité en cas de mauvais éclairage.	

Hommes d'armes de Robert De Bonn

Les hommes de Robert sont de dangereux brigands attirés par l'argent.

INT	3
REF	4
DEX	5
COR	4
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Armure
Tête : 5
Torse : 5
Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes



Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Bâton/ Lance (+4)
Courage (+3)
Escrime (+5)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+2)
Survie (+5)
Vigilance (+4)

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1
Lance	3d6	Portée 8m - Allonge	1

Robert De Bonn Chevalier

Le chevalier Robert de Bonn invitera toute personne qu'il estime compétente à se joindre à son entourage. Se comportant comme un brigand sans honneur, il exigera un tribut approprié à sa condition dans chaque village où il passera : de l'argent, de la nourriture, de la bière et des servantes pour toute sa compagnie. En cas de refus, il lâchera toute la compagnie sur le village avant de mettre le feu aux maisons et de prendre lui-même ce qu'il estime lui revenir de droits.

Compétences			
Bagarre (+8)			
Bâton / Lance +10			
Commandement (+7)			
Courage (+8)			
Equitation (+9)			
Escrime (+9)			
Esquive / Evasion (+7)			
Furtivité (+2)			
Intimidation (+4)			
Lames courtes (+6)			
Résilience (+7)			
Résistance à la contrainte (+6)			
Résistance à la magie (+6)			
Survie (+5)			
Tactique (+6)			
Vigilance (+6)			

Armes			
Nom	Domage	Effets	ROF
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Kord	5d6(+2)	Saignement (25%)	1

Capacités	
Soldats entraînés	
Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.	
Choc et effroi	
Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.	


INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7
CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Armure	
Tête : 20	
Torse : 20	
Jambes : 20	

Vulnérabilité	
Venin du pendu	

Cheval de Guerre	
Athlétisme	+12
Mod de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270

Butins	
Armure de Plates (PA: 20)	
Couronnes (4d10)	
Flèches / Carreaux (20)	
Heaume (PA: 20)	
Jambière de Plates (PA: 20)	
Objets communs (1d6)	

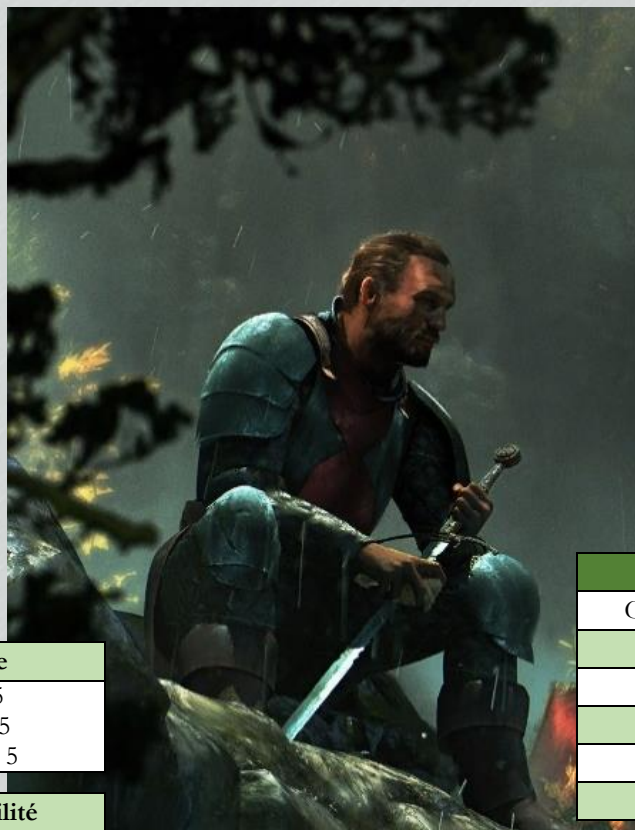


Atrun Le Maudit

Il ne dit rien, car il ne peut pas parler. Privé de son langage, la communication avec lui n'est possible que par la magie ou par des gestes. Cependant, son intention est claire : éloigner les voyageurs de la clairière. Si une personne y pénètre, il dégainera son épée et l'attaquera sans hésiter. Maudit pour un crime qu'il a commis et attaché à cet endroit, voilà sept ans qu'il est obligé de tuer quiconque s'approche du chêne sacré, sous lequel il a autrefois assassiné son frère.

INT	5
REF	7
DEX	8
COR	8
VIT	6
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	4
COUR	18
SAUT	2
PS	35
END	70
ENC	50
REC	4



Armure
Tête : 5
Torse : 5
Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Arbalètes (+6)
Athlétisme (+8)
Bagarre (+6)
Courage (+7)
Escrime (+8)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+3)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+5)
Résistance à la magie (+10)
Survie (+5)
Vigilance (+6)

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon matelassé PA: 5

Armes			
Nom	Domage	Effets	ROF
Krigsverd	4d6+6	PRE +2	1

Rose, l'Elfe

Une jeune elfe qui joue de la flûte et sur ses genoux, un Messer elfe est dégainé (Messer elfe). Peu bavarde elle accompagnera les personnages pour les aider dans leur prochaine tâche. Sa connaissance de la situation politique du continent et de la vie en société sont cependant très limitées car elle a grandi dans la forêt".

Compétences			
Archerie (+8)			
Athlétisme (+7)			
Bagarre (+4)			
Courage (+6)			
Escrime (+6)			
Esquive/Evasion (+7)			
Furtivité (+8)			
Lames courtes (+6)			
Résilience (+7)			
Résistance à la contrainte (+6)			
Résistance à la magie (+4)			
Survie (+10)			
Vigilance (+9)			

Butins	
Capuche à tissage renforcée PA : 5	
Couronnes (3d10)	
Flèches (30)	
Fouisseuse elfes (20)	
Gambison aedirnien PA: 5	
Objets Commun (1d6)	
Pantalon matelassé PA: 5	

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Fauchon de chasseur	3d6	-	1
Dague	1d6	-	1
Couteau de lancer	1d6	Portée : 20m	1
Arc long	4d6	Portée : 20m	1

Capacités	
Spécialiste de l'embuscade	
Quand Rose désire se cacher, elle peut réaliser un jet de Furtivité avec un bonus de +2	

INT	6
REF	8
DEX	9
COR	7
VIT	9
EMP	5
TECH	6
VOL	8
CHA	0
ETOU	7
COUR	27
SAUT	5
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Armure	
Tête : 5	
Torse : 5	
Jambes : 5	

Vulnérabilité	
Venin du pendu	



Le Fanatique

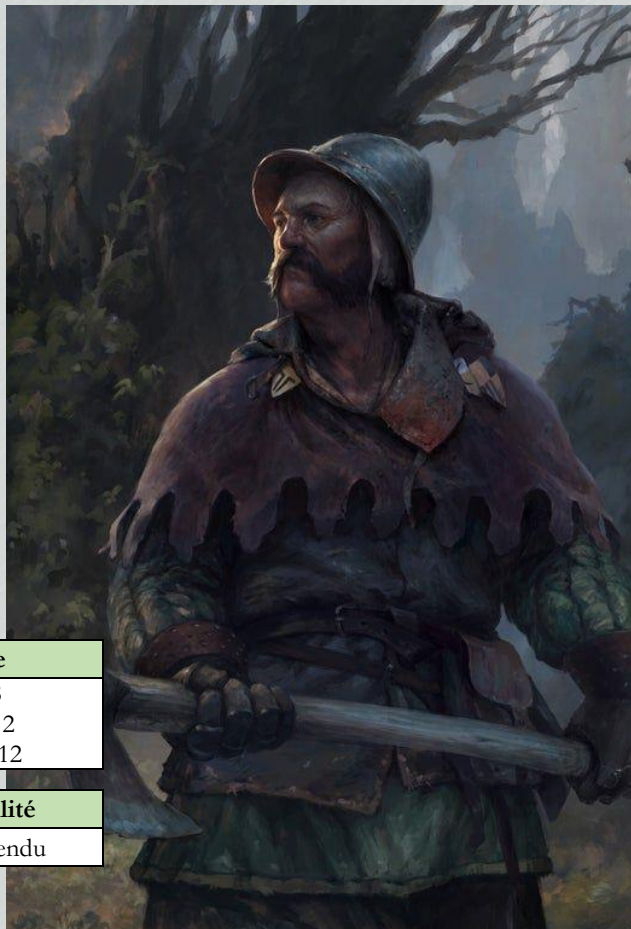
Un fanatique chasse et assassine tous ceux qui révèlent avoir un talent pour la magie.
Il attire les victimes dans la forêt et les tue par surprise, en les attaquant avec une hache ou une faux.

INT	4
REF	6
DEX	7
COR	6
VIT	5
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	5

Armure
Tête : 8
Torse : 12
Jambes : 12

Vulnérabilité
Venin du pendu



Compétences
Archerie (+5)
Athlétisme (+5)
Bagarre (+6)
Bâton / Lance (+7)
Courage (+7)
Equitation (+5)
Escrime (+7)
Esquive / Evasion (+5)
Fabrication de pièges (+6)
Furtivité (+5)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+5)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+6)
Tactique (+4)
Vigilance (+6)

Butins
Brigandine PA :12
Capuche à tissage renforcé PA : 8
Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Pantalon renforcé PA :12

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Arc long	4d6	Portée : 100 m	1
Hache de bataille	5d6	-	1
Hache de bataille	5d6	-	1

Capacités
Spécialiste de l'embuscade Quand le fanatique désire se cacher, il peut réaliser un jet de Furtivité avec un bonus de +2

Les Gobelins

Les gobelins sont de petites créatures humanoïdes que l'on trouve près des villages ou dans la nature. Ils se regroupent en bandes et sont acceptés comme êtres sensibles malgré leur comportement sauvage. Ils sont similaires aux kobolds mais forment une race distincte. Une sous-race distincte de gobelins connue sous le nom de farfadets habite la forêt de Brokilon.

Compétences			
Athlétisme (+7)			
Bagarre (+5)			
Courage (+6)			
Envoutement (+6)			
Esquive / Évasion (+6)			
Furtivité (+8)			
Invocations (+8)			
Mêlée (+5)			
Résilience (+6)			
Résistance à la contrainte (+9)			
Résistance à la magie (+6)			
Survie (+8)			
Vigilance (+8)			

Butins			
Cœur de Gobelins (1)			
Dent de Gobelins r (1d6)			
Griffe de Gobelins (2)			

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Griffes	2d6	-	1

Capacités			
Chef de groupe			
Bien souvent, un chef des Gobelins est à la tête d'un groupe de Gobelins. Tant que le chef est en vie, tous les Gobelins de la bande gagent un bonus de +4 en courage. Le chef est aussi capable de donner des ordres parfois complexes aux membres de son groupe.			
Nyctalopie			
Les Gobelins ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.			

INT	2
REF	6
DEX	7
COR	3
VIT	6
EMP	3
TECH	2
VOL	6
CHA	0
ETOU	3
COUR	18
SAUT	3
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

Armure	
Tête : 0	
Torse : 0	
Jambes : 0	

Vulnérabilité	
Huile contre les ogroïdes	

Chef de Groupe	
INT	2
REF	7
DEX	7
COR	3
VIT	6
EMP	4
TECH	2
VOL	6
CHA	0
ETOU	3
COUR	18
SAUT	3
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

Apparence

Les gobelins sont petits et ne sont pas plus grands que les enfants humains.

Culture

Bien que primitifs, les gobelins ont réussi à créer leur propre langage. Les membres de cette race forment souvent des bandes de bandits et des escadrons avec les kobolds et les ogres.

Accueillis par d'autres races

Pour divertir les foules toujours plus exigeantes, les lieux publics comme la Claremont Arena proposent parfois dans leur arène des gobelins qui affrontent un loup, un Endriagues ou une autre bête dangereuse.

Personnalité

Les gobelins sont des créatures peu sociales, car ils se rassemblent en bandes et peuvent faire beaucoup de bruit. Ils sont sauvages et espiègles, connus pour vandaliser les maisons, voler les objets qu'ils jugent intéressants comme les poulets ou l'équipement minier et, de manière générale, empêcher les mineurs de progresser dans les profondeurs du sous-sol, les attaquant même parfois. Ils détestent la lumière du jour et ne sont actifs en surface que la nuit.

Histoire

Les gobelins vivaient déjà dans les régions des actuels Royaumes du Nord lorsque le Premier Débarquement a eu lieu dans les années 760. Ils ont mené plusieurs guerres contre les Royaumes du Nord, qu'ils ont finalement perdus et se sont retirés plus loin dans les régions sauvages. Une faction notable de gobelins habitait les montagnes de Kestrel. Jusqu'à la première moitié du 13^e siècle, ces gobelins contrôlaient certaines parties de la chaîne montagneuse, mais ils ont été soumis par la chasseuse et mercenaire Merrinda Hewroth.

Les Kobolds

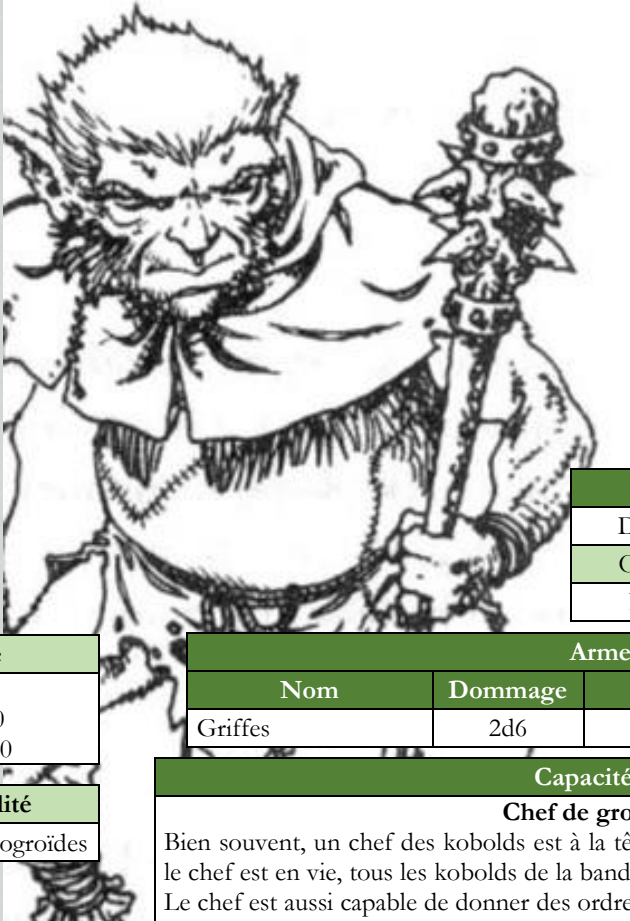
Les kobolds, également connus sous le nom de hobolds, sont de petits humanoïdes au visage en forme de chien qui vivent dans les forêts sauvages et dans divers types de cavernes souterraines.

INT	2
REF	6
DEX	7
COR	3
VIT	6
EMP	3
TECH	6
VOL	2

CHA	0
ETOU	3
COUR	18
SAUT	3
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

Armure	
Tête :	0
Torse :	0
Jambes :	0

Vulnérabilité	
Huile contre les ogroïdes	



Compétences			
Athlétisme (+7)			
Bagarre (+5)			
Courage (+6)			
Esquive / Evasion (+6)			
Furtivité (+8)			
Mêlée (+6)			
Résilience (+6)			
Résistance à la contrainte (+9)			
Résistance à la magie (+5)			
Survie (+8)			
Vigilance (+8)			

Butins			
Dent de kobold/Frappeur (1d6/2)			
Orteil de Kobolds/Frappeur (1d6)			
Poil de Kobolds/Frappeur (2d6)			

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Griffes	2d6	-	1

Capacités			
Chef de groupe			
Bien souvent, un chef des kobolds est à la tête d'un groupe de kobolds. Tant que le chef est en vie, tous les kobolds de la bande gagnent un bonus de +4 en courage. Le chef est aussi capable de donner des ordres parfois complexes aux membres de son groupe			
Nyctalopie			
Les kobolds ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée			

Apparence

Une caractéristique qui permet de distinguer facilement les kobolds est leur visage ressemblant à celui d'un chien. Les kobolds des forêts sont des créatures hirsutes de la taille d'un enfant humain, avec des jambes courtes et des bras longs, tandis que les kobolds des montagnes atteignent environ 1,20 mètre et ont une peau rougeâtre sans poils.

Une race de kobolds exceptionnellement grande et forte est plus connue sous le nom de frappeurs. Outre la taille et la largeur, une différence évidente entre les deux espèces de gobelins est qu'un frappeur est plus poilu et laisse toujours pousser une énorme barbe qui s'emmêle avec le temps, ce qui n'est généralement pas le cas des kobolds ordinaires.

Les yeux du kobold sont connus pour être utilisés comme ingrédient dans la confection d'un poison hallucinogène.

Culture

Les kobolds sont particulièrement friands de gnôle et d'autres boissons alcoolisées. Les kobolds des montagnes sont organisés en tribus. Ils portent des vêtements en cuir et en fourrure et sont armés de yatagans, de gourdins et d'arbalètes légères. Plus sophistiqués que leurs cousins gobelins, ils éclairent leurs habitats avec des lampes à huile et des lanternes qu'ils considèrent comme une décoration luxueuse plutôt que comme une source de lumière. On prétend même que certains kobolds vivant près de villages humains porteraient des chapeaux rouges. En guerre permanente avec les gnomes, ils leur vouent une haine particulière, gardant parfois des captifs gnomes emprisonnés dans des cages en bois. Les gnomes, quant à eux, ont appris à évaluer si le vacarme entendu dans les profondeurs est causé par les kobolds ou non.

Chef de Groupe

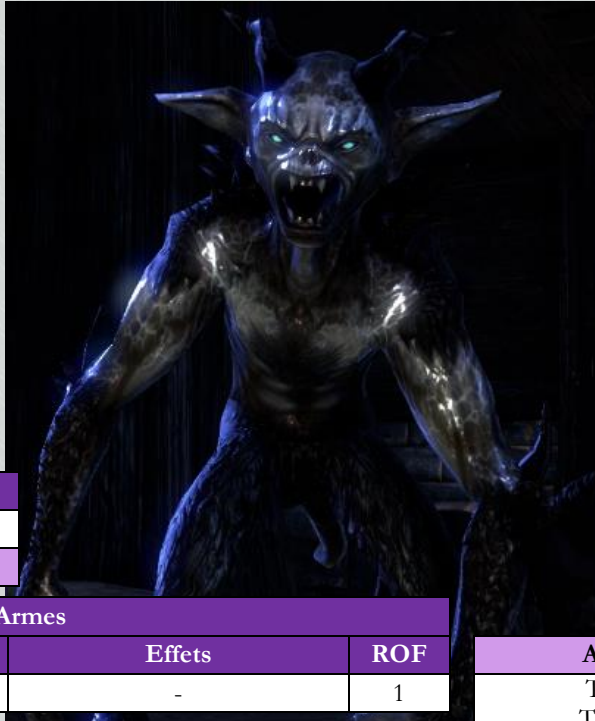
INT	2
REF	7
DEX	7
COR	3
VIT	6
EMP	4
TECH	6
VOL	2

CHA	0
ETOU	3
COUR	18
SAUT	3
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

Le Galopin

Les informations doivent être complétées par un Sorceleur.

Compétences			
Athlétisme (+5)			
Bagarre (+4)			
Courage (+3)			
Esquive/Evasion (+6)			
Furtivité (+3)			
Incantation (+7)			
Intimidation (+8)			
Mêlée (+7)			
Résilience (+10)			
Résistance à la magie (+7)			
Vigilance (+5)			
Butins			
Poussière imprégnée (1d6)			
Essence de lumière (1d6/2)			
Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Morsure	4d6+1	-	1
Capacités			
Sauvage			
Pour tout ce qui est lié à la Vigilance ou à la Survie, l'instinct du galopin lui octroie une valeur de 7 en INT. Il peut également suivre une trace uniquement à l'odeur.			
Nyctalopie			
Les galopins ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.			
INT	1	REF	6
DEX	8	COR	5
VIT	11	EMP	1
TECH	1	VOL	12
CHA	0	ETOU	7
COUR	33	SAUT	6
PS	50	END	35
ENC	50	REC	7
Armure			
Tête : 0			
Torse : 0			
Jambes : 0			
Vulnérabilité			
Huile contre les créatures maudites			



Thalma

Thalma est une jeune fille de 16 ans qui a enterré son père, sa mère et ses frères et sœurs. La jeune fille est jeune et inexpérimentée, mais elle apprend vite et ne manque pas de détermination. Elle peut devenir une alliée précieuse pour le groupe.

INT	7
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	5
EMP	6
TECH	5
VOL	7

CHA	3
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	35



Armure
Tête : 12
Torse : 5
Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Athlétisme (+4)
Courage (+6)
Duperie (+6)
Education (+6)
Endurance (+5)
Escrime (+5)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Persuasion (+4)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Séduction (+4)
Stylisme (+4)
Survie (+4)
Vigilance (+5)

Butins
Corde (10m)
30 Couronnes
3d10 florins
Camail PA : 12
Fantaisies quotidiennes (1d6)
Gambison aedirnien PA: 5
Pantalon Matelassé PA: 5

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

Monique D'Episco

Monique d'Episco est une mage qui a été capturée par les services impériaux et qui est ligotée dans des entraves en dimeriteum. Si elle est libérée, elle pourrait devenir une puissante alliée.

Compétences			
Athlétisme (+5)			
Bâton/Lance (+6)			
Courage (+6)			
Envoûtement (+8)			
Esquive/évasion (+8)			
Furtivité (+5)			
Incantation (+8)			
Résilience (+5)			
Résistance à la contrainte (+7)			
Résistance à la magie (+7)			
Survie (+5)			
Vigilance (+7)			

Butins	
Cinquième essence (1d6/2)	
Brigandine PA : 12	
Camaïl PA: 12	
Couronnes (5d10)	
Ensemble d'alchimie	
Objets communs (1d6)	
Objets étranges (1d6/2)	
Pantalon renforcé PA : 12	
Souffle du succube	

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Bâton de fer	3d6	Focus	2
Dague	1d6	Aucun	2

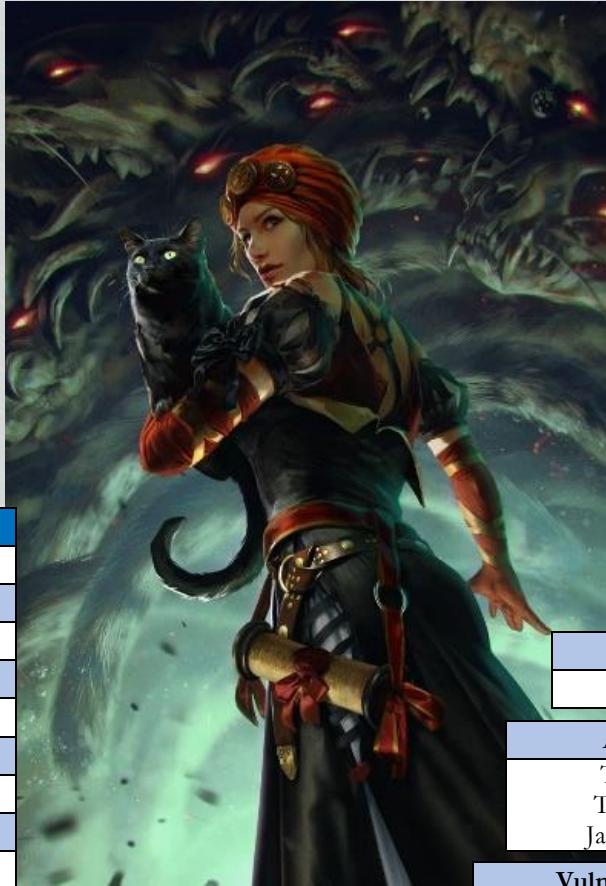
Capacités	
Sort :	
Monique peut utiliser les sorts : Ayene Galmour, Poussière aveuglante, Rhewi, Téléportation	
Rituel :	
Monique peut lancer les rituels : - Jarre ensorcelée, - Rituel de la magie	
Envoûtement :	
Monique peut utiliser les envoûtements : Démangeaison éternelle, Envoûtement des Ombres	

INT	8
REF	7
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	4
TECH	5
VOL	8
CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	7

Vigueur	
10	

Armure	
Tête : 12	
Torse : 12	
Jambes : 12	

Vulnérabilité	
Venin du Pendu	
Dimeritium	
Dès qu'elle est en contact avec du dimeritium, la vigueur de Monique tombe à 0 et elle succombe aux effets du dimeriteum décrits sur le tableau page 167 du livre de base.	



Ada (*Arrae En Langue Ancienne*)

Une jeune fille mince portant une brigandine ensablée, est agenouillée devant un monticule. Elle est la seule survivante d'un affrontement entre un commando Scoia'tael local et une unité de mercenaires. Son sang contient au moins un quart de sang elfe. Ment-elle aux personnages pour essayer de commencer une nouvelle vie en prétendant être une mercenaire, ou son unité était-elle l'une des plus tolérantes envers les non-humains ?

INT	8
REF	7
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	4
TECH	5
VOL	8

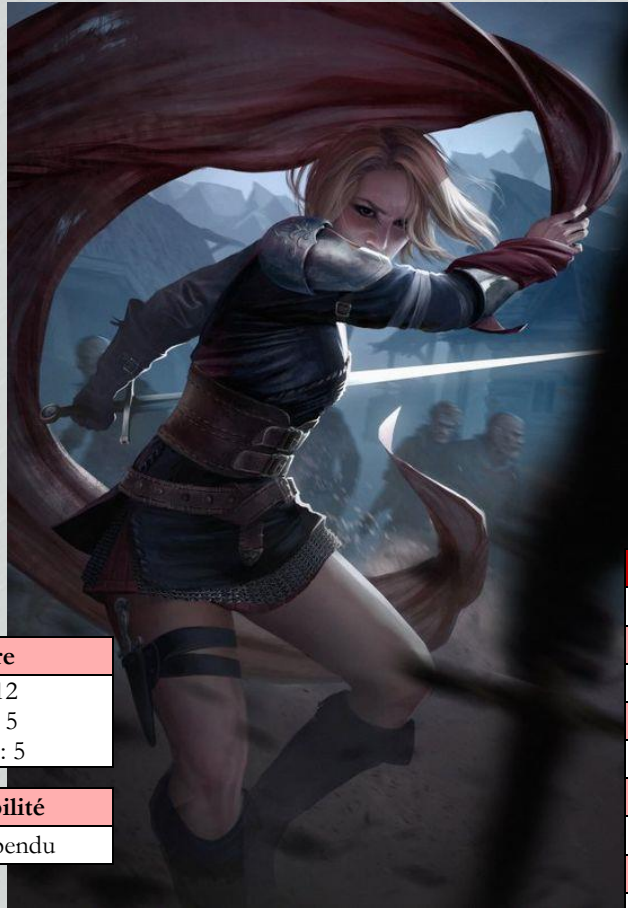
CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	7

Armure

Tête : 12
Torse : 5
Jambes : 5

Vulnérabilité

Venin du pendu



Compétences

Archerie (+8)
Athlétisme (+7)
Bagarre (+4)
Courage (+6)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+7)
Furtivité (+8)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+10)
Vigilance (+9)

Butins

Corde (10m)
30 Couronnes
3d10 florins
Camail PA : 12
Flèches (30))
Fouisseuse elfes (20)
Gambison aedirnien PA: 5
Objet du quotidien (1d6)
Pantalon matelassé PA: 5

Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
Messer elfe	3d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arc long	4d6	Portée : 20m	1

Capacités

Spécialiste de l'embuscade

Quand Ada désire se cacher, elle peut réaliser un jet de furtivité avec un bonus de +2

Jeune Vampire

Une jeune fille de vingt ans, à la peau d'un blanc laiteux et aux cheveux rouge sang, émerge de l'intérieur d'un cocon fait de sang. Elle est nue, perdue et hébétée. Si on lui parle, elle s'exprime en langage des Anciens et demande de l'aide.

Cependant, elle n'a pas l'air d'une elfe. Elle dit qu'elle ne se souvient pas de grand-chose et ne sait pas comment elle est arrivée ici.

Compétences			
Athlétisme (+8)			
Bagarre (+6)			
Charisme (+8)			
Courage (+4)			
Duperie (+6)			
Etiquette (+6)			
Furtivité (+7)			
Intimidation (+6)			
Persuasion (+6)			
Physique (+4)			
Résilience (+6)			
Résistance à la contrainte (+6)			
Résistance à la magie (+6)			
Séduction (+8)			
Survie (+5)			
Vigilance (+6)			

Butins	
Croc de vampire supérieur (1d6/2)	
Essence de mort (3d10)	
Lympe abominables (1d6/2)	
Sels naezanniques (1d10)	

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Morsures	6d6	Drain de sang, perforations, saignement (100%)	1
Griffes	5d6+3	Equilibrés, saignement (75%)	1

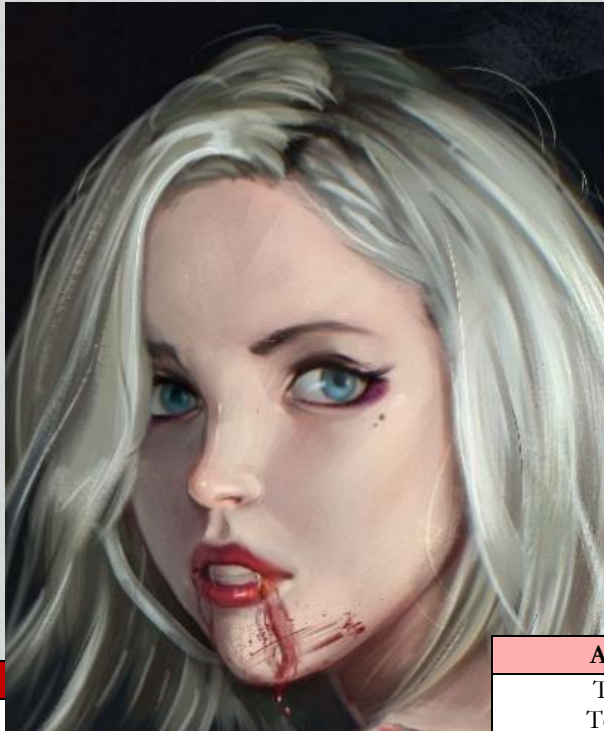
Capacités	
Invisibilité améliorée (Cf page 139 du journal du Sorceleur)	
Influence magique (Cf page 139 du journal du Sorceleur)	
Immortel (Cf page 139 du journal du Sorceleur)	
Forme volatile (Cf page 139 du journal du Sorceleur)	

Vulnérabilité	
Absence d'ombre et de Reflet (Cf page 139 du journal du Sorceleur)	
Drain de sang (Cf page 139 du journal du Sorceleur)	
Effet négatif du sang (Cf page 139 du journal du Sorceleur)	
Magie du feu (Cf page 139 du journal du Sorceleur)	

INT	10
REF	15
DEX	16
COR	12
VIT	12
EMP	8
TECH	7
VOL	8
CHA	0
ETOU	10
COUR	36
SAUT	7
PS	100
END	60
ENC	120
REC	12

Armure	
Tête : 0	
Torse : 0	
Jambes : 0	
Régénération : 15	

Vulnérabilité	
Venin du pendu	



Le Scarabée

Un bossu musclé à la peau grise et au visage déformé. Sur ses flancs se trouvent deux étranges et très lourdes lames incurvées.

INT	6
REF	8
DEX	8
COR	7
VIT	9
EMP	1
TECH	3
VOL	5

CHA	0
ETOU	6
COUR	27
SAUT	5
PS	60
END	30
ENC	70
REC	6

Armure
Tête : 5
Torse : 5
Jambes : 5

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites

Capacités
Aucunes



Compétences
Athlétisme (+8)
Bagarre (+8)
Courage (+10)
Esquive/évasion (+8)
Furtivité (+9)
Mêlée (+9)
Résilience (+8)
Résistance à la magie (+9)
Résistance à la contrainte (+10)
Survie (+9)
Vigilance (+5)

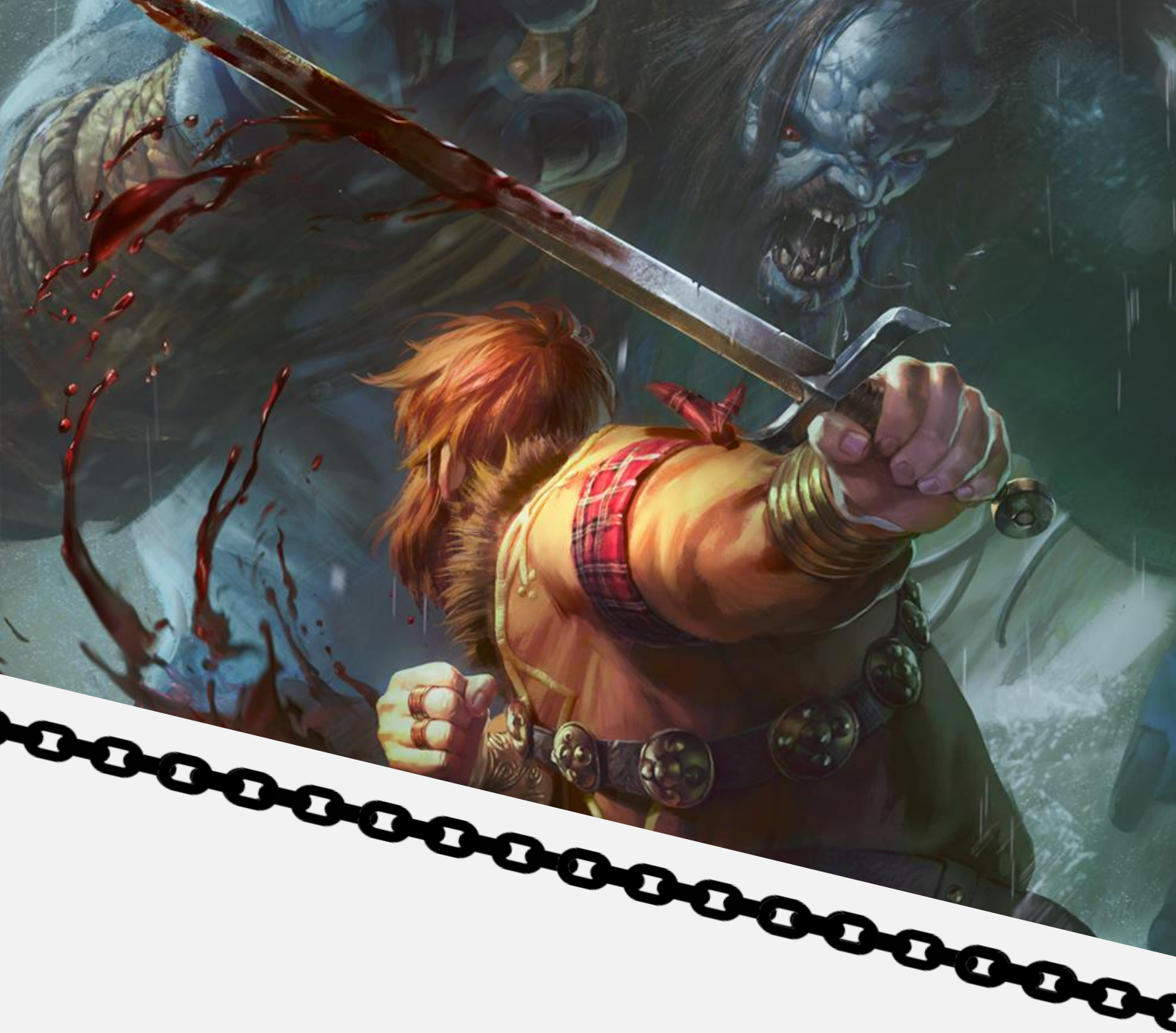
Butins
Lames incurvées (Précision -3)
Objets aléatoires (1d6)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Lame incurvée	4d6 + 4	Précision : +2 pour le mutant, Précision : -3 pour les autres-	1
Lame incurvée	4d6 + 4	Précision : +2 pour le mutant, Précision : -3 pour les autres-	1









Voici un ensemble d'idées pour réaliser de brèves rencontres lors des déplacements sur les routes et dans les régions sauvages du continent. La plupart d'entre elles seront suffisantes pour alimenter une session, mais avec une légère amélioration, elles pourront être utilisées pour une plus longue session.