



THE  
**WITCHER**

**LES OUTILS DES SORCELEURS**

# Les Outils des Sorceleurs

## Version Originale

Écriture et conception par :

Cody Pondsmith et James Hutt

Graphisme par :

Kasia Bekus & Bad Moon Studios

Direction artistique par :

Jaye Kovach

Mise en page par :

J Gray

Gestion des affaires par :

Lisa Pondsmith



## Version Française

Traduit par :

MangCa & Riivo

Relu par :

Armand.P et Almut.L

Mis en page par :

Alexis.D



R. Talsorian Games, Inc., 2022 The Witcher : CD PROJEKT®, The Witcher® sont des marques déposées de CD PROJEKT Capital Group. Le jeu The Witcher © CD PROJEKT S.A. Développé par CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés. Le jeu de Role The Witcher se déroule dans l'univers créé par Andrzej Sapkowski dans sa série de livres. Tous les autres droits d'auteur et marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

La version originale se trouve sur le site de R.Talsorian Games à l'adresse suivante :

<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2022/04/R-TG-WI-DLC-WitchersTools.pdf>

*"Le savoir d'un sorceleur est sa meilleure arme. Mais le savoir seul ne peut tuer une nyxverne. Vous pouvez briser une malédiction ou effrayer une tribu de nek'ers sans verser la moindre goutte de sang mais tôt ou tard tout sorceleur doit utiliser l'acier. Chaque école à sa propre approche et bien que nous chassions tous les même monstres nos équipements sont différents."*

— Erland de Larvik



## Équipement des Sorceleurs : Règles alternatives lors de la création

A la création du personnage, un joueur créant un Sorceleur peut choisir de suivre ces règles alternatives lors de la création du Sorceleur au lieu de récupérer leur équipement de la façon standard. Les différences sont les suivantes :

1. Au lieu de recevoir une Épée de Sorceleur en acier et une Épée de Sorceleur en argent classique, le Sorceleur en reçoit une de leur école spécifique.
2. Au lieu de choisir de l'équipement de la table d'équipement de départ (voir LDB p.46), les Sorceleurs reçoivent l'armure et l'arme supplémentaire (si applicable) de leur école. Les Sorceleurs de la vipère reçoivent deux Crocs de Vipère. Ils commencent toujours avec une formule de décoction, deux formules d'huiles, deux formules de potions et leur médaillon.
3. Au lieu de recevoir le nombre de couronnes standard le Sorceleur reçoit 1d6x100 couronnes pour représenter le coût de l'entretien et /ou l'acquisition de son équipement.



## Équipement de Sorceleur par École

Bien que cet équipement soit fait spécialement pour les Sorceleurs, quiconque peut le produire. Y compris les effets, bien qu'ils puissent requérir un entraînement ou des habiletés spécifiques.

### École de l'Ours

Arme	Type	PRE	DEG	Mains	Fiab	POR	Effet	Diss	AM	Poids
Épée en acier de l'Ours	P/T	0	6d6 + 2	1	15	Mêlée	Perforation, Météorite, Ablation	N/A	2	2.5
Épée en argent de l'Ours	P/T	0	3d6 + 2	1	10	Mêlée	Argent (3d6), Ablation	N/A	2	2.5
Arbalète de l'Ours	P	1	4d6 + 2	1	5	50m	Rechargement Lent	L	1	0.5

Nom	Type	PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
Armure de l'Ours	Lourde	20	2	<b>Décimation critique</b> Lorsque vous infligez une blessure critique avec votre équipement de Sorceleur, considérez cette blessure critique avec un niveau supplémentaire (par exemple un critique simple devient un critique complexe)	Tête Torse, bras et Jambes	3	24

### École du Chat

Arme	Type	PRE	DEG	Mains	Fiab	POR	Effet	Diss	AM	Poids
Épée en acier du Chat	P/T	2	4d6+2	1	15	Mêlée	Perforation, Météorite, Saignement (30%)	N/A	2	2.5
Épée en argent du Chat	P/T	2	1d6 + 2	1	10	Mêlée	Argent (3d6), Saignement (30%)	N/A	2	1.5
Arbalète du Chat	P	1	2d6+2	1	5	50m	Rechargement Lent, Équilibré	L	1	0.5

Nom	Type	PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
Armure du Chat	Léger	6	2	<b>Tourbillon critique</b> Lorsque vous infligez une blessure critique avec vos armes de Sorceleur, vous pouvez tenter un désarmement ou une mise à terre sans pénalité et sans dépenser d'endurance	Tête Torse, bras et Jambes	3	3

### École du Griffon

Arme	Type	PRE	DEG	Mains	Fiab	POR	Effet	Diss	AM	Poids
Épée en acier du griffon	P/T	1	5d6+2	1	15	Mêlée	Perforation, Météorite, Focus (1)	N/A	2	2.5
Épée en argent du griffon	P/T	2	2d6+2	1	10	Mêlée	Argent (3d6), Focus (1)	N/A	2	1.5
Arbalète du griffon	P	1	2d6+2	1	5	50m	Rechargement Lent, Perforation améliorée	L	1	0.5

Nom	Type	PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
Armure du Griffon	Intermédiaire	16	2	<b>Signe Critique</b> Lorsque vous infligez une blessure critique avec l'un de vos signes de Sorceleur vous pouvez immédiatement tenter de lancer un autre signe sans pénalité et sans dépense d'endurance (hormis celle nécessaire au lancement du signe)	Tête Torse, bras et Jambes	0	3

## École de la Manticore

Arme	Type	PRE	DEG	Mains	Fiab	POR	Effet	Diss	AM	Poids
Epée en acier de la manticore	P/T	1	5d6+2	1	15	Mêlée	Perforation, Météorite, Equilibré	N/A	2	2.5
Epée en argent de la manticore	P/T	1	2d6+2	1	10	Mêlée	Argent (3d6), Equilibré	N/A	2	1.5
Bouclier de la manticore	B	0	Voir coup de bouclier moyen	1	20	Mêlée	AM +1, Météorite, Argent (3d6)	L	0	2

Nom	Type	PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
Armure de la manticore	Intermédiaire	12	2	<b>Blocage critique</b> Lorsque votre résultat de blocage est supérieur de 4 par rapport au jet d'attaque de l'adversaire, vous pouvez immédiatement tenter un coup de bouclier qui projette l'ennemi à 4m (dégât d'éperonnage possible) sans pénalité et sans dépenser de l'endurance supplémentaire	Tête Torse, bras et Jambes	0	3

## École de la Vipère

Arme	Type	PRE	DEG	Mains	Fiab	POR	Effet	Diss	AM	Poids
Epée en acier de la vipère	P/T	2	4d6+2	1	15	Mêlée	Perforation, Météorite, Poison (30%)	N/A	2	2.5
Epée en argent de la vipère	P/T	2	1d6 +2	1	10	Mêlée	Argent (3d6), Poison (30%)	N/A	2	1.5
Croc de la vipère	P/T	1	2d6+2	1	10	Mêlée	Parade	S	1	0.5

Nom	Type	PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
Armure de la vipère	Légère	8	2	<b>Riposte critique</b> Lorsque vous exécutez une parade avec votre équipement de Sorceleur et que votre résultat est supérieur de 4 par rapport au jet d'attaque, vous pouvez immédiatement tenter une attaque sans pénalité et sans dépenser de l'endurance supplémentaire	Tête Torse, bras et Jambes	0	3

## École du Loup

Arme	Type	PRE	DEG	Mains	Fiab	POR	Effet	Diss	AM	Poids
Epée en acier du loup	P/T	1	5d6+2	1	15	Mêlée	Perforation améliorée, Météorite	N/A	3	2.5
Epée en argent du loup	P/T	1	2d6+2	1	10	Mêlée	Argent (3d6), Perforation	N/A	3	1.5

Nom	Type	PA	AA	Effet	Couverture	VE	Poids
Armure du Loup	Intermédiaire	14	2	<b>Moment critique</b> Lorsque vous infligez une blessure critique avec votre équipement de Sorceleur, vous pouvez immédiatement tenter une attaque avec une de vos armes équipées sans pénalité et sans dépenser de l'endurance	Tête Torse, bras et Jambes	1	14

## Diagramme de l'équipement de Sorceleur par École

Les diagrammes d'équipement de Sorceleurs sont un secret bien gardé et sont donc considérés comme Rare. Le niveau d'artisanat requis pour fabriquer ces pièces est très élevé. Cela signifie que ces diagrammes ont le niveau de Maître. Lors de la création du personnage, le Sorceleur commence avec l'équipement et les diagrammes pour chaque pièce de son école.

### Diagramme de l'école de l'Ours

Arme	SD	Temps	Composants	Investissement
Epée en acier de l'Ours	18	9 heures	Bois durci (x2), cuir (x2), météorite (x2), grain d'affûtage (x2) eau-forte (x2) graisse d'ester (x1), fil (x1), Langue de guenaude sépulcrale (x1), salive de loup-garou (x1), suif de chien (x1)	656
Epée en argent de l'Ours	19	10 heures	Bois durci (x2), cuir (x2), argent (x4), acier (x1), grain d'affûtage (x2), eau-forte (x1), graisse d'ester (x2), , estomac de cockatrix (x1), gui (x1)	597
Arbalète de l'Ours	17	8 heures	Bois durci (x2), Corde vocale de sirène (x1), cire (x2), résine (x3), acier noir(x1), cuir durci (x1), graisse d'ester (x2), cire d'ogre (x2), fer noir (x1), os de bête (x2)	347
Armure de l'ours	22	25 heures	Cuir durci (x7), Acier noir (x2), lin tissé double (x6), os de bête (x4), acier noir (x2), météorite (x2), fil (x8), peau d'ours (x1), sang de putréfacteur (x1), argent (x2), cuir (x6), salive de vampire (x2), soie (x2), foie de troll (x1), cire d'ogre (x6)	1813

### Diagramme de l'école du Chat

Arme	SD	Temps	Composants	Investissement
Epée en acier du chat	18	9 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Météorite (x2) Acier (x3) Grains d'affûtage (x2) Eau forte(x2) Graisse d'Ester (x1) Fil (x1) Oeil de Wyvern (x2)	656
Epée en argent du chat	19	10 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Argent (x4) Acier (x1) Grains d'affûtage (x2) Eau forte(x1) Graisse d'Ester (x1) Poussière de Rubis (x1)	597
Arbalète du chat	17	8 heures	Bois Durci (x2) Cheveux/Poil de Frappeur/ Knocker (x2) Cire (x2) Résine (x2) Fer noir (x1) Cuir durci(x1) Graisse d'Ester (x2) Cire d'Ogre(x2) Acier Foncé (x1) Os de bêtes (x2)	346
Armure du chat	18	18 heures	Lin (x2) Cuir durci (x3) Acier Foncé (x1) Bois durci (x1) Moelle de goule (x1) Fer noir (x1) Cuir (x3) Eil d'Arachas (x1) Soie (x1) Cerveau de Noyeur (x1) Fil (x4)	713

### Règle Spéciale : Équipement reconnaissable

Même après la chute des écoles de Sorceleurs, les armures et armes de Sorceleurs sont toujours reconnaissable par le peuple du Continent. Quiconque portant une armure ou une arme de Sorceleur sera considéré comme tel et sera traité comme ayant le statut social d'un Sorceleur.

Si un personnage voit une personne portant une armure ou une arme de Sorceleur faites un test d'Éducation avec un SD de 16 pour savoir s'il a une idée de l'école dont provient l'équipement et faire un lien avec la personne portant ledit équipement :

**École du Chat :** Ce doit être un violent psychopathe.

**École de la Vipère :** Ce sont des assassins de la pire espèce.

**École de la Manticore :** C'est un dangereux vagabond venant des déserts de l'Est.

**École du Loup :** Ce sont des chasseurs solitaires et au mauvais caractère.

**École du Griffon :** Ce sont des chasseurs de monstres qui se prennent pour des chevaliers.

**École de l'Ours :** Ce sont des barbares, des brutes au tempérament violent.

De plus, il est bien connu que les équipements de Sorceleurs de haute qualité ont une grande valeur. Il y a beaucoup de personnes collectionnant les reliques du passé incluant lesdits équipements de Sorceleurs. Bien que les équipements de Sorceleur soient connus pour être dangereux, il n'est pas improbable que l'on essaye de le leur voler pour les revendre ou les utiliser soi-même.

## Diagramme de l'école du Griffon

Arme	SD	Temps	Composants	Investissement
Epée en acier du griffon	18	9 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Météorite (x2) Acier (x3) Grains d'affûtage (x2) Eau forte(x2) Graisse d'Ester (x1) Fil (x1) Oeuf de Griffon (x1)	656
Epée en argent du griffon	19	10 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Argent (x4) Acier (x1) Grains d'affûtage (x2) Eau forte(x2) Graisse d'Ester (x2) Cinquième Essence (x1) Plumes (x2)	597
Arbalète du griffon	17	8 heures	Bois Durci (x2) Vrilles d'archespore (x2), Cire (x2) Résine (x2), Acier foncé (x1) Cuir durci (x1) Graisse d'Ester (x2) Cire d'Ogre (x1) Fer noir (x1)	342
Armure du griffon	20	24 heures	Lin (x3) Cuir durci (x5) Argent (x1) Météorite (x3) Cuir (x4) Oeil de wyvern (x2) Acier foncé (x4) Fil (x5) Essence de lumière (x1) Moelle de goule (x2) Soie (x2) Sang de putréfacteur(x1)	1571

## Diagramme de l'école de la Manticore

Arme	SD	Temps	Composants	Investissement
Epée en acier de la manticore	18	9 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Météorite (x1) Acier (x3) Grains d'affûtage (x2) Eau forte(x2) Graisse d'Ester (x1) Fil (x1) Dimeritium (x1) Os de bêtes (x1)	656
Epée en argent de la manticore	19	10 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Argent (x3) Grains d'affûtage (x1) Eau forte(x1) Graisse d'Ester (x1) Dimeritium (x1), Calcium Equum (x1)	597
Bouclier de la manticore	20	8 heures	Bois durci (x4) Cuir durci (x2) Météorite (x3) argent(x2) Graisse d'Ester (x2) Eau forte (x2) Argile Alluviale (x6)	652
Armure de la manticore	20	22 heures	Lin(x3) Cuir de Draconide (x5) Dimeritium (x2) Oreille de guenaude (x1) Oeil d'Arachas (x1) Griffes de Nekker (x1) Sang de Bullvore (x1) Météorité (x1), Poil/Cheveu de Knocker/Frappeur (x1)	1052

## Diagramme de l'école de la Vipère

Arme	SD	Temps	Composants	Investissement
Epée en acier de la vipère	18	9 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Météorite (x2) Acier (x3) Grains d'affûtage (x2) Eau forte(x2) Graisse d'Ester (x1) Fil (x1) Extrait de venin (x3) Cortinarius (x2)	656
Epée en argent de la vipère	19	10 heures	Bois durci (x2) Cuir (x2) Argent (x4) Acier (x1) Grains d'affûtage (x2) Eau forte (x1) Graisse d'Ester (x1) Poussière d'émeraude (x2)	597
Crocs de la vipère	16	4 heures	Bois durci (x1) cuir de draconide (x1) Acier foncé (x1) grains d'affûtage (x1) dent de nekker (x1)	218
Armure de la vipère	18	18 heures	Lin(x4) cuir durci (x2) cuir (x3) fil(x6) cuir de draconide (x4) acier foncé (x5) Huile assombrissante (x2)	842

## Diagramme de l'école du Loup

Arme	SD	Temps	Composants	Investissement
Epée en acier du loup	18	9 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Météorite (x2) Acier (x3) Grains d'affûtage (x2) Eau forte(x2) Graisse d'Ester (x1) Fil (x1) Cerveau de Bullvore (x1)	656
Epée en argent du loup	19	10 heures	Bois Durci (x2) Cuir (x2) Argent (x4) Acier (x1) Grains d'affûtage (x2) Eau forte(x1) Graisse d'Ester (1) Cinquième essence (x1) Aconit(x2)	597
Armure du loup	20	19 heures	Cuir durci (2) Météorite (x2) Acier (x2) Cuir (x10) Oeil de Bullvore (x2) Fil(x5) Essence de fantôme(x1) Moelle de Goule (x1) soie (x2) Sang de Bullvore (x1)	1302

