THE
WITCHER
DOSSIER DE PERSONNAGE

THE WITCHER

Nom	Iga de Undvik
Race	Mutante - Sorceleuse
Genre	Féminin
Âge	55
Terre natale	Ard Skellig

Statut social	Craints et haïs
Particularité	

Sens accrus.
Mutation durable.
Sensibilité émoussée.
Réflexes hors du commun.

Réputation	1

Profession	Sorceleuse
Compétence exclusive	Ent. de sorceleur (9)

Identification des monstres

INT	5
RÉF	11 (10)
DEX	10 (9)
COR	8
VIT	6
EMP	1
TECH	5
VOL	7
CHA	3

ÉTOU	7
COU	18
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	80
RÉC	7
DET	7
Poings	1d6+2
Pieds	1d6+6

Aptitudes professionnelles

Couronnes	15
Biens de valeur	

Compétence d'Intelligence	
Connaissance de la rue	
Connaissance des monstres	
Déduction	2
Éducation	
Enseignement	
Étiquette	
Langue ancienne	
Langue commune	
Langue naine	
Négoce	
Survie	4
Tactique	
Vigilance	4

Compétences de Dextérité	
Adresse	
Arbalète	
Archerie	
Athlétisme	4
Furtivité	3

Compétences de Réflexes	
Bagarre	2
Bâton/Lance	
Équitation	2
Escrime	6
Esquive/Évasion	2
Lames courtes	
Mêlée	
Navigation	2

Compétences de Corps	
Physique	5
Résilience	5

Compétences d'Empathie	
Beaux-arts	
Charisme	
Commandement	
Duperie	
Jeu	
Persuasion	
Psychologie	
Représentation	
Séduction	
Stylisme	

Compétences de Technique	
Alchimie	
Artisanat	4
Contrefaçon	
Crochetage	
Déguisement	
Fabrication de pièges	
Premiers soins	

Compétences de Volonté	
Courage	1
Envoûtement	
Incantation	4
Intimidation	2
Résistance à la contrainte	
Résistance à la magie	
Rituels	

Arme primaire	
Epée en acier de l'Ours	
Précision	+0
Dégâts et type	6d6+4 P/T
Fiabilité	15
Mains	1
Portée	--
Effet	Météore, Ablation, Perforation
Dissimulation	--
Amélioration	2
Poids	2.5

Armure		
Localisation	PA	Dégâts
Tête	20	
Torse	20	
Bras droit	20	
Bras gauche	20	
Jambe droite	20	
Jambe gauche	20	
Notes		
Décimation : critique améliorée		

Bouclier		
Localisation	Fia.	Dég.
Main		
Notes		

Points de progression	

Armes secondaires

Nom	PRÉ	Dég.	Fia.	Mains	Por.	Effet	Diss.	AM	Pds
Epée en argent de l'Ours	+0	3d6+4	10	1	--	+3d6	--	2	2.5
Coup de poing	+0	1d6+2	--	--	--	--	--	--	--
Coup de pied	+0	1d6+6	--	--	--	--	--	--	--

Entraînement (P.P.)

Équipement

Nom	Notes	Poids
Epée d'acier de l'Ours	Perforation, Ablation, Météore	2.5
Epée en argent de l'Ours	Ablation, Argent	2.5
Armure de l'Ours	Armure Lourde - VE 3 - AA 2	24
Ensemble d'Alchimie	permet de fabriquer des objets à partir de formule alchimique.	3
Potion d'Hirondelle (x1)	20 rounds / +3 PS/tour / pas de régénération si dégâts.	0.1
Formule d'Hirondelle	Permet de concocter une potion d'Hirondelle. (Vitriol 1, Ether 1, Caelum 1) SD 16	0.1
Huile contre les Nécrophages (x1)	Sur lame / 30 minutes / +5 aux dégâts.	0.1
Potion de Chat (x1)	2 heures aucun malus dans l'obscurité / +3 contre les illusions.	0.1
Venin du Pendu (x1)	Sur lame / 30 minutes +5 aux dégâts contre les humanoïdes.	0.1
Médaillon de Sorceleur	Vibre si à 20 mètres ou moins d'un monstre ou sort actif.	0.1
Sacoche	qui contient vos affaires.	1
Sacoche à composants	contient vos composants.	1.3
	Total	34.9

Composants

Nom	Poids
Bryone (9 unités) Caelum	0.1
Sclerodermie (10 unités) Ether	0.1
Fruit de Balisse (8 unités) Vitriol	0.1

Sorts/invocation/signes

Nom	Coût	Effet	Por.	Durée
Aard (Signe de l'Air)	Variable	vague de force 10%de mise à terre	cône 2m	Instantané - Défense Blocage ou esquive
Axii (Signe de l'eau)	Variable	Etourdie la cible Etou-1	8 mètres	S'en débarrasser - Résist. à la magie
Igni (magie du feu)	Variable	Vague d'étincelles / 1d6/END / 50% de feu	cône 2m	Instantané - Défense Blocage ou Esquive
Quen (magie de terre)	Variable	Bouclier / 5pts/END	vous-même	10 rounds ou jusqu'à destruction du bouclier
Yrden (magie mixte)	Variable	Cercle magique au sol / VIT et REF malus END	rayon 3m	5 rounds Défense : aucune

Vigueur	2
Endurance	
Actuelle	Utilisée
35	

Focus	
Mod. Vigueur	

Notes

Envoûtements

Nom	Coût	Effet

Rituels

Nom	Coût	Effet	Temps	SD	Durée	Composants

Vêtements	Rustique et chaud.
Personnalité	Austère.
Coiffure	Court sur les côtés.
Style	Fourrures.
Personnes estimées	Un ex-amant.
Valeur	La survie.
Sentiments sur les gens	Rien de spécial.

Jeunesse

Vous aviez six ans quand on vous as amené à l'Ecole des Sorceleur sde l'Ours. Vous avez des souvenirs de votre père guerrier et de votre mère au foyer. Ecole de l'Ours - Monts d'Amell à Haern Cadvch.

Mauvaise réaction aux Mutagènes - Mutations passables, l'Epreuve des herbes s'est bien passée juste quelques souvenirs douloureux.

Vous étiez tombée amoureuse et vous aviez envisagé de vous retirer dans une île isolée de Skellige.

Vous avez passé un temps certain (plusieurs années) sur un petit îlot en pleine mer à l'Ouest de l'archipel de Skellige puis les monstres revenant par ces temps de guerre vous vous aventurez de nouveau sur la Voie.

Événements passés

Décennie	Événement
10	Un mercenaire qui vous a calomnié, avait de nombreux sbires qui vous ont lâchement attaqué dans le dos. Dix ans plus tard, le mercenaire est mort de cause naturelle.
20	Vous avez chassé un insectoïde dans une grotte sur Ard Skellig, votre employeur a refusé de payer car le monstre était inoffensif.
30	Vous aviez sauvé la vie à un mage. Ce n'était qu'une connaissance, il est mort peu après votre première décennie sur la Voie.
40	
50	
60	
70	
80	
90	
100	
110	
120	
130	
140	
150	
160	
170	
180	
190	
200	