

| Skill Base           |    |
|----------------------|----|
| Athlétisme           | 12 |
| Vigilance            | 13 |
| Bagarre              | 11 |
| Négoce               | 14 |
| Charisme             | 17 |
| Courage              | 14 |
| Artisanat            | 8  |
| Duperie              | 16 |
| Déduction            | 9  |
| Langue Naine         | 10 |
| Éducation            | 10 |
| Langue Ancienne      | 10 |
| Résilience           | 13 |
| Contre Façon         | 14 |
| Jeu                  | 15 |
| Psychologie          | 16 |
| Intimidation         | 13 |
| Persuasion           | 17 |
| Physique             | 13 |
| Pick Lock            | 9  |
| Rés. à la Contrainte | 17 |
| Rés. à la Magie      | 12 |
| Adresse              | 14 |
| Furtivité            | 15 |
| Conn. de la Rue      | 12 |
| Fabrication de Piège | 11 |
| Survie               | 12 |

|                  |    |
|------------------|----|
| Esquive          | 13 |
| Repositionnement | 12 |

|              |                        |
|--------------|------------------------|
| Armure       | Double armant helfelin |
| PA           | 8                      |
| Bonus Racial | +2                     |



**Facile  
Complexe**

**Intelligence**  
Humaine

**Magie**  
Aucune

|      |    |
|------|----|
| INT  | 6  |
| REF  | 7  |
| DEX  | 9  |
| COR  | 7  |
| VIT  | 5  |
| EMP  | 9  |
| TECH | 7  |
| VOL  | 8  |
| CHA  | 10 |

|      |    |
|------|----|
| ÉTOU | 7  |
| COU  | 15 |
| SAUT | 3  |
| END  | 35 |
| ENC  | 95 |
| REC  | 7  |
| PS   | 35 |



### Récompense

Selon les tavernes

### Butin

Un chariot et une mule  
5000 Couronnes d'articles  
1250 Couronnes  
Objets communs (1d6)  
Outils de voleur  
Une fiole d'alcool Naine  
20 Projectiles standard  
5 Projectiles à tête large  
5 Projectiles de précision

# Rodolf Kazmer

## Opinion Courante (Education SD:13)

Y'a pas grand chose à dire sur Rodolf Kazmer, et il préfère que ce soit ainsi, heh. Ce salaud tourne "autour des royaumes du Nord et dans les États vassaux de Nilfgaard, échangeant des biens et vendant des fournitures aux rebelles et aux gens qui veulent bouffer du Noir. Un vrai héros ce type, si vous voulez mon avis ! Heh, Rodolf peut être très amicale si vous le rencontrez à la bonne taverne, mais faite gaffe. D'après ce que j'ai entendu, il est un fidèle membre des Scoia'Tael et il a toujours un Commando Elfes et Nains à seulement une heure à vol d'oiseau ! Ce n'est pas le type de nain avec lequel je voudrais me battre.

—Rodolf Kazmer

## Savoir Universitaire (Education SD:16)

Rodolf Kazmer est l'un des principaux fournisseurs des rebelles du Nord et un important professeur. Né à Maribor, dans une famille de nains fraîchement sortis de Mahakam, Rodolf s'est toujours considéré comme un Témérien et n'a jamais travaillé avec les Scoia'Tel. Même s'il a fait face au racisme dans tous les Royaumes du Nord, il pense toujours que les Scoia'Tael sont des imbéciles égarés qui ont laissé leur colère l'emporter. Rodolf croit que les humains peuvent coexister, mais pas si tout le monde continue de s'entretuer.

Rodolf a vu des combats dans les deux guerres du Nord et grâce à son service militaire, il a développé un niveau décent à l'usage d'une arbalète et d'une hache. Le Nain a travaillé comme éclaireur avancé, guérillero, arbalétrier de première ligne et tireur d'élite, mais n'a jamais prétendu être un grand guerrier. Le véritable talent de Rodolf réside dans le commerce et la contrainte.

Après la fin de la Seconde Guerre du Nord, Rodolf a repris une vie professionnelle et a commencé à parcourir les Royaumes du Nord, achetant, vendant et jouant énormément. Lorsque la Troisième Guerre du Nord a éclaté, Rodolf a mis à profit ses talents dans la contrebande et a commencé à soutenir les troupes du Nord assiégées avec des vivres, des armures, des armes et tout ce qu'il pouvait faire passer dans les villes occupées ou assiégées. Rodolf demande toujours une petite somme aux soldats qu'il soutient, mais à un prix dérisoire par rapport aux prix qu'il fixe pour les clients de tous les jours.

### Resistances

Aucune

### Immunités

Aucune

### Vulnérabilités

Venin du pendu

### Attacks

| Nom                   | Base à l'attaque | Type | DMG   | Fia. | POR  | Effet             | Att/R |
|-----------------------|------------------|------|-------|------|------|-------------------|-------|
| Poignard              | 12               | T/P  | 2d6+4 | 10   | -    | Saignement (25%)  | 2     |
| Arbalète lourde naine | 19               | P    | 5d6   | 15   | 300m | Rechargement lent | 1     |
| Hache Naine           | 15               | T    | 5d6+3 | 15   | -    |                   | 2     |

### Grand voyageur (15)

Rodolf peut effectuer un jet de Grand voyageur chaque fois qu'il désire connaître une anecdote concernant un objet, une culture ou une région particulière. Le MJ fixe le SD du jet. Si ce dernier est réussi, Rodolf se rappelle de la réponse à la question posée grâce aux souvenirs datant de son dernier voyage dans le lieu concerné.

### Choix (13)

Rodolf peut réaliser un jet de Choix dont le SD est fixé par le MJ pour trouver une meilleure offre. En cas de réussite, il trouve un vendeur proposant la marchandise recherchée à moitié prix. Plus l'objet est rare, plus le SD sera élevé. Choix ne fonctionne pas sur les technologies expérimentales, les reliques et l'équipement de sorcier.

### Bonne réputation (14)

Dès qu'il pénètre dans une localité, Rodolf répand la nouvelle de son arrivée pendant une heure, puis il effectue un jet de Bonne réputation dont le SD dépend de l'agglomération (Voir page 68). Une réussite augmente sa réputation dans la zone du nombre de points au-dessus du SD divisé par 2 (Min 1) pendant 1d6 semaines.

### Geusaille (16)

Rodolf peut effectuer un jet de Geusaille dont le SD dépend de la localité (voir page 68) pour recevoir l'aide d'un gamin ou d'un vagabond pour chaque point au-dessus du SD (maximum 10). Il peut se renseigner auprès d'eux pour recevoir un bonus de +1 par personnes en Connaissance de la rue, mais devra leur verser 1 couronne chacun.

### Receleur (14)

Lorsque Rodolf doit se débarrasser de marchandises douteuses ou volées, il peut effectuer un jet de Receleur dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il revend les biens en question (au prix du marché) à un acheteur qui ne lui posera pas de questions et ne le dénoncera pas aux autorités.

### Débiteur martial (13)

Rodolf effectue un jet de Débiteur martial afin d'appeler à l'aide un combattant qui a une dette envers lui. Le résultat total du jet donne le nombre de points à répartir entre les trois catégories du tableau Guerrier (Voir page 68). Ce guerrier acceptera tout ordre raisonnable donné par Rodolf et travaillera pour lui pendant 4 jours.

# Le charriot de Rodolf

“Approchez ! Approchez ! J'ai un charriot plein de marchandises et je me sens d'humeur à faire des remises ! Eh, j'ai entendu dire que vous aviez besoin de matériel et je me suis dit que j'allais faire un détour, histoire de voir si je ne pouvais pas aider !” –Rodolf Kazmer

## Utilisation du charriot

Les objets du charriot de Rodolf sont prévus pour compléter la liste du matériel déjà existant de The Witcher JdR.

## Animaux montés

Les quadrupèdes n'ont qu'un SD de 12 en Athlétisme lorsqu'elles pénètrent dans une zone de parsemée de billes et les créatures sans jambes ne sont pas affectées.

## Alerter

Un Cor peut être entendu à environ un mile de distance. Cela peut vous permettre d'envoyer des messages codés simples à vos alliés. Cependant, un avertisseur sonore cor peut être entendu par n'importe qui dans cette zone. Un sifflet fonctionne de la même manière que le cor, mais il ne peut être entendu qu'à un demi mile environ.

## Matériel Général

| Nom            | Poids | Coût |
|----------------|-------|------|
| Bag of Marbles | 0.1   | 18   |
| Bottle         | 0.1   | 3    |
| Compass        | 0.1   | 32   |
| Shovel         | 1.5   | 15   |
| Signal Horn    | 0.1   | 30   |

### Sac de billes

Maintenant, écoutez-moi bien. Hé, vous avez plein de pièges, de bombes et d'autres tralala. Mais parfois, un simple sac de billes fera l'affaire. Hé, d'ailleurs, qui irait dire qu'il a trébuché sur des billes ? (Couvre une zone de 2 m. Toute personne qui la traverse doit réussir un test d'athlétisme SD de 14 ou se retrouver à plat ventre.)

### Bouteille

Bouteille de vin vide, de bière ou d'élixir utilisée. N'importe quoi fera l'affaire. Hé, c'est mieux si vous pouvez le boucher ! Je ne voudrais pas que tout ce que vous ramassez déborde !

### Boussole

Ce n'est pas très courant, mais si vous trouvez une boussole, vous voudrez la garder sous la main. Hé, vous serez toujours capable de trouver votre chemin. Et évitez de vous perdre dans un marécage au coucher du soleil ... (+3 à Survie lors de la Navigation)

### Pelle

Ne sous-estimez jamais ce qu'on peut faire avec une bonne pelle solide. Hé, pendant la première guerre, je portais une pelle pour pouvoir faire des trous pour me cacher et espionner les noirs.

### Corne de brume / Cor

Je l'utilisais pour indiquer aux Fleurs de Lys les embuscades ennemies et le reste. C'est toujours une bonne chose d'avoir, mais tu ne veux pas le sortir pour une mission furtive, hein. On peut l'entendre à plusieurs kilomètres à la ronde.

## Matériel Général

| Nom                   | Poids | Coût |
|-----------------------|-------|------|
| Sun Stone             | 0.1   | 36   |
| Trail Rations (1 Day) | 1     | 5    |
| Torches               | 0.1   | 1    |
| Waterskin             | 1     | 8    |
| Signal Whistle        | 0.1   | 6    |

### Sifflet d'alerte

Juste un petit sifflet en métal. Hé, facile à cacher, et un bon moyen d'attirer l'attention de quelqu'un. Mais ça ne sonnera pas aussi vrai qu'une corne de brume.

### Pierre de soleil

J'ai discuté avec de nombreux marins de Skellige et même certains commerçants Ophiris. S'ils n'ont pas de mage à bord, ils peuvent utiliser ces petits joyaux pour suivre le soleil pendant les tempêtes. (+2 en Survie lors de la navigation).

### Rations de voyage

Rien de spécial mais tout le monde a besoin de manger. Quelques morceaux de biscuits, des fruits secs, peut-être même de la viande salée ou séchée.

### Torche

Mieux vaut avoir une lanterne mais une torche vous suffira si besoin. Propage assez bien la lumière et je suppose que s'il le faut, vous pouvez la balancer comme un bâton. (Augmente la luminosité de 1 à 5 m autour.)

### Gourde/Outre

Ne vous attendez pas à trouver beaucoup d'eau douce sur la route et vous ne voudrez pas boire de la bière toute la journée lorsque vous voyagez le long d'un front de guerre. Gardez une outre d'eau à portée de main et vous n'aurez jamais soif. Hé, ou bourré sur le champ de bataille !

## Armes de fortune

| Nom    | Type | Pré. | Dispo | Dégâts | Fia. | Mains | Portée | Effet                               | Diss. | AM |
|--------|------|------|-------|--------|------|-------|--------|-------------------------------------|-------|----|
| Pelle  | B    | -2   | P     | 2d6    | 15   | 2     | N/A    |                                     | G     | 0  |
| Torche | B    | -1   | P     | 1d6    | 5    | 1     | N/A    | Allumée, la torche ajoute Feu (25%) | P     | 0  |



# Le Chariot de Rodolf

“Rassemblez-vous, les amis! Votre vieil ami Rodolf est de retour des montagnes lointaines de Tir Tochair et qu'on m'enferme si vous y trouvez pas votre bonheur! Je suppose que vous avez la monnaie bien sûr!”

–Rodolf Kazmer

## Amélioration d'Arbalète

Les arbalètes sont parmi les armes les plus complexes du monde de The Witcher. Elles sont une merveille de technologie qui permettent aux gens du commun de tirer des projectiles avec la même puissance et la même précision qu'un archer entraîné. Cependant, les arbalètes santard dans le monde de The Witcher ne sont pas aussi efficaces qu'elles pourraient l'être. Des améliorations peuvent être apportées arbalètes et aux arbalètes de poing pour les rendre aussi dangereuses qu'efficace. L'arbalète de poing ne peut recevoir qu'une seule amélioration, D'autres arbalètes, comme l'arbalète standard ou l'arbalète de chasseur de monstres, peuvent en recevoir deux. Ces améliorations doivent d'abord être achetées, acquises ou fabriquées, puis ajustées sur l'arbalète en effectuant une action complète. Aucun test n'est nécessaire. Une fois montée sur une arbalète, une action complète est nécessaire pour être retirée. Une arbalète ne peut contenir plusieurs améliorations du même type.

| Nom                  | Dispo. | Effet   | Diss. | Poids | Prix |
|----------------------|--------|---|-------|-------|------|
| Visée Nilfgardienne  | I      | Ajoute +1 à la précision de l'arbalète.   | M     | 0.1   | 275  |
| Guindeau Améliorée   | R      | Vous permet de dépenser une action ou une action de mouvement pour recharger l'arbalète.  | P     | 0.5   | 440  |
| Garde de Skellige    | C      | Augmente la fiabilité de l'arbalète de 5 et vous permet de l'utiliser comme une arme de mêlée avec des dégâts équivalent à ses dégâts à distance et -1 en précision | P     | 0.5   | 375  |
| Corde Haute Tention  | I      | Ajoute 1d6 aux dégâts de l'arbalète.  | M     | 0.1   | 425  |
| Garde Stabilisatrice | C      | Accorde à l'arbalète l'effet Équilibrée   | P     | 0.5   | 395  |

## Descriptions

### Visée Nilfgardienne

Écoute, je déteste donner du crédit aux Noirs, mais leurs visée ne sont pas à moitié mauvaises. Ces deux dents à l'avant de la garde permet d'aligner ton tir comme si t'avez le temps d'ajuster le tir. Hé, je te mentirais si je te disais que je l'ai pas utilisé.

### Guindeau Améliorée

Ce petit appareil va te permettre de remonter la corde en quelques secondes. Dis toi que c'est une conception gnome. Evidemment, c'est suffisamment complexe pour être que gnome

### Garde de Skellige

Je t'avoue, j'ai pas eu l'occasion de matraquer quelqu'un avec une arbalète aussi souvent que je le voudrais, mais je dois admettre que ca fait du bien d'en avoir la possibilité. Hé, ce grand cadre métallique fait d'une arbalète de poing un chouette marteau!

### Corde Haute Tention

Laisse les elfes se démêler pour améliorer un arc. Hé, ben, je suis presque sûr que ca vient d'eux de toute façon. Beaucoup d'entre eux utilise cette corde épaisse sur leurs arcs. Ca leurs donne un peu de peps supplémentaire!

### Garde Stabilisatrice

Une garde stabilisatrice te sauvera la vie si tu veux te débarasser d'un ennemi. Bien-sûr, tu doit avoir le coup de main, mais si tu te débrouille bien, ton carreaux volera plus droit qu'un... euh, une flèche j' imagine, heh.

## Superposition

Aucun bonus provenant d'autres améliorations n'affecte les statistiques de l'arbalète lorsqu'elle est utilisée comme une arme de mêlée si elle possède la garde de Skellige. Ces bonus affectent toujours l'arbalète lorsqu'elle est utilisé comme arme à distance.

### Visée Nilfgardienne

Difficulté: Compagnon

|     |         |       |
|-----|---------|-------|
| SD: | Durée:  | Prix: |
| 15  | 4 Hours | 550   |

Investissement: 176

Acier(x1), Pierre à Aiguiser (x4)

### Guindeau Améliorée

Difficulté: Maître

|     |          |       |
|-----|----------|-------|
| SD: | Durée:   | Prix: |
| 20  | 10 Hours | 880   |

Investissement: 284

Acier (x4), Coton (x3), Fil (x10), Graisse Ester (x7)

### Garde de Skellige

Difficulté: Novice

|     |        |       |
|-----|--------|-------|
| SD: | Durée: | Prix: |
| 10  | 1 Hour | 750   |

Investissement: 242

Acier Noir(x2), Os de bête(x6), Cire d'Ogre (x3)

### Corde Haute Tention

Difficulté: Compagnon

|     |         |       |
|-----|---------|-------|
| SD: | Durée:  | Prix: |
| 17  | 4 Hours | 850   |

Investissement: 280

Cire d'Ogre (x10), Fil (x10), Soie (x3)

### Garde Stabilisatrice

Difficulté: Novice

|     |         |       |
|-----|---------|-------|
| SD: | Durée:  | Prix: |
| 12  | 2 Hours | 790   |

Investissement: 260

Acier(x3), Bois Ducri (x5), Cuir (x1), Graisse Ester(x1)

# Le charriot de Rodolf

*“Amenez vos malades et vos blessés et votre chien presque mort ! Le vieux Rodolf a dans son charriot juste ce qu'il vous faut pour vous remettre sur pieds ! A condition que le mage a qui j'ai acheté tout ça ne m'ait pas menti, hein.”* –Rodolf Kazmer

## Potions Banales

Toutes les potions n'ont pas été créées pour les sorciers, mais ces potions banales faites pour les non-mutants sont généralement moins efficaces et encore assez rares. Elles sont généralement fabriquées par des mages ou des alchimistes extrêmement talentueux et elles peuvent être trouvées dans des magasins spécifiques dans les grandes villes ou vendus par l'artisan en question. Contrairement aux potions de sorciers, ces potions banales peuvent affecter en toute sécurité les humains, les elfes, les nains et d'autres races à l'exception des halfelins. Les sorciers peuvent utiliser ces potions mais elles sont souvent moins raffinées que les potions conçues pour les sorciers et offrent moins d'avantages par rapport au coût de leur toxicité. Les non-mutants sont affectés par un score de toxicité supérieur à 100% identique à celui du sorcier.

| Nom                           | Dispo. | Effet  | Durée      | Toxicité | Coût |
|-------------------------------|--------|--|------------|----------|------|
| Potion de Vitalité            | P      | Une dose de potion de vitalité permet au buveur d'ignorer les pénalités liées au fait d'être dans son seuil de blessure pendant la durée de la potion.   | 2d6 Rounds | 50%      | 85   |
| Potion d'Endurance            | P      | Une dose de potion d'endurance permet au buveur de retrouver immédiatement 3d6 d'endurance. La toxicité de la potion d'endurance perdure jusqu'à ce que sa durée soit écoulée, que l'endurance soit utilisée ou non. | 1/2 Heure  | 50%      | 75   |
| Decoction de Raffard le Blanc | R      | Une dose de decoction de Raffard le Blanc permet au buveur de régénérer 1 point de santé par round pendant la durée de la potion.  | 4d6 Rounds | 50%      | 95   |

## Descriptions

### Potion de Vitalité

Les potions de vitalité ne servent à rien au quotidien. Hé, elles t'aideront à gérer la douleur et à surmonter une blessure difficile, mais elles ne te soigneront pas si quelqu'un te transperce avec son épée. J'ai entendu dire qu'il y avait des concoctions plus puissantes mais je ne les essayerai pas ! A mon avis, elles te mettent dans la tombe plus vite qu'elles ne te guérissent. Censé avoir une saveur de menthe rafraîchissante !

### Potion d'Endurance

J'ai probablement utilisé une endurance une fois dans mon passé. Rappelez-moi de ne plus me frapper une longue nuit en patrouille! Hé, si vous pouvez prendre ce tonique à base de plantes, cela vous donnera un regain d'énergie comme rien de ce que vous avez ressenti auparavant. Le problème est que si vous buvez trop, bonjour le mal de tête. Hé, tu seras debout toute la nuit, sursautant à la moindre ombre et suppliant pour dormir !

### Decoction de Raffard le Blanc

Clairement, ce n'est pas la décoction des sorciers dont je vais vous parler. Il s'avère que c'est une version modifiée de ce travail. Le mage Raffard le Blanc a concocté cette potion il y a des siècles pour aider les humains à prendre le contrôle du continent. Ce n'est pas aussi puissant que celle utilisée par les sorciers, mais ce n'est pas non plus mortel pour nous, les gens ordinaires, hein ! C'est plus difficile à trouver que l'enfer, mais si vous en avez une fiole, cela vous aidera à récupérer après un combat difficile.

## Vendeurs d'huile de serpent

Les potions banales efficaces sont généralement rares et difficiles à trouver. Les mages les plus capables de les faire n'ont d'habitude pas besoin d'argent supplémentaire donc ils ne les vendent pas en gros aux magasins. Cela étant dit, à travers le continent, il existe une entreprise florissante vendant des potions fausses ou moins efficaces à des gens désespérés et des imbéciles.

## Formules des Potions

Les mages gardent jalousement les secrets de leur alchimie, ce qui signifie qu'il est difficile de mettre la main sur les formules d'une de ces potions.

| Potion de Vitalité (Maître) |           |
|-----------------------------|-----------|
| SD d'Alchimie               | Temps     |
| 18                          | 1/2 Heure |
| Composants                  |           |
|                             |           |

| Potion d'Endurance (Maître) |           |
|-----------------------------|-----------|
| SD d'Alchimie               | Temps     |
| 17                          | 1/2 Heure |
| Composants                  |           |
|                             |           |

| Decoction de Raffard le Blanc (Maître) |           |
|--|-----------|
| SD d'Alchimie                          | Temps     |
| 19                                     | 1/2 Heure |
| Composants                             |           |
|  |           |