



SORCELEURS & DRAGONS

Une adaptation de l'univers de The Witcher pour Héros & Dragons

RACES

HUMAIN

TRAITS

Augmentation de caractéristiques. La valeur de trois de vos caractéristiques augmente de 1.

Âge. Les humains deviennent adultes à la fin de l'adolescence et vivent moins d'un siècle.

Alignement. Les humains ne sont pas naturellement attirés vers un certain type d'alignement. On trouve parmi eux le meilleur comme le pire.

Taille. Les humains ont des tailles et des carrures très variées. Ils peuvent faire 1,50 mètre comme plus de 1,90 mètre. Vous êtes considéré comme une créature de taille moyenne, peu importe votre taille, votre poids ou votre carrure.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et dans une langue supplémentaire de votre choix.

Digne de Confiance. Dans un monde dominé par les humains, ces derniers se méfient des membres des autres races. Vous êtes avantagé pour les tests de Charisme (Persuasion) à l'encontre d'autres humains.

Ingéniosité. Les humains sont connus pour résoudre leurs problèmes avec des solutions innovantes. Vous commencez la partie avec un deuxième point d'Inspiration.

Entêtement Aveugle. Une des plus grandes forces de la race humaine est sa capacité à continuer à avancer même quand tout se ligue contre elle. Vous êtes avantagé pour tous les tests de Sauvegarde destinés à résister à la peur ou à la domination.

NAIN

TRAITS

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Constitution augmente de 2 et votre valeur de Force de 1.

Âge. Les nains deviennent adultes vers 40 ans et peuvent vivre jusqu'à 200 ans.

Alignement. La majorité des nains est d'alignement Loyal et croit profondément aux bienfaits d'une société organisée. Les nains sont plutôt attirés vers le bien, ont un sens inné de ce qui est juste et sont convaincus que tout le monde mérite de partager les bienfaits de l'ordre et de la justice.

Taille. Les nains mesurent entre 1,20 et 1,50 mètre et pèsent en moyenne 70 kilos. Ils sont de taille moyenne.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 7,50 mètres. Vous pouvez porter une armure lourde sans que cela réduise votre vitesse.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le nain.

Ténacité. Les nains sont bien plus résistants que les autres races. Votre nombre maximum de points de vie augmente de 1. Il augmente à nouveau de +1 à chaque niveau que vous gagnez.

Robustesse. Les nains sont dotés d'une vigueur exceptionnelle et sont capables de supporter les tâches les plus épuisantes. Votre Capacité de Charge est égal à $10 * \text{valeur de Force}$. Quand vous utilisez un Dé de Vie au cours d'un Repos Court, vous pouvez relancer le résultat du dé mais vous devez conserver le nouveau résultat.

Bosse du Commerce. Les nains ont un don pour le commerce et l'artisanat. Vous maîtrisez un outil d'artisan de votre choix et vous êtes avantagé sur les tests de Charisme (Persuasion) liés au commerce et à la négociation.



ELFE

TRAITS

Augmentation de caractéristiques. Votre valeur de Charisme augmente de 2 et votre valeur de Dextérité de 1.

Âge. Les elfes deviennent adultes vers 50 – 60 ans et peuvent vivre jusqu'à 300 – 400 ans.

Alignement. Les elfes sont épris de liberté, de diversité et d'expression individuelle. C'est pourquoi ils tendent fortement vers les aspects les plus modérés du chaos. La liberté des autres a autant de valeur à leurs yeux que la leur et ils sont plutôt enclins à faire le bien.

Taille. Les elfes sont de taille moyenne bien que plus grands et minces que les humains. Ils peuvent atteindre 2 mètres de haut.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et la langue ancienne.

Amour des Arts. Les elfes apprécient la beauté sous toutes ses formes et sont doués pour tout ce qui est lié à l'art. Vous maîtrisez un outil de votre choix lié à une pratique artistique. Vous doublez votre Bonus de Maîtrise pour l'utilisation de tous les outils à vocation artistique.

Maîtrise des Arcs. Des années de tradition et d'entraînement ont fait des elfes les meilleurs archers du monde. Vous maîtrisez tous les types d'arcs et vous pouvez encocher une flèche dans un arc tenu en main avec une action gratuite. Vous pouvez relancer un test d'attaque avec un arc une fois par combat.

Affinité avec la Nature. Les elfes entretiennent un lien surnaturel avec la nature. Les animaux que vous rencontrez se montrent amicaux avec vous et les plus agressifs ne vous attaquent pas sans provocation. Vous savez trouver facilement les plantes les plus communes de l'environnement dans lequel vous vous trouvez.

SORCELEUR

TRAITS

Augmentation de caractéristiques. Vos valeurs de Dextérité, de Constitution et de Force augmentent de 1.

Âge. Un sorcier atteint la maturité vers 20 ans mais vieillit ensuite dix fois plus lentement qu'un humain.

Alignement. La formation des sorciers et leur métier les fait tendre vers l'alignement loyal neutre. Ils ne se préoccupent pas des notions de bien et de mal, leur rôle étant seulement de chasser les monstres qui menacent les habitants des zones civilisées.

Taille. Les sorciers sont de taille moyenne comme les humains dont ils sont issus.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 9 mètres.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire la langue commune.

Sens Supérieurs. Les mutations que vous avez subies durant votre apprentissage vous octroient une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris. Votre odorat est aussi très développé et vous pouvez traquer une proie juste en suivant son odeur.

Mutant. Toutes les mutations qui ont fait de vous un sorcier vous ont rendu immunisé aux maladies. Vous êtes aussi capables d'utiliser des mutagènes et des potions qui empoisonneraient de simples humains. En tant que mutant, vous êtes aussi complètement stérile.

Dépourvu d'Emotions. L'entraînement que vous avez subi est destiné à faire de vous une machine à tuer sans âme et ni remord. Vous avez beaucoup de mal à interagir avec d'autres êtres intelligents. Vous êtes désavantagé sur tous les tests de Charisme à l'exception de ceux liés à l'Intimidation qui sont eux avoués.

Réflexes Eclairs. Votre entraînement et vos mutations vous ont rendu extrêmement rapide afin d'être capable de prendre le dessus sur les monstres que vous chassez. Vous êtes avoué sur les tests d'Initiative.



LANGAGES

<i>Nouveaux Langages</i>	<i>Anciens Langages</i>
Commun	Langage Ancien
Nilfgaardien	Nain
Skelligien	Gnome
Dryade	Marmotin

RELIGIONS

FEU ETERNEL

Les disciples du Feu Eternel croient en la Flamme Eternelle, symbole de survie et de chemin à suivre dans les ténèbres. Pour eux, elle est un présage de progrès et de jours meilleurs. Les prêtres du Feu Eternel s'occupent des fidèles et des temples, dans lesquels une flamme brûle en permanence ; La branche militante de cette religion est l'Ordre de la Rose-Ardente.

MELITELE

Melitele est la Grande Matrice (la mère nature) et son culte est la religion la plus répandue dans les Royaumes du Nord. Le siège du culte se trouve au temple à Ellander. Melitele peut être considérée comme la « déesse des récoltes et de la fertilité, protectrice des agriculteurs et des jardiniers, patronne de l'amour et du couple ».

FREYA

Freya est la Grande Mère ou Modron de Skellige, la patronne du foyer, de la fertilité, de l'amour, de la naissance et des récoltes. Les habitants de Skellige vivent proches de la nature et sont organisés en clsn. Freya fait partie de leur vie quotidienne.

GRAND SOLEIL

Il s'agit de la seule religion officielle du Nilfgaard et de ses provinces. Les autres religions sont tolérées mais la religion du Grand Soleil relie l'Empereur à la nature et par extension à son peuple. C'est une religion vraiment très ancienne. Il y a longtemps, les gens croyaient que l'Empereur était la personnification du Soleil.

HISTORIQUE

ENFANT-SURPRISE

La majorité des sorceleurs sont des enfants-surprises, c'est-à-dire qu'ils ont été donnés à un sorceleur en paiement d'un service après que ce dernier ait invoqué le droit de surprise. Ces derniers ont grandi depuis leur plus tendre enfance au sein d'une école de sorceleurs et possèdent donc cet historique.

Compétences : Athlétisme, Survie

Outils maîtrisés : Matériel d'Herboriste, Matériel d'Alchimiste

Équipement : Tenue de voyageur, gibecière, cheval de selle, trophée pris sur une créature monstrueuse, bourse contenant 5 po.

Aptitude : Sombres Recoins du Monde

Les monstres que chassent les sorceleurs vivent rarement dans des endroits agréables et faciles d'accès. Vous avez l'habitude de voyager sur des terrains dangereux dans des conditions épouvantables. Vous ignorez toutes les pénalités liées aux terrains difficiles et aux conditions météorologiques. Vous vous déplacez toujours au maximum de votre vitesse sur n'importe quel type de terrain.



CLASSES

BARBARE

Aucune modification

BARDE

Remplacée par la variante sans magie des Cinq Royaumes

CLERC

A modifier

DRUIDE

A modifier

~~ENSORCELEUR~~

Indisponible

GUERRIER

Aucune modification

MAGICIEN

La seule tradition arcanique disponible pour les magiciens est l'Élémentaliste.

L'aptitude **Restauration magique** est modifiée comme suit :

En cas d'urgence, vous savez comment puiser dans vos réserves intérieures pour restaurer votre capacité à utiliser la magie. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de points Vigueur égal à votre INT (minimum 1). Une fois que vous avez utilisée cette aptitude, vous devez finir un un repos long avant de l'utiliser de nouveau.

~~MOINE~~

Indisponible

~~PALADIN~~

Indisponible

RODEUR

Remplacée par la variante sans magie des Cinq Royaumes

ROUBLARD

Aucune modification

~~SORCIER~~

Indisponible



SORCELEUR

APTITUDES DE CLASSE

En tant que Sorceleur, vous bénéficiez des aptitudes de classe suivantes.

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de Sorceleur

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de Sorceleur après le niveau 1

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucuns

Jets de sauvegarde : Dextérité, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi les suivantes : Acrobaties, Arcanes, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Intimidation, Investigation, Nature, Perception, Perspicacité, Survie

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

Médaille de Sorceleur

Epée de Sorceleur en acier

Epée de Sorceleur en argent

Dague

Arme simple ou martiale au choix

(a) armure de cuir cloutée ou (b) chemise de mailles

(a) paquetage d'exploration souterraine ou (b) paquetage d'explorateur

ÉVOLUTION DU SORCELEUR

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Connaissance des Monstres, Signes
2	+2	Alchimie (Novice)
3	+2	Ecole de Sorceleur
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire
6	+3	Amélioration de caractéristiques
7	+3	Aptitude d'Ecole de Sorceleur
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Alchimie (Apprenti)
10	+4	Aptitude d'Ecole de Sorceleur
11	+4	Attaque supplémentaire
12	+4	Amélioration de caractéristiques
13	+5	Alchimie (Maître)
14	+5	Amélioration de caractéristiques
15	+5	Aptitude d'Ecole de Sorceleur
16	+5	Amélioration de caractéristiques
17	+6	Mutation



18	+6	Aptitude d'École de Sorceleur
19	+6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	Attaque supplémentaire

CONNAISSANCE DES MONTRES

Avant même d'apprendre à manier une arme ou à produire un signe, un sorceleur se doit de connaître les ennemis qu'il va affronter. Sans ces connaissances, ses aptitudes pour les armes et la magie ne lui seront d'aucune utilité.

Pour tous les tests de Caractéristique que vous réalisez pour identifier et traquer des monstres, vous êtes considéré comme maîtrisant la Compétence utilisée. Si vous maîtrisez déjà la Compétence utilisée, vous doublez votre Bonus de Maîtrise pour le test.

SIGNES

A partir du Niveau 1, vous commencez à apprendre à utiliser les Signes, des capacités magiques limitées produites par un simple geste de la main. Ces derniers font souvent la différence entre la vie et la mort lorsque vous combattez des monstres.

Il existe cinq Signes possédant chacun trois niveaux de puissance : mineure, basique, majeure. La version mineure correspond à un Tour, la basique à un sort de Niveau 1 et la majeure à un sort de Niveau 2.

A chaque Niveau à partir du premier, vous apprenez un niveau de puissance d'un Signe. Vous devez bien entendu maîtriser les niveaux inférieurs d'un Signe avant de pouvoir accéder à la version supérieure.

Arrivé au Niveau 15, vous maîtriserez donc totalement les trois niveaux des cinq Signes.

ALCHIMIE

Vous avez appris l'art alchimique secret des sorcateurs et vous savez réaliser des préparations qui font de vous un meilleur chasseur de monstres.

En tant que Novice, vous apprenez automatiquement la fabrication des potions et des huiles.

Quand vous atteignez le rang d'Apprenti, vous apprenez à fabriquer des bombes.

Quand vous atteignez le rang de Maître, vous apprenez à fabriquer les décoctions.

Votre niveau d'Alchimie détermine aussi l'efficacité des objets alchimiques que vous savez préparer.

Potions

Vous êtes capable de fabriquer des potions. Vous avez à votre disposition (INT + Bonus de Maîtrise) potions par aventure.

Huiles

Vous êtes capable de fabriquer des huiles. Une huile est conçue pour être appliquée sur une lame et dure 30 minutes. Elle augmente les dégâts de l'arme contre le type de créatures pour lequel elle a été conçue. Vous avez à votre disposition (INT + Bonus de Maîtrise) huiles par aventure. Les dégâts dépendent de votre rang d'Alchimie : Novice +1d6 / Apprenti +1d8 / Maître +1d10

Bombes

Vous êtes capable de fabriquer des bombes. Vous avez à votre disposition (INT + Bonus de Maîtrise) bombes par aventure.

Décoctions

Vous êtes capable de fabriquer des décoctions à partir de morceaux de monstres.

Toxicité des Potions et des Décoctions

Les potions et les décoctions que vous préparez et absorbez sont toxiques. Toute personne n'ayant pas subi les mutations d'un sorceleur qui tente d'en boire une se retrouve Empoisonné.

Les potions ont une toxicité comprise entre 1 et 3. Les décoctions ont une toxicité de 3. Le maximum de toxicité que vous pouvez supporter est de 4 + CON. Au-delà, vous êtes aussi considéré comme Empoisonné. Si votre score de Toxicité atteint le double de votre maximum, vous mourez dans d'atroces souffrances.

ÉCOLE DE SORCELEUR

Au niveau 3, votre formation de sorceleur commence à différer de celles des autres membres de votre classe en fonction de l'École qui vous forme. En fonction de votre école, vous aurez accès à différentes aptitudes aux niveaux 3, 7, 10, 15 et 18.

Ecole du Loup

L'École du Loup se situe à Kaer Morhen dans les hauteurs des Montagnes Bleues.



Niveau 3. Ses élèves sont formés à frapper vite et fort pour venir à bout des monstres qu'ils chassent avant que ces derniers n'aient le temps de prendre le dessus. Vous pouvez relancer l'un des dés de dégâts de votre arme à chaque attaque mais vous conservez le nouveau résultat.

Ecole du Griffon

L'Ecole du Griffon se situe à Kaer Seren le long de la côte des Montagnes du Dragon.

Niveau 3. L'entraînement de ses élèves insiste tout particulièrement sur la maîtrise de leurs capacités magiques. Vous calculez votre Vigueur comme suit : $CON + 2 * \text{Bonus de Maîtrise}$.

Ecole du Chat

L'Ecole du Chat est une caravane itinérante nommée Dyn Marw.

Niveau 3. Les mutations et l'entraînement que vous avez subi vous ont dépouillé de vos émotions. Vous êtes immunisé à toute tentative de charme, magique ou non.

Ecole de la Vipère

L'Ecole de la Vipère se trouve à Gorthwr Gwaed dans les crevasses profondes des montagnes de Tir Tochair.

Niveau 3. Contrairement aux autres sorceleurs, on vous a enseigné à vous battre avec deux lames en même temps pour tuer des monstres. Vous ajoutez votre modificateur de Caractéristique aux dégâts de votre arme secondaire et cette dernière n'a pas besoin d'être une arme légère.

Ecole de l'Ours

L'Ecole de l'Ours se situe à Haern Cadwch sur les contreforts neigeux des Montagnes d'Amell.

Niveau 3. Les élèves de l'Ours mettent l'accent sur la résistance physique. Vous avez appris à combattre en armure lourde sans perdre en mobilité. Vous maîtrisez maintenant les armures lourdes et vous ne subissez aucun des inconvénients liés à l'encombrement de votre armure (notamment le fait d'être désavantagé pour certains tests).

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Quand vous atteignez les niveaux 4, 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour.

Le nombre d'attaques que vous pouvez porter passe à trois quand vous atteignez le niveau 11, puis à quatre quand vous atteignez le niveau 20 de cette classe.

MUTATION

Vous êtes maintenant capable de fabriquer des mutagènes à partir de morceaux de monstres. Ces mutagènes affectent votre corps de manière permanente. Vous ne pouvez absorber de manière permanente que $(CON / \text{minimum } 1)$ mutagènes.

MAGIE

VIGUEUR

Lancer un sort nécessite de dépenser de la Vigueur. Le coût d'un sort en Vigueur est égal à son Niveau. Les Tours ne nécessitent aucune dépense de Vigueur.

Les Magiciens disposent d'un score de Vigueur égal à leur Niveau + bonus de CON + bonus de Maîtrise.

Les Sorceleurs disposent d'un score de Vigueur limité à leur bonus de CON + bonus de Maîtrise.

Pour les deux classes, la caractéristique utilisée pour la magie est l'Intelligence.

Un Repos Long permet de récupérer la totalité de ses points de Vigueur. Un Repos Court permet de récupérer CON (minimum 1) point(s) de Vigueur.