



THE WITCHER



Personnage : Sangas / Shaenne	
Classe : Rôdeur	Niveau : 3
Archétype : Chasseur	Historique : Brigand
Race : Elfe	Age : 41 ans
Région : Téméria	Religion :

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	1
● Force	13	+1	+3	Classe d'Armure	14	Initiative	+3
● Dextérité	16	+3	+5	Dés de Vie	d10	Vitesse	9m
○ Constitution	12	+1	+1	POINTS DE VIE		Maximum	25
○ Intelligence	10	+0	+0	Temporaires		Actuels	
○ Sagesse	14	+2	+2	SORTS		Caractéristique	
○ Charisme	10	+0	+0	Bonus d'Attaque		Jets de Sauvegarde	

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+3	○ Médecine (Sag)	+2	Arc long	+7	1d8+3 P
○ Arcanes (Int)	+0	○ Nature (Int)	+0	Epée courte	+5	1d6+3 P
● Athlétisme (For)	+3	● Perception (Sag)	+4			
● Discrétion (Dex)	+5	○ Perspicacité (Sag)	+2			
○ Dressage (Sag)	+2	○ Persuasion (Cha)	+0	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+3	○ Religion (Int)	+0	Commun, Langage Ancien, Nilfgaardien		
○ Histoire (Int)	+0	○ Représentation (Cha)	+0	Véhicules (terrestres), Jeu de Cartes, Flûte		
○ Intimidation (Cha)	+0	○ Supercherie (Cha)	+0			
● Investigation (Int)	+2	● Survie (Sag)	+4			

HISTORIQUE

Je suis né(e) à Maribor dans le sud de la Temeria. J'ai grandi dans le ghetto non humain à la périphérie de la ville. Mes parents acceptaient tous les travaux mal payés et dégradants dont aucun humain ne voulait pour tenter de subvenir aux besoins de la famille. J'ai connu la faim, le froid et la maladie dès mon plus jeune âge. Deux de mes frères sont morts avant d'avoir atteint l'adolescence. J'ai surtout du apprendre à voler et à mentir si je voulais remplir mon estomac et celui de ma fratrie. Toute ma famille a été tuée lors d'un pogrom. Je ne me souviens même plus de la raison de ce dernier. Les habitants de Maribor ont simplement débarqué une nuit dans le ghetto avec des torches et des gourdins la main en hurlant de colère. Le lendemain matin, les rues étaient baignées par le sang de dizaines d'elfes et de nains. C'est ce jour là que j'ai pris la décision de rejoindre les scoia'taels afin de pouvoir défendre mon peuple contre les exactions des humains. Moi qui étais un enfant de la ville, j'ai appris à me battre et à survivre au milieu des étendues sauvages. J'ai surtout appris à tendre des embuscades et à massacrer des humains pour les voler. Quand la seconde guerre nilfgaardienne a éclaté, mon commando de scoia'taels a combattu pour Nilfgaard en harcelant les lignes de ravitaillement des armées témériennes. Quand la guerre a été terminée, l'Empire de Nilfgaard nous a purement et simplement abandonné. Ils ont même négocié la paix avec la Téméria en dévoilant nos cachettes et les identités de nos chefs. Mes compagnons et moi avons été traqués pendant des mois par les soldats témériens. Ils nous ont massacré jusqu'au dernier. Je suis le(la) seul(e) à avoir survécu. Gravement blessé(e), je suis me traîné(e) dans les bois pour y attendre la mort. C'est certainement ce qui serait arrivé si je n'avais pas été trouvé(e) par un couple âgé de paysans humains. Ces derniers m'ont amené chez eux et m'ont soigné pendant des semaines sans jamais me poser aucune question. Leurs trois enfants étaient morts au cours de la guerre. J'ai vécu avec eux plusieurs mois, les aidant avec les travaux de la ferme quand j'ai été suffisamment remis(e) pour le faire. Ils m'ont obligé à revoir ma position sur les humains et sur la nécessité de les tuer tous jusqu'au dernier. J'ai renoncé à tuer tous les humains que je croise mais je n'hésite pas à me battre quand il s'agit de défendre les elfes contre la violence des humains.

Personnalité : Vous êtes prêt(e) à tout pour survivre. Rien n'est plus important que votre petite personne. S'il faut mentir, voler ou tuer pour rester en vie, qu'il en soit ainsi.

Idéal : Vous ne supportez pas les gens qui profitent de leur petite parcelle de pouvoir pour maltraiter ceux qui n'ont pas les moyens de se défendre. Et vous adorez vous en prendre aux brutes ...

Liens : Les humains vous traitent d'assassin ou de bandit mais pour les elfes vous êtes un héros. Vous vous battez pour protéger votre peuple contre tous ceux qui l'oppriment.

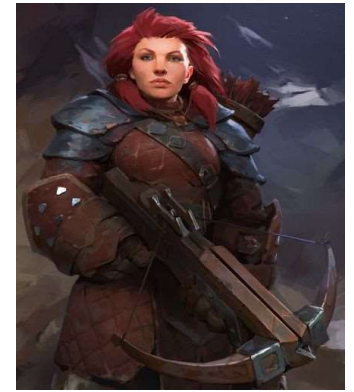
Défaut : Vous avez une conception un peu particulière de la propriété. Vous vous emparez de ce dont vous avez besoin, que ce soit posé par terre ou au fond d'un coffre verrouillé.



APTITUDES & TRAITS						
Amour des Arts (Elfe)	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 (Elfe)	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 (Elfe)	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.					
Signes de piste (Brigand)	Lorsque vous évoluez dans votre milieu naturel de prédilection, vous savez lire les multiples signes de la nature qui sont invisibles à un œil moins averti que le vôtre. De plus, vous pratiquez un langage codé qui permet de laisser des indices à ceux qui, comme vous, ont embrassé le brigandage. Cela vous permet d'éviter la plupart des dangers et des embûches qui guettent souvent le voyageur dans les régions les moins civilisées du monde, et de communiquer avec d'autres brigands sans attirer l'attention.					
Ennemi juré – Humanoïdes (Rôdeur)	Vous avez une expérience significative quand il s'agit d'étudier, de traquer, de chasser et même de parler à un certain type d'ennemi. Vous obtenez un avantage sur les tests de Sagesse (Survie) pour traquer vos ennemis jurés, ainsi que sur les tests d'Intelligence permettant de se rappeler d'informations les concernant.					
Explorateur-né – Forêt & Plaine (Rôdeur)	Vous êtes particulièrement familier d'un certain type d'environnement naturel et vous avez des facilités à voyager et survivre dans ce type de régions. Quand vous faites un test d'Intelligence ou de Sagesse lié à votre terrain de prédilection, votre bonus de maîtrise est doublé si vous utilisez une compétence que vous maîtrisez. Lorsque vous voyagez une heure ou plus sur votre terrain de prédilection, vous obtenez les bénéfices suivants : Les terrains difficiles ne ralentissent pas le déplacement de votre groupe. Votre groupe ne peut pas se perdre, sauf s'il est soumis à un effet magique. Même si vous avez commencé une autre activité pendant votre voyage (comme chercher de la nourriture, naviguer ou pister), vous restez vigilant. Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer discrètement tout en conservant une allure normale. Quand vous cherchez de la nourriture, vous trouvez deux fois plus de nourriture que normalement. Si vous pistez d'autres créatures, vous pouvez déterminer leur nombre exact, leur taille et quand elles ont traversé la zone que vous examinez.					
Style de combat – Archerie (Rôdeur)	Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque quand vous attaquez avec des armes à distance.					
Fils de la Nature – Sens Aiguës (Rôdeur)	De manière permanente, lorsque vous êtes surpris, vous bénéficiez tout de même d'une action à utiliser avant le premier round de combat (à choisir entre se déplacer, se cacher ou attaquer, cette dernière ne permettant d'effectuer qu'une seule et unique attaque).					
Sens du Danger (Rôdeur)	Vos sens deviennent si aiguës qu'il est difficile de vous surprendre. Vous obtenez l'avantage sur vos jets de sauvegarde de Dextérité contre les dangers que vous pouvez voir arriver (pièges ou effets magiques physiques). De plus, lors d'un test d'Initiative, si vous obtenez un résultat inférieur à 10 sur le d20, considérez que vous avez obtenu 10. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude si vous êtes assourdi, aveuglé ou neutralisé.					
La proie du chasseur – Briseur de hordes (Chasseur)	Une fois par tour, quand vous faites une attaque avec une arme, vous pouvez attaquer une seconde fois avec la même arme en ciblant une autre créature, dans la mesure où celle-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première créature et à portée de votre arme.					
EQUIPEMENT		BOURSE				
Couverture, vêtements de voyageur, piège à mâchoires, boîte à amadou, matériel de pêche		PC	PA	PE	PO	PP
Ouvre d'eau, paquetage d'explorateur, armure de cuir, carquois avec 20 flèches						



THE WITCHER



Personnage : Yuldak / Yama

Classe : Guerrier

Niveau : 3

Archétype : Défenseur

Historique : Artisan

Race : Nain

Age : 53 ans

Région : Mahakam

Religion : Melitele

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	1
● Force	16	+3	+5	Classe d'Armure	19	Initiative	+1
● Dextérité	12	+1	+3	Dés de Vie	d10	Vitesse	7,5m
○ Constitution	14	+2	+2	POINTS DE VIE		Maximum	28
○ Intelligence	12	+1	+1	Temporaires		Actuels	
○ Sagesse	12	+1	+1	SORTS		Caractéristique	
○ Charisme	10	+0	+0	Bonus d'Attaque		Jets de Sauvegarde	

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+1	○ Médecine (Sag)	+1	Marteau de guerre	+5	1d8+3 C
○ Arcanes (Int)	+1	○ Nature (Int)	+1	Arbalète légère	+3	1d8+1 P
● Athlétisme (For)	+5	● Perception (Sag)	+3			
○ Discrétion (Dex)	+1	● Perspicacité (Sag)	+3			
○ Dressage (Sag)	+1	○ Persuasion (Cha)	+0	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+1	○ Religion (Int)	+1	Commun, Nain		
● Histoire (Int)	+3	○ Représentation (Cha)	+0	Outils de Forgeron, Outils de Bricoleur		
○ Intimidation (Cha)	+0	○ Supercherie (Cha)	+0	Outils de Maçon		
○ Investigation (Int)	+1	○ Survie (Sag)	+1			

HISTORIQUE

Je suis né(e) à Mahakam dans montagnes orientales de Téméria. Dès ma plus tendre enfance, j'ai été bercé(e) par le bruit des coups de marteau qui résonnaient dans la forge de mes parents. On a placé un marteau dans mes mains alors que je savais à peine marcher. J'ai appris à parler en récitant les propriétés du fer et de l'acier. Pendant des années, je n'ai rien connue d'autre que cette vie simple d'artisan, la journée à forger du métal et les soirées à boire en racontant des histoires. Mais même si Mahakam est une région habitée par les membres de mon peuple, de nombreux marchands des autres races viennent régulièrement acheter les produits que nous fabriquons dans nos forges, les plus réputées des Royaumes du Nord. J'ai commencé à prêter l'oreille à toutes les histoires que ces voyageurs racontaient : ils parlaient d'autres peuples et d'autres lieux. Je pensais qu'une vie simple et industrielle d'artisan suffirait à faire de moi un(e) nain(e) heureux(se) mais je m'étais trompé(e). Toutes ces histoires m'avaient donné envie de parcourir le monde. Je me suis levé(e) un matin, j'ai enfilé une cotte de mailles, j'ai attrapé un marteau et une outre de bière avant de me diriger vers la sortie sans me retourner. Je suis descendu(e) de la montagne et je suis parti(e) explorer le vaste monde. J'ai essayé de gagner ma vie comme forgeron mais je me suis rapidement rendu(e) compte que cela n'était pas très compatible avec mon envie in cessante de voyager. Mais j'ai toujours été plutôt doué(e) pour le maniement du marteau et les humains ont tendance à être impressionnés par quelques membres brisés et quelques crânes cassés. Je suis devenu(e) un(e) mercenaire, louant mes services à toute caravane partant dans une direction que je n'avais pas encore explorée. J'ai même combattu dans l'armée témérienne lors de la seconde invasion nilfgaardienne. J'ai quitté l'armée dès que la guerre a été terminée. La vie militaire impose trop de contraintes et pas assez de voyages.

Personnalité : Voyager vous a au moins appris quelque chose : la tolérance. Tous les gens sont différents et sur la route il faut apprendre à vivre avec ça si on ne veut pas finir par s'entretenir.

Idéal : Vous voulez voyager aux quatre coins du monde. L'inconnu vous attire comme les lucioles sont attirées par la lumière. Et le danger ne vous fait pas peur.

Liens : Vous n'avez pas à apprécier vos compagnons de voyage, encore moins à les aimer. Mais quand la situation dégénère, ils sont là pour couvrir vos arrières. Au moins pour cela, il mérite votre respect.

Défaut : Vous détestez avoir tort et vous détestez les gens qui vous le font remarquer. Dans ces situations, vous devenez tellement bougon que les gens qui vous connaissent évitent de vous contrarier.



APTITUDES & TRAITS						
Ténacité (Nain)	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 (Nain)	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 * votre 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 (Nain)	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.					
Réseau de guilde (Artisan)	En se positionnant comme intermédiaire privilégié dans une catégorie de biens ou de service, chaque guilde s'assure de contrôler au maximum le commerce et les échanges dans sa zone d'opération. De fait, les membres bénéficient d'un traitement de faveur partout où la guilde est installée. Outre des tarifs préférentiels pour le négoce, cela vous permet aussi d'accéder aux bâtiments de la guilde, d'y trouver éventuellement un abri confortable et de quoi vous approvisionner, ainsi que des informations via les membres locaux. Cela vous permet aussi d'accéder à certains services privilégiés, par des intermédiaires clandestins faisant affaire avec la guilde : contrebande, prostitution et trafics en tous genres.					
Style de combat – Défense (Guerrier)	Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.					
Second souffle (Guerrier)	Vous possédez une réserve d'endurance limitée dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger contre les dégâts. À votre tour vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de pv égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.					
Sursaut (Guerrier)	À votre tour, vous pouvez réaliser une action supplémentaire en plus de votre action normale et de votre éventuelle action bonus. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.					
Bloquer un adversaire (Défenseur)	Vous pouvez utiliser une réaction pour empêcher un ou plusieurs adversaires au corps-à-corps de se déplacer, dès que l'un d'eux annonce son intention de le faire. Vous pouvez bloquer simultanément un nombre d'adversaires à votre contact égal à votre bonus de maîtrise divisé par deux. Chaque adversaire doit faire un jet de sauvegarde de Force (DD = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force) ou être obligé de rester à moins de 1,50 mètre de vous jusqu'à votre prochain tour tant que vous ne vous déplacez pas.					
EQUIPEMENT		BOURSE				
Habits de bonne qualité, insigne, emblème des forgerons de Mahakam, sceau de la guilde		PC	PA	PE	PO	PP
Cotte de mailles, paquetage d'exploration souterraine, carquois avec 20 carreaux, bouclier						



THE WITCHER



Personnage : Hiskar / Hellaga

Classe : Sorceleur

Niveau : 3

Archétype : Ecole de l'Ours

Historique : Enfant-Surprise

Race : Sorceleur

Age : 76 ans

Région : Sodden

Religion :

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	1
○ Force	16	+3	+3	Classe d'Armure	17	Initiative	+1
● Dextérité	12	+1	+3	Dés de Vie	d10	Vitesse	9m
○ Constitution	16	+3	+3	POINTS DE VIE		Maximum	31
○ Intelligence	12	+1	+1	Temporaires		Actuels	
● Sagesse	10	+0	+2	SORTS		Caractéristique	INT
○ Charisme	8	-1	-1	Bonus d'Attaque	+3	Jets de Sauvegarde	11

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+1	○ Médecine (Sag)	+0	Epée longue	+5	1d8+3 T
○ Arcanes (Int)	+1	● Nature (Int)	+3	Dague	+5	1d4+3 P
● Athlétisme (For)	+5	○ Perception (Sag)	+0	Hache à 2 mains	+5	1d12+3 T
○ Discrétion (Dex)	+1	○ Perspicacité (Sag)	+0			
○ Dressage (Sag)	+0	○ Persuasion (Cha)	-1	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+1	○ Religion (Int)	+1	Commun		
○ Histoire (Int)	+1	○ Représentation (Cha)	-1	Matériel d'Herboriste, Matériel d'Alchimiste		
● Intimidation (Cha)	+1	○ Supercherie (Cha)	-1			
○ Investigation (Int)	+1	● Survie (Sag)	+2			

HISTORIQUE

J'ai quelques bribes de souvenirs de la cabane où j'ai grandi au milieu des vastes forêts des Versants. Mes parents étaient de solides bûcherons tentant d'élever une marmaille agitée au milieu des montagnes d'Amell. Quand un loup-garou a commencé à attaquer les communautés isolées, les habitants de la région ont fait appel à un sorceleur pour chasser le monstre. Mais ce dernier a demandé un enfant en paiement pour l'emmener avec lui à Haern Caduch, la forteresse des sorceleurs de l'Ecole de l'Ours, les habitants ont commencé à hésiter. Quand mon père a découvert que le loup-garou avait traînée ma mère dans les bois pour la massacrer, il a promis son dernier enfant en échange de la tête du loup-garou. Le sorceleur est sorti deux jours plus tard de la forêt avec la tête du loup-garou à la ceinture. Une heure plus tard, mon père payait sa dette en m'installant sur la selle du sorceleur pour qu'il m'emmène avec lui. C'est comme cela que j'ai quitté ma famille pour devenir sorceleur. L'Ecole de l'Ours insiste sur la force et l'endurance de ses élèves. J'avais la chance d'être un solide enfant de montagnards. J'ai survécu là où les autres sont morts de faim et de froid au cours des différentes épreuves. Je crois qu'il n'y a pas un os de mon corps qui n'ait pas été brisé à un moment de ma formation. Ma peau n'est plus qu'un entrelacs de cicatrices boursoufflées. Mes formateurs m'ont cru mort lorsqu'ils m'ont vu dégringoler une falaise de près de trois cent mètres. Ils m'ont retrouvé inconscient mais en vie le lendemain avec une jambe tordue. Elle ne s'est jamais complètement remise et je boîte toujours légèrement de cette dernière. Après avoir survécu à tout ce la formation d'un sorceleur peut vous faire subir, j'ai enfin pu revêtir l'armure lourde qui est la marque de l'Ecole de l'Ours et passer le médaillon magique en argent autour de mon coup. Je parcours depuis les Royaumes du Nord pour chasser et tuer des monstres. Le boulot est dangereux mais il me plaît. J'ai mon propre style : j'invite ma proie à s'approcher suffisamment prêt pour me frapper, je laisse mon armure encaisser les coups et j'éviscère la bestiole imprudente avec mon épée en argent. Le seul truc que je n'ai jamais réussi à supporter, c'est le goût atroce des potions qu'on m'a appris à préparer. J'ai pris l'habitude de me gaver de confiseries pour faire passer l'arrière goût des potions. Il m'est même arrivé de tuer des monstres en échange d'un peu de chocolat.

Personnalité : Vous avez tendance à être direct(e) quand vous vous exprimez. Certains diraient même que vous êtes brutal(e). Vous dites les choses comme elles sont sans jamais prendre de gants.

Idéal : Vous avez été formé(e) pour tuer des monstres. Vous n'hésitez jamais et y prenez même un certain plaisir. Mais vous évitez toujours de tuer des humains, des elfes ou des nains quand cela est possible.

Liens : Vous vous souvenez encore des rires de vos frères et sœurs quand vous faisiez des bêtises. Les enfants sont des innocents qui doivent être protégés à tout prix des dangers du monde.

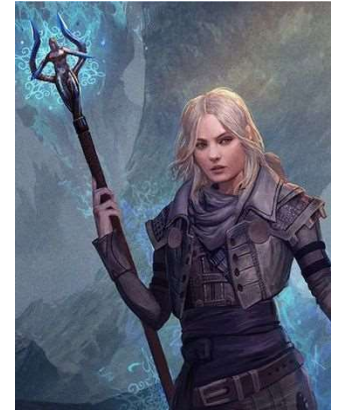
Défaut : Vous avez du mal à respecter les gens qui sont incapables de se protéger eux-mêmes et les gens auxquels ils tiennent. Vous vous efforcez de ne jamais montrer aucun signe de faiblesse.



APTITUDES & TRAITS						
Sens Supérieurs (Sorcelleur)	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 (Sorcelleur)	Toutes les mutations qui ont fait de vous un sorcelleur 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 (Sorcelleur)	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 avantagés.					
Réflexes Eclairs (Sorcelleur)	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 avantagé sur les tests d'Initiative.					
Sombres Recoins du Monde (Enfant-Surprise)	Les monstres que chassent les sorcelleurs 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.					
Connaissance des Monstres (Sorcelleur)	Avant même d'apprendre à manier une arme ou à produire un signe, un sorcelleur 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 (Sorcelleur)	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.					
Alchimie - Novice (Sorcelleur)	Vous avez appris l'art alchimique secret des sorcelleurs 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. 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 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 sorcelleur 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.					
Vigueur (Sorcelleur)	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 Sorcelleurs disposent d'un score de Vigueur limité à leur bonus de CON + bonus de Maîtrise. 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.					
Ecole de Sorcelleur – Ours (Sorcelleur)	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).					
EQUIPEMENT		BOURSE				
Tenue de voyageur, gibecière, cheval de selle, trophée pris sur une créature monstrueuse		PC	PA	PE	PO	PP
Clibanion, paquetage d'explorateur, médaillon de sorcelleur						



THE WITCHER



Personnage : Elgan / Egessa Kaminski

Classe : Magicien

Niveau : 3

Archétype : Elémentaliste (Feu)

Historique : Sang Bleu

Race : Humain

Age : 31 ans

Région : Rédania

Religion : Feu Eternel

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	2
○ Force	8	-1	-1	Classe d'Armure	12	Initiative	+2
○ Dextérité	14	+2	+2	Dés de Vie	d6	Vitesse	9m
○ Constitution	14	+2	+2	POINTS DE VIE		Maximum	20
● Intelligence	16	+3	+5	Temporaires		Actuels	
● Sagesse	12	+1	+3	SORTS		Caractéristique	INT
○ Charisme	12	+1	+1	Bonus d'Attaque	+5	Jets de Sauvegarde	13

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+2	○ Médecine (Sag)	+1	Bâton	+1	1d6-1 C
● Arcanes (Int)	+5	○ Nature (Int)	+3			
○ Athlétisme (For)	-1	○ Perception (Sag)	+1			
○ Discrétion (Dex)	+2	● Perspicacité (Sag)	+3			
○ Dressage (Sag)	+1	● Persuasion (Cha)	+3	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+2	○ Religion (Int)	+3	Commun, Langage Ancien		
● Histoire (Int)	+5	○ Représentation (Cha)	+1	Véhicules (terrestres).		
○ Intimidation (Cha)	+1	○ Supercherie (Cha)	+1			
○ Investigation (Int)	+1	○ Survie (Sag)	+1			

HISTORIQUE

Etre l'enfant d'un noble rédancien présente un certain nombre d'avantages : on est sûr de ne jamais manquer de rien et de recevoir une excellente éducation. Etre le dernier des cinq enfants du même noble présente quelques inconvénients comme celui de n'avoir aucune perspective d'avenir autre que de profiter confortablement de la vie avec un minimum de responsabilité. Bon, j'ai peut être exagéré le côté « inconvénient ». Mais mon plan de carrière consistant à profiter de l'argent et de l'influence de ma famille a été contrarié par un petit détail : il s'est avéré que j'ai un talent magique latent qui a commencé à provoquer quelques incidents autour de moi vers la fin de mon adolescence. Mes parents ont fait appel à un magicien pour qu'il me fasse subir quelques tests. Il a décrété que je n'avais pas assez de talent pour être un grand mage mais suffisamment pour représenter un danger pour les autres. On ne m'a donc pas laissé le choix : il fallait que je sois formé(e) dans une académie de magiciens. C'est comme cela que j'ai fini à Ban Ard (Aretuza) pour apprendre à canaliser mon « don ». Tous mes professeurs m'ont dit que je pourrais être au mieux un(e) magicien(ne) passable. Pour la première fois de ma courte existence, j'ai eu envie de faire quelque chose de ma vie, de prouver au monde que j'existais. Je me suis mis(e) à travailler deux fois plus dur que les autres élèves. Quand j'ai commencé à réussir haut la main toutes les épreuves les unes après les autres, les professeurs ont commencé à me regarder autrement. Les autres élèves ont aussi arrêté de me traiter comme un(e) fils(fille) à papa irrécupérable. Les académies de Ban Ard, destinée aux hommes, et d'Aretuza, destinée aux femmes, organisent chaque année un concours pour déterminer qui a la meilleure formation. Ce sont en général les magiciennes d'Aretuza qui remportent la compétition. C'est aussi là que je l'ai rencontré(e). Elle(II) était la(le) seul(e) à être capable de me tenir tête lors des duels entre concurrents du concours. Son nom était Egessa(Elgan) et nous avons passé les festivités célébrant la fin du concours au fond d'un lit. Pendant toute la durée de notre formation dans nos académies respectives, nous ne pouvions nous voir qu'une fois par an lors du concours. Nous nous sommes fait le serment de nous retrouver lorsque nous aurions enfin finis nos études. J'ai passé le test final de mon académie avec les honneurs et j'ai gagné le droit de retourner parcourir le vaste monde avec la maîtrise de la magie dans mes bagages. Je suis aussitôt parti(e) pour le(la) retrouver. Elle(II) avait bien quitté l'académie mais elle(il) avait disparu sans laisser de trace. Je voyage à travers le monde à la recherche du moindre signe de vie. A quoi peut bien servir la magie sans personne avec qui partager ce pouvoir ?

Personnalité : Vous avez tendance à vous montrer extrêmement condescendant(e) avec les gens que vous rencontrez. Vous êtes persuadé(e) de devoir tout expliquer aux esprits faibles.

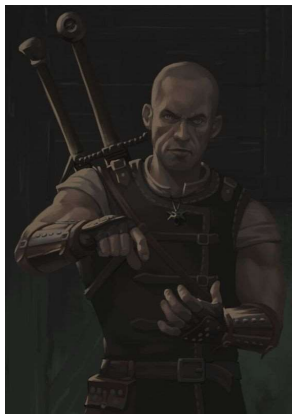
Idéal : Vous êtes toujours à la recherche de plus de connaissance, de plus de pouvoir. Vous avez dévouée votre vie à la maîtrise de la magie et à la quête du pouvoir absolue qui l'accompagne.

Liens : Depuis que vous avez rencontrée votre âme-sœur lors du tournoi entre écoles de magiciens, elle est devenue la seule personne à qui vous tenez en ce bas monde.

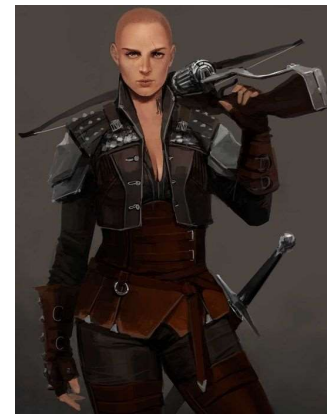
Défaut : Vous tenez votre petite personne en très haute estime. Votre maîtrise de la magie fait de vous une personne exceptionnelle, bien au-dessus de la populace grossière dépourvue de toute forme de pouvoir.



APTITUDES & TRAITS						
Digne de Confiance (Humain)	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 (Humain)	Les humains sont connus pour résoudre leurs problèmes avec des solutions innovantes. Vous commencez la partie avec un deuxième point d'Inspiration.					
Entêtement Aveugle (Humain)	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.					
De la haute (Sang Bleu)	Vous êtes à l'aise dans les cercles de la haute société, et votre statut est aisément reconnaissable. Dès que l'on sait que vous êtes de noble lignage, les gens du peuple ont tendance à vous traiter avec déférence et respect, par devant tout du moins. Les miliciens et les gardes vous laissent tranquille, et les portes des grandes maisons et des cercles de pouvoir s'ouvrent plus facilement, pour peu que vous y mettiez les formes.					
Incantations (Magicien)	En tant qu'étudiant de la magie des arcanes, vous possédez un grimoire contenant des sorts qui ne sont qu'un premier pas vers la véritable puissance.					
Préparer et lancer des sorts (Magicien)	Choisissez dans la liste de sorts de magicien des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (avec un minimum d'un sort). Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés à la fin d'un repos long, mais préparer une nouvelle liste de sorts de magicien vous demande de passer du temps à étudier votre grimoire et mémoriser les incantations et les gestes que vous devez faire afin de lancer vos sorts : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort qui se trouve sur votre liste.					
Restauration Magique (Magicien)	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.					
Vigueur (Magicien)	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. 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.					
Spécialisation Élémentaire – Feu (Elémentaliste)	Vous apprenez le tour de magie prestidigitation élémentaire. Les effets sont les mêmes que prestidigitation, toutefois ce sort n'affecte que votre élément de prédilection et ses effets sont plus prononcés et affectent un volume un peu plus important (au maximum un cube de 1,5 mètre d'arête). De plus, lorsque vous lancez un sort dont les dégâts correspondent à votre élément de prédilection (air : foudre, terre : acide, eau : froid, feu : feu), vous pouvez utiliser une action bonus pour le lancer avec un emplacement de sort d'un niveau de plus, y compris au-delà de votre niveau maximum (mais jamais au-dessus du niveau 9). Par exemple, un spécialiste du feu peut dépenser un emplacement de sort de niveau 3 et utiliser son action et une action bonus pour lancer la boule de feu avec l'équivalent d'un emplacement de sort de niveau 4 et infliger 9d6 dégâts au lieu de 8d6. En revanche, lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts correspondant à votre élément opposé – feu est opposé à froid (eau), acide (terre) opposé à foudre (air) – les cibles obtiennent un avantage à leurs jets de sauvegarde.					
Puissance Élémentaire – Feu (Elémentaliste)	Vous pouvez invoquer l'énergie de votre élément de prédilection pour créer un effet magique. Vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir à nouveau utiliser votre pouvoir élémentaire. Jet de flammes. En utilisant une action, vous lancez des flammes sur une ligne de 6 mètres de long. Toute créature située sur cette ligne subit 1d6 dégâts de feu. Un jet de sauvegarde de Dextérité réussi permet de réduire les dégâts de moitié. En cas d'échec, la créature prend feu et subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires au round suivant.					
EQUIPEMENT		BOURSE				
Habits de bonne qualité, monture, chevalière portant le sceau familial		PC	PA	PE	PO	PP
Paquetage d'Erudit, grimoire, focaliseur arcanique (bâton)						



THE WITCHER



Personnage : Georg / Gwen

Classe : Sorceleur **Niveau :** 3

Archétype : Ecole du Loup **Historique :** Enfant-Surprise

Race : Sorceleur **Age :** 62 ans

Région : Kaedwen **Religion :**

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	1
○ Force	14	+2	+2	Classe d'Armure	15	Initiative	+2
● Dextérité	14	+2	+4	Dés de Vie	d10	Vitesse	9m
○ Constitution	14	+2	+2	POINTS DE VIE		Maximum	28
○ Intelligence	13	+1	+1	Temporaires		Actuels	
● Sagesse	14	+2	+4	SORTS		Caractéristique	INT
○ Charisme	10	+0	+0	Bonus d'Attaque	+3	Jets de Sauvegarde	11

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+2	○ Médecine (Sag)	+2	Epée longue	+4	1d8+2 T
○ Arcanes (Int)	+1	○ Nature (Int)	+1	Dague	+4	1d4+2 P
● Athlétisme (For)	+4	● Perception (Sag)	+4	Arbalète lourde	+2	1d10+2 P
○ Discrétion (Dex)	+2	○ Perspicacité (Sag)	+2			
○ Dressage (Sag)	+2	○ Persuasion (Cha)	+0	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+2	○ Religion (Int)	+1	Commun		
○ Histoire (Int)	+1	○ Représentation (Cha)	+0	Matériel d'Herboriste, Matériel d'Alchimiste		
○ Intimidation (Cha)	+0	○ Supercherie (Cha)	+0			
● Investigation (Int)	+3	● Survie (Sag)	+4			

HISTORIQUE

J'ai grandi dans le sud du royaume de Kaedwen. Mes parents possédaient des vignes plantées au milieu des collines. C'est là que j'ai passé le début de mon enfance, à courir dans les collines avec mes frères et sœurs. Quand les pieds de vignes ont commencé à pourrir les uns après les autres, mes parents ont tout fait pour tenter de les soigner. Quand le vin déjà mis en bouteilles s'est subitement transformé en sang, mes parents ont compris qu'ils avaient affaire à de la sorcellerie. Ils ont alors fait appel à un sorceleur pour les aider. Mais le prix qu'il demandait était bien trop élevé. Ils n'ont accepté de le payer que lorsque tous les habitants des environs sont subitement tombés malades. Le sorceleur a mis des jours à trouver le responsable et à lever la malédiction. Quand les vignes se sont enfin remises à pousser, le sorceleur est venu chercher son paiement et m'a emporté jusqu'à l'Ecole du Loup. Cette dernière est située à Kaer Morhen dans les hauteurs des Montagnes Bleues au nord du Kaedwen. C'est là que j'ai commencé l'impitoyable entraînement destiné à faire de moi un mutant et un chasseur de monstres, en résumé un sorceleur. J'ai vu les autres enfants mourir autour de moi car ils n'étaient pas assez préparés, pas assez concentrés. J'ai décidé que je ferai tout ce qui est nécessaire pour rester en vie et sortir de la Kaer Morhen debout sur mes deux pieds. Les épées d'acier et d'argent dans mon dos et le médaillon de sorceleur autour du cou étaient juste un bonus. Le métier de chasseur de monstres est le plus dangereux du monde. Si on veut survivre, il faut toujours être prêt et respecter les règles. J'ai vu trop de sorceleurs mourir car ils avaient oublié leur entraînement. J'ai décidé que cela ne m'arriverait pas. Surtout quand je me suis rendu(e) compte qu'on pouvait gagner beaucoup d'argent en tuant des monstres et en levant des malédictions. Il suffit pour cela d'avoir le bon client : travailler pour les paysans n'est pas le plus lucratif. Les nobles ont des problèmes plus importants et une bourse bien mieux garnie. J'ai commencé à mettre de côté un petit pactole afin de m'assurer une retraite confortable. Contrairement à mes confrères, je n'ai pas l'intention de mourir sous les griffes ou les crocs d'un monstre. Je me suis trouvé un coin sympa, une vallée perdue au milieu des montagnes bleues. C'est là que je disparaîtrai quand j'aurai rempli suffisamment de contrats. En attendant, je dois continuer à réduire les risques et à maximiser les gains.

Personnalité : Vous êtes un chasseur de monstres professionnel. Quand vous acceptez un contrat, vous menez toujours ce dernier jusqu'au bout, quel que soit la difficulté. Votre réputation en dépend.

Idéal : Tuer des monstres est un métier dangereux mais c'est un métier lucratif. Quand vous aurez accumulé assez d'argent, vous prendrez une retraite bien méritée pour profiter de vos richesses.

Liens : Vous avez découverte une vallée cachée dans les montagnes bleues, un endroit magnifique et dépourvu de monstre. C'est là que vous avez prévu de finir votre vie à l'abri du monde extérieur.

Défaut : Faire preuve d'empathie dans votre branche d'activité est une faiblesse impardonnable qui pourrait provoquer votre mort. Vous essayez de garder la tête claire en ne vous attachant à personne.



APTITUDES & TRAITS						
Sens Supérieurs (Sorcelleur)	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 (Sorcelleur)	Toutes les mutations qui ont fait de vous un sorcelleur 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 (Sorcelleur)	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 avantagés.					
Réflexes Eclairs (Sorcelleur)	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 avantagé sur les tests d'Initiative.					
Sombres Recoins du Monde (Enfant-Surprise)	Les monstres que chassent les sorcelleurs 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.					
Connaissance des Monstres (Sorcelleur)	Avant même d'apprendre à manier une arme ou à produire un signe, un sorcelleur 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 (Sorcelleur)	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.					
Alchimie - Novice (Sorcelleur)	Vous avez appris l'art alchimique secret des sorcelleurs 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. 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 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 sorcelleur 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.					
Vigueur (Sorcelleur)	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 Sorcelleurs disposent d'un score de Vigueur limité à leur bonus de CON + bonus de Maîtrise. 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.					
Ecole de Sorcelleur – Loup (Sorcelleur)	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.					
EQUIPEMENT		BOURSE				
Tenue de voyageur, gibecière, cheval de selle, trophée pris sur une créature monstrueuse		PC	PA	PE	PO	PP
Chemise de mailles, paquetage d'explorateur, médaillon de sorcelleur, carquois avec 20 carreaux						



THE WITCHER



Personnage : Kenan / Kezna	
Classe : Sorceleur	Niveau : 3
Archétype : Ecole du Griffon	Historique : Enfant-Surprise
Race : Sorceleur	Age : 49 ans
Région : Kovir	Religion :

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	1
○ Force	12	+1	+1	Classe d'Armure	14	Initiative	+2
● Dextérité	14	+2	+4	Dés de Vie	d10	Vitesse	9m
○ Constitution	14	+2	+2	POINTS DE VIE		Maximum	28
○ Intelligence	14	+2	+2	Temporaires		Actuels	
● Sagesse	13	+1	+1	SORTS		Caractéristique	INT
○ Charisme	10	+0	+0	Bonus d'Attaque	+4	Jets de Sauvegarde	12

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+2	○ Médecine (Sag)	+1	Épée longue	+3	1d8+1 T
● Arcanes (Int)	+4	○ Nature (Int)	+2	Dague	+4	1d4+2 P
● Athlétisme (For)	+3	○ Perception (Sag)	+1	Arc long	+4	1d8+2 P
○ Discrétion (Dex)	+2	○ Perspicacité (Sag)	+1			
○ Dressage (Sag)	+1	○ Persuasion (Cha)	+0	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+2	○ Religion (Int)	+1	Commun		
● Histoire (Int)	+4	○ Représentation (Cha)	+0	Matériel d'Herboriste, Matériel d'Alchimiste		
○ Intimidation (Cha)	+0	○ Supercherie (Cha)	+0			
○ Investigation (Int)	+2	● Survie (Sag)	+4			

HISTORIQUE

Je suis né(e) et j'ai grandi à Lan Exeter, la capitale d'hiver du Kovir à l'embouchure du fleuve Targo. La cité est magnifique sous la neige avec ces canaux qui ont office de rues. Je me rappelle encore du bruit de l'eau sous la fenêtre de ma chambre avant de m'endormir. Mes parents étaient des artisans réputés, des souffleurs de verre capables de créer n'importe quelle forme à partir de cette matière. Les acheteurs se bousculaient à la porte de leur échoppe en provenance de tout le royaume et même d'au-delà. J'ai passé des heures à les regarder façonner des œuvres d'art transparentes. Ma vie a basculé quand un vampire a commencé à sévir à Lan Exeter. Chaque matin on retrouvait un cadavre exsangue flottant dans un canal. Les nobles de la ville ont offert une montagne d'or à un sorceleur pour chasser la créature. Mais ce dernier n'a pas réussi à sauver mes parents. J'ai été réveillé(e) une nuit par des bruits dans l'atelier. En descendant, j'ai découvert mes parents morts, le vampire penché sur le corps de ma mère. Il m'a vu et a commencé à venir vers moi. J'ai eu la présence d'esprit de faire tomber les présentoirs d'objets en verre sur la créature. Elle s'est retrouvée transpercée par des centaines de morceaux de verre et le bruit a attiré l'attention du sorceleur. Ce dernier a tué le vampire et a empoché une somme indécente. Mais il a aussi demandé à ce que je fasse partie de sa récompense car j'étais maintenant un(e) orphelin(e) sans aucune famille proche. Personne n'a protesté quand il m'a emmené avec lui jusqu'à Kaer Seren. C'est là que se trouve l'Ecole du Griffon, le long de la côte des Montagnes du Dragon. J'ai alors commencé l'effroyable entraînement qui allait faire de moi un sorceleur tandis que les autres candidats mourraient autour de moi à chaque épreuve. Je ne trouvais de répit à la dureté de ma formation que dans la bibliothèque de l'école. Après avoir appris à lire et écrire, je me suis mis(e) à dévorer tous les livres de cette dernière. J'impressionnais régulièrement mes professeurs par l'étendue de mes connaissances sur les monstres et les plantes. Je compensais mes faiblesses physiques par une grande maîtrise des signes magiques et un savoir étendu sur tout ce qui a trait à la chasse aux monstres. C'est grâce à cela que je survécus à toutes les épreuves pour devenir un sorceleur. Beaucoup de mes confrères se sont moqués de ma prudence au fil des années mais la plupart sont morts après avoir raté une information cruciale au cours d'une chasse.

Personnalité : Discuter avec les gens est le meilleur moyen de découvrir tout ce qui se passe dans un endroit. Contrairement à vos confrères, vous appréciez de faire un brin de causette avec les gens.

Idéal : Le savoir est une arme. Les autres sorceleurs se vantent de savoir manier une épée ou fabriquer une potion mais vous êtes persuadé(e) que c'est la connaissance qui permet de survivre à une chasse.

Liens : Chaque école de sorceleurs a accumulé des informations indispensables pour lutter contre les monstres. Imaginez que quelqu'un arrive à regrouper tout ce savoir en un seul endroit ...

Défaut : Vous faites preuve d'une prudence excessive. Vous évitez toujours d'attaquer un ennemi de front si vous avez moyen de lui tendre une embuscade pour le frapper dans un défaut de sa cuirasse.



APTITUDES & TRAITS						
Sens Supérieurs (Sorcelleur)	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 (Sorcelleur)	Toutes les mutations qui ont fait de vous un sorcelleur 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 (Sorcelleur)	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 avantagés.					
Réflexes Eclairs (Sorcelleur)	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 avantagé sur les tests d'Initiative.					
Sombres Recoins du Monde (Enfant-Surprise)	Les monstres que chassent les sorcelleurs 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.					
Connaissance des Monstres (Sorcelleur)	Avant même d'apprendre à manier une arme ou à produire un signe, un sorcelleur 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 (Sorcelleur)	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.					
Alchimie - Novice (Sorcelleur)	Vous avez appris l'art alchimique secret des sorcelleurs 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. 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 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 sorcelleur 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.					
Vigueur (Sorcelleur)	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 Sorcelleurs disposent d'un score de Vigueur limité à leur bonus de CON + bonus de Maîtrise. 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.					
Ecole de Sorcelleur – Griffon (Sorcelleur)	L'entraînement de ses élèves insiste tout particulièrement sur la maîtrise de leurs capacités magiques. Vous calculez votre Vigueur comme suit : CON + 2 * Bonus de Maîtrise.					
EQUIPEMENT		BOURSE				
Tenue de voyageur, gibecière, cheval de selle, trophée pris sur une créature monstrueuse		PC	PA	PE	PO	PP
Armure de cuir cloutée, paquetage d'explorateur, médaillon de sorcelleur, carquois avec 20 flèches						



THE WITCHER



Personnage : Naleb / Nora

Classe : Roublard

Niveau : 3

Archétype : Brute

Historique : Militaire

Race : Humain

Age : 22 ans

Région : Nilfgaard

Religion : Grand Soleil

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	2
○ Force	14	+2	+2	Classe d'Armure	13	Initiative	+2
● Dextérité	14	+2	+4	Dés de Vie	d8	Vitesse	9m
○ Constitution	12	+1	+1	POINTS DE VIE		Maximum	23
● Intelligence	12	+1	+3	Temporaires		Actuels	
○ Sagesse	12	+1	+1	SORTS		Caractéristique	
○ Charisme	14	+2	+2	Bonus d'Attaque		Jets de Sauvegarde	

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+2	○ Médecine (Sag)	+1	Epée courte	+4	1d8+2 P
○ Arcanes (Int)	+1	○ Nature (Int)	+1	Arc court	+4	1d6+2 P
● Athlétisme (For)	+4	● Perception (Sag)	+3	Dague *2	+4	1d4+2 P
● <u>Discrétion (Dex)</u>	+6	○ Perspicacité (Sag)	+1			
○ Dressage (Sag)	+1	○ Persuasion (Cha)	+1	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
● Escamotage (Dex)	+4	○ Religion (Int)	+1	Commun, Elfe		
○ Histoire (Int)	+1	○ Représentation (Cha)	+1	Véhicules (terrestres), Jeu de Cartes		
● Intimidation (Cha)	+4	● Supercherie (Cha)	+3	<u>Outils de voleur</u>		
○ Investigation (Int)	+1	○ Survie (Sag)	+1			

HISTORIQUE

Je suis originaire de la cité de Nilfgaard, la capitale de l'Empire du même nom. On pourrait attendre d'une cité surnommée la cité aux tours d'or et capitale du plus grand empire que le monde ait jamais connu qu'elle abrite des habitants prospères et heureux. C'est certainement vrai pour tous ceux qui habitent dans les quartiers proches du palais mais si, comme moi, vous avez grandi dans les taudis de la périphérie, la réalité est toute autre. Mes parents peinaient à subsister aux besoins de mes frères et sœurs à l'aide de petits boulots. Nous ne mangions pas tous les jours à notre faim et nous devons pratiquer la mendicité dans les quartiers aisés du centre-ville. J'ai rapidement appris à voler pour survivre. Je suis même devenu(e) plutôt doué(e). A l'adolescence, j'ai rejoint une bande de petits malfrats qui sévissaient dans les faubourgs de la capitale. C'est étonnant ce qu'on peut obtenir en menaçant les gens de leur casser quelques os. Mais ma chance ne pouvait pas durer éternellement. Mes nouveaux amis et moi avons franchi la limite en nous en prenant à un protégé de l'Empereur. La milice nous est tombée dessus par surprise à l'aube. En l'espace de quelques minutes, j'étais le(la) dernier(ère) survivant(e) de ma petite bande. Le sergent de la milice m'a proposé un choix simple : la potence ou l'armée. Le soir même, j'étais enrôlé(e) de force dans la puissante armée nilfgardienne. Je n'ai jamais réussi à m'adapter à la vie militaire et j'étais régulièrement puni(e) pour insubordination. Au bout de quelques mois de formation, j'ai été envoyé(e) sur la frontière nord du royaume, dans un endroit où les escarmouches avec les rebelles et les royaumes du nord étaient monnaie courante. J'ai essayé de faire profil bas et de rester le plus loin possible des problèmes mais ces derniers ont fini une nouvelle fois par me rattraper. Ma patrouille a été attaquée par des résistants à l'occupation nilfgardienne. Ils n'ont fait aucun prisonnier. J'ai réussi à échapper à la mort une fois de plus en me jetant dans un torrent et en me laissant emporter. Quand je me suis extirpé(e) de l'eau et de la boue, j'ai décidé qu'il était temps de changer radicalement de carrière et de région. Je me suis débarrassé(e) de mon armure et tout ce qui pouvait m'identifier comme un nilfgardien et j'ai tourné mes pas vers le nord pour échapper à la pendaison en tant que déserteur. Je parcours les Royaumes du Nord en essayant de dissimuler mes origines. Au bout de deux guerres contre les nilfgardiens, je comprends que les habitants de la région ne soit pas enthousiastes à la vue d'un envahisseur du sud.

Personnalité : Vous êtes débrouillard(e) et plein(e) de ressources. Il n'y pas grand-chose qui puisse vous surprendre et aucune situation où vous êtes pris(e) au dépourvu.

Idéal : Vous n'avez jamais eu qu'une seule ambition dans la vie : être votre propre maître. Vous avez toujours détesté qu'on vous donne des ordres ou qu'on vous oblige à faire ce que vous n'avez pas envie.

Liens : Les miséreux sont les mêmes dans tous les pays : ils sont ignorés et maltraités par les nantis. Vous avez une tendresse particulière pour ceux qui n'ont rien et vous essayez de les aider.

Défaut : Dire la vérité ne rapporte jamais que des ennuis à n'en plus finir. Vous donc pris la mauvaise habitude de mentir sur tout et à tout le monde. Cela vous a plutôt bien réussi jusqu'à maintenant.



APTITUDES & TRAITS						
Digne de Confiance (Humain)	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 (Humain)	Les humains sont connus pour résoudre leurs problèmes avec des solutions innovantes. Vous commencez la partie avec un deuxième point d'Inspiration.					
Entêtement Aveugle (Humain)	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.					
Frères d'armes (Militaire)	Vous avez une longue pratique des codes et du vocabulaire soldatesque, et vous savez intuitivement à qui vous adresser et de quelle manière au sein d'une unité militaire. Vous avez aussi une connaissance approfondie des rivalités seigneuriales dans votre région d'origine, et savez parfaitement reconnaître d'éventuels soldats « amis », auprès de qui vous pouvez solliciter de l'aide en cas de nécessité					
Expertise – Discrétion & Outils de Voleur (Roublard)	Votre bonus de maîtrise pour les deux capacités choisies est doublé pour tous les tests de compétences.					
Attaque sournoise (Roublard)	Vous savez comment frapper subtilement et exploiter les moments d'inattention d'un adversaire. Une fois par tour, vous pouvez infliger 2d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous avez touchée avec une attaque si vous obtenez un avantage sur le jet d'attaque. Votre attaque doit être portée avec une arme de finesse ou une arme à distance. Vous n'avez pas besoin d'avoir un avantage sur le jet d'attaque si un autre ennemi de votre cible se trouve à 1,50 mètre d'elle, que cet ennemi n'est pas neutralisé et que vous ne subissez pas un désavantage sur le jet d'attaque.					
Argot des voleurs (Roublard)	Pendant votre entraînement de roublard, vous avez appris l'argot des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes qui vous permettent de dissimuler des messages dans des conversations en apparence anodines. Seule une autre créature qui connaît l'argot des voleurs peut comprendre de tels messages. Transmettre un message de cette manière prend quatre fois plus de temps que si vous l'aviez exprimé clairement. De plus, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles qui permettent de transmettre des messages courts et simples, comme par exemple indiquer si une zone est dangereuse, si vous entrez sur le territoire d'une guilde des voleurs, si un trésor se trouve à proximité, si des personnes qui habitent dans le coin sont des proies faciles ou si elles accepteront de cacher des voleurs en fuite.					
Ruse (Roublard)	Votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez faire une action bonus à chacun de vos tours de combat. Par contre, cette action ne peut être utilisée que pour accomplir les actions se précipiter, se désengager ou se cacher.					
Regard noir (Brute)	Vous pouvez ajouter à la fois votre modificateur de Charisme et de Force pour les tests de Charisme (Intimidation) et Charisme (Persuasion). De plus, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire un test opposé de Charisme (Intimidation) contre le test de Sagesse (Perspicacité) d'une cible humanoïde à moins de 3 mètres de vous. En cas de succès, la cible souffre d'un désavantage à son prochain jet d'attaque ou d'opposition contre vous. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude. Les créatures immunisées à l'état terrorisé ou aux dégâts psychiques sont immunisées à cette aptitude.					
Dur à cuire (Brute)	Vous ajoutez votre modificateur de Force en plus de celui de Constitution aux points de vie obtenus au niveau 3.					
EQUIPEMENT		BOURSE				
Couverture, habits courants, paquet de cartes, insigne de votre unité, pierre à affûter		PC	PA	PE	PO	PP
Armure de cuir, paquetage de cambrioleur						