



le Scriptorium

présente :

un univers pour
Fantasy Craft



LA SAGA DU SORCELEUR



UN CADRE DE JEU POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

D'après l'œuvre d'Andrzej Sapkowski.

Pour utiliser ce document, vous n'aurez besoin que du livre de base de Fantasy Craft. Le Guide du Compagnon, Tome 1 et Spellbound peuvent toutefois se révéler très utiles.

Introduction

L'objectif de cette aide de jeu est de permettre aux amateurs de *La Saga du Sorceleur* et de *Fantasy Craft* de jouer dans leur univers favori avec leur système de règles préféré. Vous y trouverez des options de personnage, des PNJ, un mini-système de magie dédié aux signes, de l'équipement et autres éléments indispensables pour évoluer dans cet univers de violence, de corruption et de mysticisme.

J'ai pu obtenir de nombreuses informations via le wiki *The Witcher* (<http://witcher.wikia.com>). La plupart des images illustrant ce document en sont d'ailleurs issues (et sont la propriété de CD Projekt RED). Que ses nombreux contributeurs soient ici remerciés. Merci aussi à Rowen Ellendyl, Ozcorn et Renz pour leurs relectures et critiques.

Table des matières

Introduction	2
Campagnes	3
Inspirations	3
Âge	3
Options de campagne	3
Origines.....	4
Races	4
Demi-elfes	4
Dryades.....	4
Elfes	5
Gnomes.....	5
Halfelins	5

Humains	5
Nains.....	6
Vampires	6
Vrans	7
Talents	7
Spécialités	8
Intérêts	10
Langues	10
Études.....	10
Dons et manœuvres.....	10
Dons de Combat en Mêlée	10
Dons de Magie.....	11
Dons Raciaux.....	12
Manœuvres.....	13
Magie	14
Sites d'énergie	14
Magie des Signes	14
Signes disponibles.....	14
Équipement	15
Équipement général	15
Biens	15
Outils.....	15
Provisions	16
Élixirs	16
Poisons	16
Armes	17
Armures.....	17
Récompenses.....	18
Objets magiques.....	18
Artefacts	18
Figurants	20
Galerie	20
Archétypes	22



CAMPAGNES

Les campagnes de *La Saga du Sorcelleur* mêlent de nombreux éléments du fantastique à des thématiques socio-culturelles et politiques actuelles, le tout dans une ambiance sombre et pessimiste. Les grands défis des Royaumes du Nord sont autant la menace grandissante de l'empire Nilfgaardien que le racisme, la xénophobie et la corruption qui contaminent les relations entre les nations.

Inspirations

Les campagnes de *La Saga du Sorcelleur* trouveront essentiellement leur inspiration dans les nouvelles éponymes d'Andrzej Sapkowski, précédées de *L'Épée de Providence* et de *Le Dernier Voeu*, éditées en français chez Bragelonne. Les jeux vidéos adaptés de la saga et intitulés *The Witcher* sont également d'excellents moteurs d'ambiance et de scénarios. Leur bande originale, en particulier, est une petite merveille.

Âge

Féodal. Inspirée de la Pologne à l'époque du moyen-âge, *La Saga du Sorcelleur* prend tout son sens dans un monde s'extirpant difficilement d'un âge de ténèbres où les préjugés ont la vie dure. Bien que la magie permette de grandes prouesses et que la science se développe, elles restent encore l'apanage d'une minorité. Les options de personnage et l'équipement des Âges Primitif, Antique et Féodal sont disponibles dans cet univers (voir *Fantasy Craft*, page 343).

Options de campagne

Les options de campagne suivantes sont adaptées aux aventures de *La Saga du Sorcelleur* (voir *Fantasy Craft*, page 361, et le *Guide du Compagnon*, Tome 1).



AETH ITHLINNESPEATH LA PROPHÉTIE D'ITHLINE

*En vérité, je vous le dis, voici venir l'ère de l'épée et de la hache, l'ère de la terrible tourmente.
Voici venir le Temps du Froid blanc et de la Lumière blanche, le Temps de la Folie et du Mépris, Tedd Deireádh, le Temps de la Fin.
Le monde disparaîtra sous la glace et renaîtra avec le nouveau soleil.
Il renaîtra par le Sang ancien, Hen Ichaer, la graine semée. La graine qui ne germera point, mais fera jaillir la flamme. Ess'tuath esse !
Cela se passera ainsi ! Scrutez les signes ! Quels seront-ils ? Je m'en vais vous le dire.
Tout d'abord, la terre sera noyée dans le sang Aen Seidhe, le sang des elfes...*

Corruption omniprésente : Il y a quelque chose de pourri dans les Royaumes du Nord. L'égoïsme et la trahison sont la norme, plongeant la société dans le marasme d'une méfiance permanente.

Héros méprisés : Les braves gens voient d'un mauvais œil les aventuriers, mages, sorcelleurs et autres vagabonds qui mènent — c'est bien connu — une vie de méfaits et de débauche.

Intérêts rapides : Le savoir est source de pouvoir et les héros ont intérêt à apprendre vite s'ils ne veulent pas être pris au dépourvu.

Le temps du mépris : Les tensions entre humains et non-humains sont à leur apogée. Il suffirait d'une étincelle pour mettre le feu au brasier.

Monstres légendaires : Ce n'est pas sans raison que les braves gens font parfois appel aux sorcelleurs, aussi détestables soient-ils. Les monstres qui rôdent dans les ténèbres sont redoutables...

Sorcellerie (Magie éprouvante) : La sorcellerie est un art demandant à la fois du talent et de longues heures d'études. Seules les esprits les plus déterminés parviennent à la maîtriser.

MAGIE ÉPROUVANTE (2 DÉS)

La sorcellerie est une pratique dangereuse qui peut se révéler traumatisante, plus d'un mage ayant fini par perdre la raison. Lorsqu'un personnage spécial lance un sort, il subit autant de dégâts de stress que de points de sorts dépensés. Ces dégâts ne sauraient être réduits d'aucune façon. À chaque fois qu'un personnage standard lance un sort, il est *secoué*.

ORIGINES

RACES

L'univers de *La Saga du Sorcelleur* est essentiellement peuplé d'humains belliqueux et étroits d'esprit. Des innombrables espèces féériques qui arpentaient jadis les Royaumes du Nord, seule une poignée subsiste encore. Les autres ont fui la civilisation et se terrent dans les quelques havres elfiques et forêts enchantées qui résistent aux haches des hommes... pour le moment. Dans les royaumes, les non-humains luttent chaque jour pour leur survie, tant la xénophobie s'aggrave de jour en jour et conduit humains et non-humains à des actes toujours plus désespérés.

Demi-elfes

Après des années de cohabitation majoritairement pacifique, elfes et humains ont donné naissance à une nouvelle race, aujourd'hui autonome : les demi-elfes. Ces dernières années, la plupart des demi-elfes ont été eux-mêmes la progéniture d'au moins un parent demi-elfe, mais certains descendent directement d'un humain et d'un elfe, et tous héritent à la fois du charme féérique et de l'esprit adaptable de leurs parents.

Avec leur sens du social et leurs talents de toutes sortes, les demi-elfes auraient dû réussir à se faire accepter partout. C'était sans compter les tensions raciales entre elfes et humains, qui se sont exacerbées ces dernières années. Aux yeux des humains, les demi-elfes ne valent pas mieux que les elfes, et un elfe n'accordera jamais la même confiance à un demi-humain qu'à un véritable non-humain.

Traits de personnalité classiques : beau parleur, énigmatique, joyeux, pensif, téméraire

Traits physiques classiques : glabre, mince, nez et traits fins, oreilles pointues, yeux en amande

Exemples de noms : Les demi-elfes adoptent souvent des noms proches des humains, à moins qu'ils soient élevés dans une société elfique.

Dons Ethniques : Techniquement, les demi-elfes sont des humains avec le don Racial Sang Elfique (voir *Adventure Companion*, page 132).

Dryades

Les dryades sont sans doute la plus mystérieuse de toutes les races féériques. Il faut dire qu'au cours des premiers siècles, leurs contacts avec les humains ont été plutôt sporadiques. Ces dernières années, avec l'avancée inéluctable des terres humaines sur leurs forêts enchantées, ces rares rencontres ont même tourné au conflit ouvert. Dans presque tous les royaumes, c'est la guerre ouverte entre les dryades locales, attachées à leur bosquet millénaire, et les communautés humaines qui tentent de se développer à proximité.

Les dryades sont toutes femelles et possèdent un lien primal avec la forêt qui les a vues naître. Pour enfanter, elles se servent de mâles elfes ou humains qu'elles leurrent et séduisent, avant de disparaître. Si l'enfant issu de cette union est une fille, elle sera élevée comme une dryade et en *deviendra* une avec le temps. Si c'est un garçon, son sort sera funeste...

Les dryades sont toujours d'une grande beauté. Sveltes, athlétiques, elles ressemblent à des femelles elfes ou humaines à la peau intégralement verte et aux cheveux fauves. Elles font preuve d'un grand talent à l'arc et leurs sens sont paraît-il aussi exacerbés que ceux d'un oiseau de proie. Certaines d'entre elles disposent même de pouvoirs magiques qui ne sont pas sans rappeler ceux des druides.

Traits de personnalité classiques : irascible, farceuse, lunatique, méfiante, mélomane

Traits physiques classiques : allure sauvage, cheveux sombres, peau verte, sculpturale, souple

Exemples de noms : Aglaïs, Braenn, Eithné, Fauve, Morénn, Sirssa

Dons Ethniques : Esprit des bois (fille de la terre), Esprit des rivières (fille de l'eau), Esprit des tempêtes (fille du vent). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes une "fille libre".

Type : Fée bipède de Taille Moyenne avec une Allonge de 1 (voir *Fantasy Craft*, page 227). Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

- **Caractéristiques :** +2 Dextérité, -2 Charisme
- **Vitesse de base :** 9 mètres
- **Camouflage :** Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 à tous les jets de Discrétion en forêt.
- **Élégante :** Votre modificateur d'Apparence augmente de +1.

- **Maniement des Arcs** : Vous apprenez le maniement des arcs.
- **Source nourricière** : Vous n'avez besoin que d'un repas par jour.
- **Talon d'Achille** : Lorsqu'une arme en argent vous inflige des dégâts, vous subissez en plus autant de dégâts létaux.
- **Vue acérée** : Vos incréments de portée visuelle sont égaux à votre valeur de Sagesse $\times 10$ cases. Vous ignorez aussi les malus de portée des 2nd et 4^{ème} incréments lorsque vous Visez.

Elfes

Il y a bien longtemps, les elfes et les humains vivaient en harmonie. Mais suite à la tragique légende de Lara Dorren et Cregan de Lod, une guerre éclata entre les deux peuples ; une guerre dont les conséquences se font encore sentir aujourd'hui, exacerbées par des années de méfiance, de mépris et de haine. De fait, les elfes sont devenus le fer de lance de la résistance non-humaine. Alliés aux nains, nombreux sont ceux qui rejoignent la Scoia'Tael ("les écureuils" en elfique), une organisation résistante armée qui prône la survie des espèces non-humaines par l'extermination de ceux qui les menacent... Un discours finalement pas si éloigné de celui des humains les plus xénophobes.

Type : Dans *La Saga du Sorceleur*, les elfes sont des Humanoïdes et non des Fées.

Gnomes

La race la plus ancienne du monde était jadis présente à travers tous les Royaumes du Nord. Aujourd'hui, on ne trouve plus de gnomes qu'à Mahakam et Tir Tochair, où ils vivent en harmonie avec les nains. Les gnomes ont toujours su imposer par l'esprit le respect qu'ils ne pouvaient obtenir par la stature. Ce sont notamment des maîtres artisans et leurs créations architecturales et métallurgiques sont légendaires. Plus petits que les nains, ils ressemblent assez aux halfelins, dont on les distingue par leur nez plus long.

Traits de personnalité classiques : ambitieux, curieux, futé, impatient, inventif

Traits physiques classiques : petit, maigrelet, yeux acérés, nez pointu, mains adroites

Exemples de noms : Adalbertus, Arctefer, Percival, Rocsorrel, Rumpelstelt

Dons Ethniques : Techniquement, les gnomes sont des halfelins avec le don Racial Peuple Habile (voir *Fantasy Craft*, page XX).

Halfelins

Contrairement aux elfes et aux nains, les halfelins (ou hobberas) aux pieds nus et poilus semblent capables de mieux supporter les abus et l'intolérance des hommes. Malgré les quolibets et autres ségrégations dont ils sont la cible, la plupart vivent toujours au sein de sociétés humaines. D'un abord amical et jovial, il faut dire que le halfelin commun attire naturellement la sympathie, à défaut du respect. Toutefois, les rapports faisant état de halfelins ayant rejoint la Scoia'Tael sont de plus en plus nombreux, signe que même la légendaire bonhomie des halfelins a ses limites.

Humains

S'il existe encore quelques races légendaires à travers le monde, il ne fait aujourd'hui plus aucun doute que ce sont les hommes qui le dominent. Plus nombreux, protégés par de hauts murs de pierre, versés dans l'art de la magie et, de plus en plus, dans les sciences, les humains progressent bien plus vite que même les druides auraient pu le prédire. Toutefois, leur vivacité d'esprit et leur témérité ne va pas sans une certaine arrogance.

Convaincus de leur supériorité, les humains bafouent les droits de ceux qui foulaient cette terre avant eux, pillent sans vergogne les ressources naturelles et écrasent ceux d'entre eux qui ne parviennent à suivre l'inexorable marche du progrès. Au point qu'aujourd'hui, les hommes se tournent les uns contre les autres, provoquant des guerres de grande ampleur et précipitant leur propre fin...





Nains

Les nains sont la troisième Race Ancienne avec les elfes et les gnomes. Bien que considérés comme des parias au même titre que tous les autres non-humains, les nains se sont globalement mieux adaptés à la société humaine que les elfes. Il faut dire que les villes de pierre sont un environnement qui leur est familier et qu'ils ont un esprit d'entreprise que bien des humains envient. En pratique, nombre de nains sont déchirés entre le désir d'une vie paisible au sein d'une communauté humaine, quitte à devoir subir quelques moqueries de temps à autres, et une sourde

envie de revanche, qui les incite à rejoindre les rangs de la Scoia'Tael et à se battre pour reprendre le contrôle de leur destin.

Vampires

Les vampires ne sont pas rares dans les Royaumes du Nord, en particulier dans les zones urbaines. Ils sont simplement assez doués pour passer inaperçus parmi les humains et éviter d'être persécutés, contrairement aux Races Anciennes notamment. Paradoxalement, alors qu'elfes, nains et dryades vivent leurs heures les plus sombres, les vampires, craints et méprisés tant dans le folklore que dans les faits, semblent s'adapter mieux que jamais à la société humaine.

Il faut dire qu'ils ont eu des siècles pour apprendre à se fondre dans la masse. Loin des morts-vivants cauchemardesques qu'on imagine, insensibles à l'ail, aux cours d'eau ou aux crucifix, les vampires sont simplement une race à part, tirant sa force vitale en s'abreuvant du sang des autres. À part ce détail et le fait inexplicable qu'ils n'ont aucun reflet, ils sont très semblables aux humains, avec toutefois une grâce et un sens du raffinement supérieurs à la moyenne. Sans leur être mortelle, la lumière du soleil les incommoder et ils sont sensibles à l'argent.

S'il existe de nombreuses espèces de vampires monstrueux (voir page 29), ceux qui se qualifient eux-mêmes de hauts vampires ressemblent donc

suffisamment aux humains pour se mêler sans peine à la société. Ces vampires cherchent la compagnie, sans doute pour l'admiration qu'elle leur procure. Ils sont fondamentalement cosmopolites et ouverts, bien qu'ils se sentent instinctivement supérieurs à autrui. En somme, ils ont besoin des autres pour exister, même si cela implique de cacher en permanence leur véritable nature.

Traits de personnalité classiques : hédoniste, cosmopolite, assoiffé, charmeur, dominateur

Traits physiques classiques : élégant, dents pointues, peau diaphane, parfum indescriptible

Exemples de noms : Anna, Emiel, Sandor, Vereena

Dons Ethniques : Alpyre ou Brouxe (voir page 11). Si vous ne choisissez aucun d'entre eux, vous êtes un "haut vampire".

Type : Fée bipède de Taille Moyenne avec une Allonge de 1 (voir *Fantasy Craft*, page 227). Vos Blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

- *Caractéristiques :* +3 Charisme
- *Vitesse de base :* 9 mètres
- *À la trace :* Votre odorat a une portée de base égale à votre valeur de Sagesse \times 2 cases et vous obtenez un bonus de +6 à tous vos jets de Pistage.
- *Attaque naturelle :* Vous obtenez l'attaque naturelle Morsure I (voir *Fantasy Craft*, page 268). Si vous obtenez une attaque naturelle plus d'une fois, le niveau de l'attaque devient égal au niveau le plus élevé + 1 par instance supplémentaire conférant la même attaque, jusqu'à un maximum de V.
- *Baiser du vampire :* Lorsque vous réussissez une attaque de Morsure, vous pouvez immédiatement prendre un Second souffle par une action libre. Le cas échéant, vous bénéficiez des effets d'un repas normal.
- *Honni :* La Disposition des individus ne partageant pas votre Race diminue de 10.
- *Ressemblance :* Vous obtenez un bonus de +4 pour vous faire passer pour un Humain.
- *Sensibilité à la lumière :* Chaque fois que vous entrez dans une zone plus éclairée, vous subissez 20 points de dégâts éblouissants.
- *Talon d'Achille :* Lorsqu'une arme en argent vous inflige des dégâts, vous subissez en plus autant de dégâts létaux.
- *Vision dans le noir II :* Vous ignorez tous les malus dus à la luminosité.

Vrans

Les vrans étaient une ancienne race de créatures reptiliennes. Jadis maîtres des régions qui deviendraient les Royaumes du Nord, ils ont aujourd'hui disparu de la surface de la terre. Leur architecture et certains de leurs artefacts perdurent, cependant, et sont aussi rares que prisés.

TALENTS

Les principaux royaumes (voir carte à la fin de ce document) se voient dotées d'un Talent propre. Mais les héros ne sont pas des gens ordinaires et ont souvent tendance à sortir du lot.

AEDIRN

Les habitants d'Aedirn sont pieux, travailleurs et fermement nationalistes. À tendance belliqueuse, ils sont familiers des escarmouches de frontières.

- *Caractéristiques* : +1 Constitution
- *Épuisement de groupe* : Vous pouvez Épuiser jusqu'à 3 adversaires. Vous lancez les dés une fois et chaque ennemi tente de résister séparément.
- *Inébranlable* : Lorsque vous subissez un affaiblissement de caractéristique, celui-ci est réduit de 1.
- *Lentement mais sûrement* : Le coût d'activation de vos erreurs et de celles vos alliés augmente de 2 dés d'action pendant les Temps Morts.

CINTRA

Fiers, stoïques et vigoureux, les habitants de Cintra vivent semble-t-il dans un passé qu'ils affectionnent, aux us et coutumes riches et nombreux.

- *Caractéristiques* : +1 Charisme
- *Charmant* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non ennemi de +5.
- *Comme le roc* : Vous obtenez +1 Blessure par niveau.
- *Défense agile* : Votre Défense de base augmente de +1.
- *Héroïsme* : Vous obtenez un bonus de +1 à l'attaque et aux jets de compétence pendant une Scène Dramatique.



KAEDWEN

Les habitants de Kaedwen vivent entourés de forêts, de races anciennes et de magie. Ces dernières années, les tensions n'y ont été que plus grandes.

- *Caractéristiques* : +1 Sagesse
- *Élégant* : Votre modificateur d'Apparence augmente de +1.
- *Esprit ouvert* : Vous obtenez +1 point de compétence par niveau.
- *Linguiste* : Vous apprenez 2 Langues supplémentaires.
- *Toujours prêt* : Vous pouvez toujours agir lors d'un round de surprise.

KOVIR/POVISS

Nombre des habitants de Kovir et Poviss sont des opportunistes venus du sud, en quête des richesses enfouies dans les montagnes.

- *Caractéristiques* : +1 Dextérité
- *Athlétisme instinctif* : Votre rang maximal d'Athlétisme est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus d'une aptitude instinctive s'applique à chaque compétence.
- *Maniement des Armes Contondantes* : Vous apprenez le maniement des armes contondantes.
- *Meilleur sous pression* : Vous obtenez un bonus de +2 aux jets que vous améliorez à l'aide d'un dé d'action.
- *Rationnement* : Vous n'avez besoin que d'un repas par jour.

NILFGAARD

Les Nilfgaardiens sont belliqueux et rusés. Malgré leurs velléités expansionnistes, ils ont un véritable sens de l'honneur.

- *Caractéristiques* : +1 Intelligence
- *Anticipation de groupe* : Vous pouvez Anticiper jusqu'à 3 adversaires. Vous lancez les dés une fois et chaque ennemi tente de résister séparément.
- *Crac !* : Vos jets de dégâts basés sur la Force augmentent de +1.
- *Du sel sur la plaie* : Vous obtenez la manœuvre Du sel sur la plaie.
- *Tactiques instinctives* : Votre rang maximal de Tactiques est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus d'une aptitude instinctive s'applique à chaque compétence.



RÉDANIE

Les Rédaniens sont des individus entreprenants – d’aucuns diraient sans scrupules – qui ont bâti leur richesse sur le commerce, l’agriculture et le savoir.

- *Caractéristiques* : +1 Charisme
- *Coup bas* : Vous obtenez la manœuvre Coup bas.
- *Diversion de groupe* : Vous pouvez Distraindre jusqu’à 3 adversaires. Vous lancez les dés une fois et chaque ennemi tente de résister séparément.
- *Esprit ouvert* : Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.
- *Indice gratuit* : Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S’il refuse, vous recevez 1 dé d’action.

LYRIE/RIVIE

Sombres et peu enclins à la finesse, les habitants de Lyrie et de Rivie sont des gens fiers, réputés pour leurs robustes citadelles, leur paranoïa... et un certain opportunisme.

- *Caractéristiques* : +1 Constitution
- *Combattant épuisant* : Lorsqu’un ennemi adjacent vous attaque et vous rate, il subit 2 points de dégâts non-létaux.
- *Dernière chance* : Vous pouvez lancer jusqu’à 2 dés d’action pour améliorer vos jets de sauvegarde.
- *Insensible à la douleur* : Vous ignorez la première fois que vous êtes *fatigué* ou *secoué* de chaque scène.
- *Sommeil léger* : Dormir n’est jamais une Situation Critique pour vous.

TÉMÉRIE

Les Témériens constituent un peuple vigoureux, courageux et diablement obstiné. Leurs armées sont les plus redoutées des Royaumes du Nord.

- *Caractéristiques* : +1 Force
- *Encouragement* : Une fois par scène, vous pouvez conférer un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde d’un allié.
- *Esprit tenace* : Vous obtenez +1 Vitalité par niveau.
- *Menace de groupe* : Vous pouvez Menacer jusqu’à 3 adversaires. Vous lancez les dés une fois et chaque ennemi tente de résister séparément.

ZERRICANIE

Les Zerricaniens sont un peuple mystérieux dont les Nordiques ignorent beaucoup. On prétend que leurs femmes manient le sabre avec adresse et qu’ils vénèrent des dragons.

- *Caractéristiques* : +1 Dextérité
- *Célèbre* : Votre Légende augmente de 2.
- *Curieux* : Vous obtenez 2 Études supplémentaires.
- *Indiscernable* : La marge d’erreur de tous les jets de Psychologie dont vous êtes la cible augmente de 2.
- *Maniement des Armes Tranchantes* : Vous apprenez le maniement des armes tranchantes.
- *Moral d’acier* : Tout malus moral à vos caractéristiques et jets d’attaque, de compétence ou de sauvegarde diminue de 2.

SPÉCIALITÉS

ARDENT

Au nom de la Rose Ardente, vous avez juré de protéger les innocents. Et pour garantir leur protection, vous n’avez d’autre choix que d’éliminer les monstres, rebelles non-humains et autres sorcières qui menacent leur sécurité.

Conditions : Humain

- *Don supplémentaire* : Mépris
- *Bouclier humain* : Une fois par combat, vous pouvez choisir d’encaisser les dégâts d’une attaque ciblant un personnage adjacent. Votre Réduction des Dégâts et vos Résistances s’appliquent.
- *Crac !* : Vos jets de dégâts basés sur la Force augmentent de +1.
- *Engagé* : Vous pouvez acquérir une Renommée Militaire pour 20 points de Réputation par rang.



INCARNER UN SORCELEUR

Les règles de *Fantasy Craft* se prêtent parfaitement à l'interprétation d'un sorcier, en particulier si vous considérez les options suivantes, en plus de la Spécialité idoine.

Classes : La classe de base de Soldat représente parfaitement la formation de base au combat et à l'épée à deux mains que subit tout sorcier. Par la suite, il aura à choisir entre la classe d'expert d'Alchimiste, qui lui permettra de tirer le meilleur parti de ses élixirs, et celle de Pourfendeur de Monstres (*voir encadré ci-dessous et Guide du Compagnon, Tome 1*), qui ne le rendra que plus efficace dans son travail.

Intérêts : Le boulot d'un sorcier est de tuer des monstres. C'est donc sans surprise que ses principaux Intérêts sont des Études concernant les monstres qu'il affronte le plus souvent.

Compétences : Tout bon sorcier investira avant toute chose dans les compétences Artisanat (Chimie) pour créer ses indispensables élixirs et Survie pour dénicher ses proies. Acrobaties, Athlétisme et Détermination lui seront toutes trois très utiles au combat.

Dons : Le sorcier est avant tout un maître épéiste, d'où la nécessité d'investir dans les dons de Maîtrise de l'épée à deux mains. Maîtrise de l'alchimie lui permettra de créer des élixirs plus puissants. Les combattants chevronnés apprécieront Attaque en puissance et Frappe rapide, tandis que lame d'argent s'avérera vite indispensable face aux monstres les plus tenaces. Enfin, Le Don et d'autres dons de Magie permettront au sorcier de faire appel à l'étincelle de magie qui sommeille en lui.

Équipement : Les sorciers ont toujours sur eux une épée à deux mains en argent pour les monstres et une en acier pour les humains. Ils privilégient les armures légères, pour ne pas freiner leurs mouvements, et ne répugnent à se servir ni de leurs élixirs, ni de pièges vicieux, ni de poisons.

CONSEILLER

Votre talent pour la magie fait de vous un atout dont même un roi ne saurait se passer, mais nul ne sait à qui va réellement votre allégeance.

- *Don supplémentaire :* Contact Supplémentaire
- *Économe :* Votre Prudence augmente de 2.
- *Élegant :* Votre modificateur d'Apparence augmente de +1.
- *Expert de la Magie :* Vous êtes considéré comme possédant 2 dons de Magie supplémentaires pour tout effet basé sur leur nombre.
- *Sang Noble :* Vous pouvez acquérir une Renommée Noble pour 20 points de Réputation par rang.

SCOIA'TAEL

Révolté par votre condition et celle de vos pairs, vous avez décidé de prendre part activement à la lutte contre l'hégémonie humaine.

Conditions : Non-Humain

- *Don supplémentaire :* Maîtrise de l'embuscade I
- *Défense agile :* Votre Défense de base augmente de +1.
- *Passage sans trace :* Le DD des jets de Pistage pour suivre vos traces augmente de +10.
- *Rapide :* Votre Vitesse au sol augmente de 3 m.
- *Vif :* Vous obtenez un bonus de +5 à l'Initiative.

SORCELEUR

Dès votre enfance, vous avez été soumis à un entraînement martial et des tests mortels qui ont fait de vous un redoutable chasseur de monstres.

- *Don supplémentaire :* Héritage mutant
- *Connaissances générales :* Vous obtenez 2 Études supplémentaires.
- *Ennemis jurés :* Choisissez 2 Types: Bête, Créature Artificielle, Élémentaire, Esprit, Horreur, Mort-vivant ou Plante. Votre marge de critique augmente de 2 lorsque vous attaquez ou faites un jet de Détection, Psychologie ou Survie ciblant des personnages courants de ces Types. Vous pouvez choisir un Type supplémentaire aux Niveaux de Carrière 6, 11 et 16.
- *Expert du Combat en Mêlée :* Vous êtes considéré comme possédant 2 dons de Combat en Mêlée supplémentaires pour tout effet basé sur leur nombre.

POURFENDEUR DE MONSTRES

Pour adapter cette classe d'expert à *la Saga du Sorcier*, le don requis Maîtrise du bouclier I est remplacé par lame d'argent. D'autre part, l'appétit *fléau des monstres* ne nécessite plus d'être armé d'un bouclier, mais ne s'applique qu'aux monstres dont vous avez fait l'Étude.

INTÉRÊTS

Les Intérêts suivants sont parmi les plus courants dans le cadre de *La Saga du Sorceleur*.

Langues

- **Lingua franca** : Introduite il y a un peu plus d'un millénaire, la langue commune est répandue dans tous les royaumes et parlée par presque tous les peuples, même si des dialectes locaux plus ou moins distincts existent.
- **Dialecte nilfgaardien** : Dérivé de la langue ancienne, avec des syllabes traînantes, ce dialecte est très utilisé au cœur de l'empire.
- **Jargon skellige** : Issu lui aussi de la langue ancienne et adapté à la culture insulaire, ce dialecte est parlé essentiellement par les habitants de l'archipel du même nom.
- **Langue ancienne** : Pratiquée par les elfes et les dryades, la langue ancienne et son alphabet runique sont également connus de quelques érudits et magiciens.
- **Langue des dryades** : Depuis des siècles, cette langue orale n'est connue que de rares dryades.
- **Langue des gnomes** : La plus ancienne des langues vivantes n'est parlée que par le peuple gnome, dont les apparitions se font de plus en plus rares.
- **Langue des nains** : Cette langue, dont la forme écrite utilise des idéogrammes, est sur le déclin, les nains eux-mêmes lui préférant la langue commune.

Études

Les aventuriers et les chasseurs de monstres en particulier ont pour habitude de se renseigner autant que possible sur les redoutables créatures qu'ils sont susceptibles de rencontrer dans les contrées sauvages. Dans ce cas, chaque catégorie de monstres (par exemple, les charognards) doit être sélectionnée séparément (voir page 18).

D'autres études courantes dans les Royaumes du Nord incluent : la héraldique, la politique, un Royaume spécifique, l'empire de Nilfgaard, les druides, les sorcisseurs, le Conclave, la Loge, les Vrans, le culte de Dagon, le culte de Melitele, l'Ordre de la Rose Ardente, la forêt de Brokilone, la Chasse Sauvage, les légendes anciennes, la prophétie d'Ithline, la conjonction des sphères, la poésie, les guerres nilfgaardiennes, l'alchimie, l'architecture, l'espionnage, etc.

DONS ET MANŒUVRES

Voici quelques nouveaux dons et manœuvres introduisant des effets liés aux races ou personnalités des aventures de *La Saga du Sorceleur*.

Dons de Combat en Mêlée

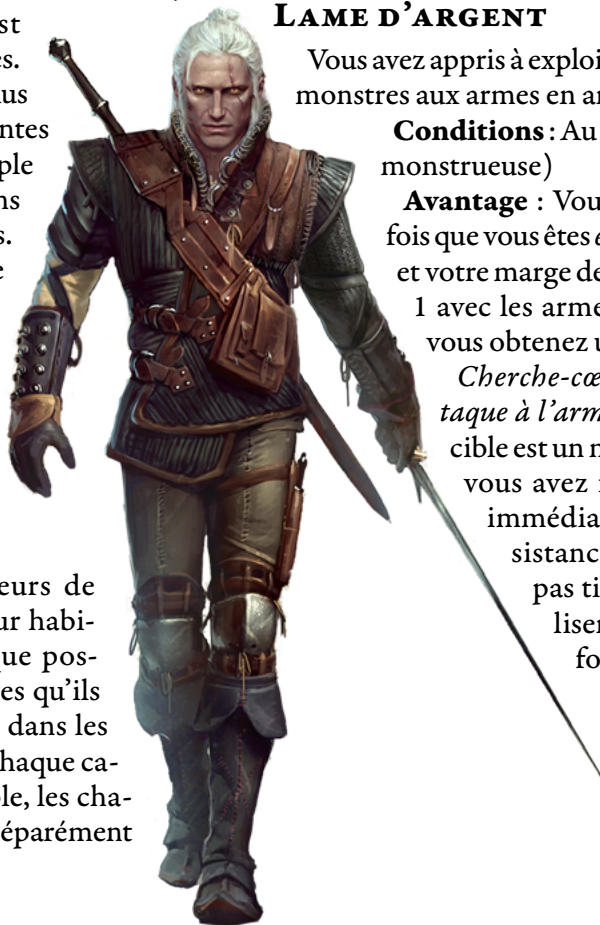
LAME D'ARGENT

Vous avez appris à exploiter la vulnérabilité des monstres aux armes en argent.

Conditions : Au moins 1 Étude (espèce monstrueuse)

Avantage : Vous ignorez la première fois que vous êtes *effrayé* de chaque scène et votre marge de critique augmente de 1 avec les armes en argent. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Cherche-cœur (Manœuvre d'Attaque à l'arme en argent) : Si votre cible est un monstre standard dont vous avez fait l'Étude, elle rate immédiatement son jet de Résistance (les dégâts ne sont pas tirés). Vous pouvez utiliser cette manœuvre une fois par round.



Dons de Magie

INITIÉ D'AARD

Un mouvement du poignet... et ils valsent dans les airs !

Conditions : Le Don, Signe d'Aard

Avantage : La Portée du Signe devient : Attaque à Distance Personnelle et il obtient une Zone d'Effet : cône de 9 m. De plus, les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde sont *étourdies* pour 1 round.

INITIÉ D'AXII

"Ce ne sont pas ces elfes-là que vous recherchez."

Conditions : Le Don, Signe d'Axi

Avantage : Le Signe affecte 3 personnages qui accomplissent chacun 1 action de votre choix. De plus, les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde sont *effrayées* dès que l'effet prend fin.

INITIÉ D'IGNI

"Brûlez, mes agneaux ! Brûlez !"

Conditions : Le Don, Signe d'Igni

Avantage : La Zone d'Effet du Signe devient : sphère de 9 m et il inflige 1d6 points de dégâts tous les Niveaux de Lanceur (maximum 5d6).

INITIÉ DE QUEN

Gare à ceux qui s'imaginent que cette coquille d'énergie a un usage purement défensif.

Conditions : Le Don, Signe de Quen

Avantage : La Durée du Signe devient : 2 minutes et il confère une *réduction des dégâts* 4.

INITIÉ D'YRDEN

Tel une araignée, vous tissez la toile qui prendra votre proie au piège.

Conditions : Le Don, Signe d'Yrden

Avantage : Chaque piège inflige 1d6 points de dégâts tous les Niveaux de Lanceur (maximum 8d6) et les cibles qui ratent leur jet de sauvegarde sont également *paralysées* pour 1 round. De plus, le sort continue à faire effet même après déclenchement du piège.

MAÎTRISE DES SIGNES I

Vous avez parfait votre don à force d'efforts et d'entraînement quotidien.

Conditions : Le Don, personnage spécial

Avantage : Vous pouvez lancer vos Signes un nombre de fois par combat égal à vos dés d'action de départ. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Contrôle du pouvoir (Manœuvre d'Incantation) : Si au moins 1 adversaire est affecté par le sort, vous obtenez 1 Adrénaline.

MAÎTRISE DES SIGNES II

Vous ne connaissez que quelques tours, mais vous les maniez avec l'expertise d'un véritable mage.

Conditions : Maîtrise des Signes I

Avantage : Votre Niveau de Lanceur pour Le Don est égal à votre nombre de dons de Magie. De plus, vous obtenez une manœuvre.

Déchaînement du pouvoir (Manœuvre d'Incantation) : Dépensez 2 Adrénaline. Le sort inflige 1 point de dégâts supplémentaire par Niveau de Lanceur.



MAÎTRISE DES SIGNES III

Vous avez découvert le mystérieux signe d'héliotrope, qui ralentit le temps autour de vous – ou est-ce *vous* qui accélérez ?

Conditions : Maîtrise des Signes II

Avantage : Vous obtenez une Résistance aux dégâts magiques égale au double de votre Adrénaline. De plus, vous obtenez une posture.

Signe d'Héliotrope (Posture) : Tant que votre Adrénaline est au moins égale à 5, vous obtenez une demi-action supplémentaire par round et un bonus magique de +1 aux jets d'attaque et de Réflexes. Cet effet ne se cumule pas avec le sort Rapidité.

Dons Raciaux

ALPYRE

Vous êtes un vampire carnassier et impitoyable, le prédateur ultime des créatures au sang chaud.

Conditions : Vampire, Niveau 1 uniquement

Avantage : Vous obtenez une attaque naturelle de Griffes I et *régénération 1* (voir *Fantasy Craft*, pages 264 et 267). Cependant, vous perdez de votre charme naturel et votre Charisme diminue de 2.

ALPYRE ANCESTRAL

Vous vous êtes laissé dévorer par la bête qui sommeille en vous. Sans aucun regret.

Conditions : Alpyre

Avantage : Vous devenez *éternel* (voir *Fantasy Craft*, page 263). De plus, vous pouvez faire jaillir des ailes de chauve-souris de votre dos en deux rounds. Vous obtenez alors une Vitesse en vol de 12 m. Cependant, vous subissez un malus de -2 à l'Apparence.

BROUXE

Vous êtes un séducteur hors pair et votre regard a fait fondre des cœurs qu'on croyait faits de glace.

Conditions : Vampire, Niveau 1 uniquement

Avantage : Votre marge de critique augmente de 2 lorsque vous Influencez une personne du sexe opposé et vous devenez *fascinant* (voir *Fantasy Craft*, page 37).

BROUXE ANCESTRAL

Les poètes écrivent des odes et se donnent la mort en honneur à votre beauté et votre grâce.

Conditions : Brouxe

Avantage : Votre bonus de Charisme (minimum 1) s'ajoute au nombre de rounds que vous *fascinez* une cible. De plus, vous pouvez utiliser votre attaque de Morsure à l'insu de votre proie si celle-ci ne se méfie pas. Vous devez pour cela réussir un jet d'Action cachée avec un malus de -10. Ceux qui ratent leur jet opposé de Vigilance ont le sentiment que vous avez tout juste embrassé votre victime.

DAME DE LA FORÊT

De gardien, vous êtes devenue l'incarnation de la forêt dont vous partagez la force vitale.

Conditions : Esprit des bois

Avantage : Vous découvrez la Sphère suivante de la Voie de la Nature.

Spécial : Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à 4 fois.

DAME DE L'ORAGE

Vous réglez sur les cieux déchaînés. La foudre est votre apanage.

Conditions : Esprit des tempêtes

Avantage : Vous découvrez la Sphère suivante de la Voie de l'Air.

Spécial : Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à 4 fois.

DAME DU LAC

Les légendes arthuriennes ne reposent pas que sur des légendes et exagérations.

Conditions : Esprit des rivières

Avantage : Vous découvrez la Sphère suivante de la Voie de l'Eau.

Spécial : Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à 4 fois.

ESPRIT DES BOIS

Vous êtes un être protecteur et patient qui ne fait plus qu'un avec sa forêt natale.

Conditions : Dryade, Niveau 1 uniquement

Avantage : Vous découvrez la première Sphère de la Voie de la Nature, pour laquelle votre Niveau de Lanceur est égal à votre Niveau de Carrière.



ESPRIT DES RIVIÈRES

Vous êtes un être facétieux et spirituel qui protège les eaux de toutes les souillures.

Conditions : Dryade, Niveau 1 uniquement

Avantage : Vous perdez *camouflage naturel (forêt)* et obtenez *camouflage naturel (aquatique)*. En outre, vous découvrez la première Sphère de la Voie de l'Eau, pour laquelle votre Niveau de Lanceur est égal à votre Niveau de Carrière.

ESPRIT DES TEMPÊTES

Vous êtes un esprit vengeur qui hante les plaines et les collines venteuses.

Conditions : Dryade, Niveau 1 uniquement

Avantage : Vous perdez *camouflage naturel (forêt)* et obtenez *camouflage naturel (plaines)*. En outre, vous découvrez la première Sphère de la Voie de l'Air, pour laquelle votre Niveau de Lanceur est égal à votre Niveau de Carrière.

HÉRITAGE MUTANT

Les mutagènes vous ont transformé corps et âme, vous conférant des yeux de chat, une tolérance aux toxines et des instincts de prédateurs.

Conditions : Niveau 1 uniquement

Avantage : Vous obtenez la *vision dans le noir I* et un bonus de +5 aux jets de Vigueur contre les maladies et poisons. En outre, vous pouvez bénéficier des effets d'une huile ou potion supplémentaire par scène. Cependant, les mutagènes ont tendance à laisser des marques qui, si elles ne sont pas toujours affreuses, sont rarement élégantes. Vous subissez un malus de -2 à votre modificateur d'Apparence.

LIGNÉE MUTANTE

Vous avez préparé et ingéré un mutagène particulièrement violent qui a provoqué en vous une transformation radicale.

Conditions : Héritage mutant, Maîtrise de l'alchimie I

Avantage : Vous obtenez une des options de PNJ suivantes : *amphibie I*, *attaque monstrueuse I*, *caméléon I*, *défense magique I*, *défense naturelle (dégâts létaux)*, *esprit*

de ruche, *fascinant*, *festin*, *grand coureur III*, *grand grimpeur III*, *grand nageur III*, *grand sauteur III*, *immunité aux maladies*, *puant*, *réduction des dégâts I*, *régénération I*, *rejetons*, *stabilité*, *terrifiant*, *vision aveugle*, *vivacité critique*. En outre, votre métabolisme s'altère et tous les jets de Médecine sur vous subissent un malus de -2.

Spécial : Ce don peut être acquis plusieurs fois, en choisissant une nouvelle option à chaque fois.

SANG DRYADIQUE

Les naïades sont des humaines élevées parmi les dryades. Avec le temps, leur corps se transforme et elles héritent d'une partie de leurs pouvoirs.

Prérequis : Humaine, Niveau 1 uniquement

Avantage : Votre Dextérité augmente de 1, vous obtenez un bonus d'équipement de +5 à tous vos jets de Discrétion en forêt et vous pouvez choisir vos dons comme si vous étiez une dryade.

Spécial : Chaque personnage ne peut avoir plus d'un don de "Sang". Lorsque vous obtenez ce don, vous pouvez réduire l'une de vos caractéristiques de 2 pour acquérir un don Racial supplémentaire avec la condition "Niveau 1 uniquement".

Manœuvres

Voici quelques manœuvres appréciées des combattants les plus aguerris.

RENOI DE PROJECTILES

Manœuvre de Parade de projectiles : Si Tranche-flèche réussit avec une marge de 4 ou plus, vous pouvez immédiatement renvoyer la flèche ou le carreau vers l'attaquant par une attaque libre. Les dégâts et autres effets de l'attaque sont déterminés comme si l'attaquant lui-même avait tiré.

RIPOSTE

Manœuvre de Parade ou de Blocage au bouclier : Si la Parade ou le Blocage réussit avec une marge de 4 ou plus, le personnage peut riposter immédiatement par une attaque libre.



MAGIE

SITES D'ÉNERGIE

La magie est une maîtresse capricieuse, mais elle n'est pas non plus avare de présents. Dans *La Saga du Sorceleur*, la magie est comme un fluide qui imprègne le monde, s'écoulant dans toutes les directions. Souvent, ces flux se rejoignent en rivières, et parfois, ces rivières se croisent, formant des nœuds de confluences, ou sites d'énergie.

Un site d'énergie peut être puisé pour restaurer 1d12 Points de Sort à un mage, sans jamais pouvoir excéder son maximum normal. Certains sites d'énergie sont plus faibles et restaurent la magie avec moins d'efficacité (1d10, 1d8, 1d6, voire 1d4). Une fois vidé, le site d'énergie a besoin d'une semaine pour se ressourcer.

Les sites d'énergie sont presque invisibles à l'œil nu. Toutefois, ils peuvent être repérés grâce à un jet de Perception ou Vigilance (DD variant de 20 pour un site puissant à 40 pour un site vide) ou grâce à Détection de la magie.

MAGIE DES SIGNES

La magie des signes est un système de magie alternatif qui coexiste avec la magie profane dans l'univers de *La Saga du Sorceleur*. Elle représente la façon innée qu'ont les sorcisseurs et autres Sources de manipuler une forme limitée de magie. Son fonctionnement est essentiellement fondé sur Le Don, dont elle étend les possibilités.

LE DON

Même si vous n'êtes pas un mage, vous êtes né avec un don extraordinaire pour imposer votre volonté au monde... petit à petit.

Conditions : Niveau 1 uniquement

Avantages : Vous connaissez un nombre de sorts de niveau 0 égal à votre modificateur d'Intelligence (minimum 2) avec un Niveau de Lanceur de 1. Vous pouvez automatiquement lancer ces sorts un nombre de fois par scène égal à vos dés d'action de départ.

Tout sort obtenu par ce biais est un Signe. Comme indiqué ci-dessus, l'Incantation d'un Signe réussit automatiquement et, comme il s'agit d'un sort de Niveau 0, aucune dépense de Point de Sort n'est nécessaire (sauf si une manœuvre d'Incantation présentant un coût additionnel est utilisée).

Au lieu d'augmenter son Intelligence, un personnage peut consacrer 1 Étude pour apprendre un Signe supplémentaire. Il existe de nombreuses manières d'améliorer ses Signes, la plupart du temps grâce à des dons ou de l'équipement magique.

Signes disponibles

Dans *La Saga du Sorceleur*, cinq Signes sont répertoriés. Rien n'empêche cependant votre MJ d'autoriser l'apprentissage d'autres sorts de Niveau 0.

AARD

Niveau : 0 Force

Temps d'Incantation : 1 demi-action

Portée : Attaque à Courte Portée

Durée : Instantanée

Jet de Sauvegarde : Vigueur annule

Effet : La cible est *renversée* et subit 1 point de dégâts de force.

AXII

Niveau : 0 Charme

Temps d'Incantation : 1 demi-action

Portée : Proche

Durée : 1 round

Jet de Sauvegarde : Volonté annule

Effet : Un personnage fait de son mieux pour accomplir immédiatement une Action de Mouvement de votre choix et subit 1 point de dégâts de stress lorsque le sort prend fin.



IGNI**Niveau** : 0 Énergie (Feu)**Temps d'Incantation** : 1 demi-action**Portée** : Attaque à Distance Personnelle**Zone d'Effet** : Ligne de 4,50 m**Durée** : Instantanée**Jet de Sauvegarde** : Réflexes moitié**Effet** : Vous projetez un souffle enflammé à travers la Zone d'Effet, infligeant 1d6 points de dégâts de feu.**QUEN****Niveau** : 0 Protection**Temps d'Incantation** : 1 demi-action**Portée** : Personnelle**Durée** : 1 minute**Effet** : Un champ de force crépitant d'énergie vous entoure, vous conférant une *réduction des dégâts 1* et infligeant 1 point de dégâts électriques à chaque adversaire qui vous touche avec une attaque de mêlée ou à mains nues.**YRDEN****Niveau** : 0 Sceaux**Temps d'Incantation** : 1 demi-action**Portée** : Contact**Zone d'Effet** : 1 objet ou jusqu'à un volume de 1,50 m × 1,50 m par Niveau de Lanceur**Durée** : 1 minute**Jet de Sauvegarde** : Réflexes moitié**Effet** : Vous créez un piège magique temporaire pour sécuriser un objet ou une zone. Le piège se déclenche dès qu'autrui touche l'objet ou pénètre dans la zone. Un objet ou une zone ne peut être protégée que par un seul piège magique à la fois. Quand il se déclenche, le piège inflige 1d4 points de dégâts explosifs tous les Niveaux de Lanceur (maximum 5d4) avec un rayon de 1. Une fois le piège déclenché, le sort prend fin.**TABLEAU 1 : BIENS**

Nom	Effet	Tai/M	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
Mégascope	Augmente la portée de Murmures à Illimitée	M/2 m	Fragile 1	20M	10 kg	Féodal	300 pa
Menottes de dimeritium	DD 25 pour se libérer ; +20 au DD des jets d'Incantation	Min/2 m	Solide 2	10S	1 kg	Antique	80 pa

TABLEAU 2 : OUTILS

Nom	Effet	Tai/M	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
Sacoche de source	Incantation (signes uniquement)	Min/1 m	Souple 1	10S	1 kg	Primitif	10 pa

ÉQUIPEMENT

Par bien des aspects, notamment le sort de ses habitants et le matériel qu'ils ont à leur disposition, le monde de *La Saga du Sorcelleur* est très semblable à notre moyen-âge. La présence subtile de magie et d'autres forces surnaturelles vient toutefois modifier la donne et il n'est pas rare d'observer des objets de l'Âge de Raison entre les mains de personnages particulièrement fortunés ou inventifs. La disponibilité de telles merveilles technologiques reste toutefois la discrétion du MJ et leur coût de base est multiplié au moins par deux.

ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

La puissance des mages a donné naissance à d'ingénieuses trouvailles pour amplifier leurs talents... ou au contraire les contenir.

Biens

Mégascope : Cette machine complexe permet de magnifier l'effet du sort Murmures. Après une heure de calibrage, qu'il est nécessaire de répéter chaque fois que le mégascope est déplacé, la Portée du sort devient Illimitée.

Menottes de dimeritium : Comme des menottes normales, mais quiconque les porte voit le DD de ses jets d'Incantation augmenter de 20, si tant est qu'il puisse incanter sans bouger les bras.

Outils

Sacoche de source : Moins complète qu'une sacoche à composantes, cette petite besace ne permet de lancer que des Signes, mais ne s'utilise que d'une seule main.



PROVISIONS

Les druides ont catalogué de nombreuses recettes de poisons, antidotes et autres décoctions.

Élixirs

Argentia : L'arme en argent enduite bénéficie des effets du sort Affûtage pendant 1 heure.

Baiser : Le buveur est immunisé à la condition *ensanglanté* pendant 1 heure.

Blizzard : Le buveur bénéficie des effets du sort Rapidité pendant 1 minute.

Chat : Comme une potion de vision dans le noir.

Chat huant : Comme une potion de vitalité.

Décocté de Raffard le Blanc : Comme une potion de guérison.

Forêt de Maribor : Le buveur peut utiliser ses Signes 2 fois de plus avant la fin de la scène.

Glouton : Le buveur inflige +1d6 points de dégâts lorsque sa Vitalité est inférieure à la moitié de son maximum pendant 1 heure.

Hirondelle : Comme une potion rafraîchissante.

Huile contre les monstres : L'arme en argent enduite inflige +1d4 points de dégâts contre un Type de monstres pendant 1 heure.

Infusion de Vries : Le buveur bénéficie des effets du sort Détection de l'Invisibilité.

Larmes d'épouse : Le buveur est immunisé à la

condition *nauséeux* pendant 1 heure.

Liseron : Comme une huile de résistance.

Loriot doré : Le buveur est immunisé aux poisons (mais pas aux maladies) pendant 1 heure.

Loup : Comme une potion d'augmentation.

Miel blanc : Comme une potion de restauration.

Philtre de Petri : Comme une potion de mana.

Pie-Grièche : Le buveur devient *impressionnant* pendant 1 heure (voir *Fantasy Craft*, page 264).

Pleine lune : Comme une potion de flou.

Saule : Le buveur obtient *stabilité* pendant 1 heure (voir *Fantasy Craft*, page 264).

Tonnerre : Le buveur obtient +5 aux dégâts mais -5 à la Défense pendant 1d6 minutes.

Poisons

Huile brune : Comme un poison putréfiant.

Huile de Crinfrid : Comme un poison innervant.

Venin du pendu : Comme un poison nécrotique.

Vesse-de-loup du diable : Comme un poison létal avec l'amélioration gaz.

AMÉLIORATIONS DES POISONS

Sang noir : Ce poison se mêle sans danger au sang d'une créature vivante. Si toutefois le mélange est ingéré, le buveur est automatiquement empoisonné.

TABLEAU 3 : ÉLIXIRS

Nom	Effet	Tai/M	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Huiles</i>							
Argentia	Comme le sort Affûtage ; arme en argent uniquement	TP/1 m	Fragile 1	18S	100 g	Primitif	200 pa
Huile contre les monstres	+1d4 points de dégâts contre un Type de monstres pendant 1 heure ; arme en argent uniquement	TP/1 m	Fragile 1	15S	100 g	Primitif	100 pa
<i>Potions</i>							
Baiser	Immunise contre la condition <i>ensanglanté</i> pendant 1 heure	TP/1 m	Fragile 1	15J	100 g	Primitif	100 pa
Blizzard	Comme le sort Rapidité	TP/1 m	Fragile 1	21S	100 g	Primitif	200 pa
Forêt de Maribor	+2 utilisations de Signes avant la fin de la scène	TP/1 m	Fragile 1	18S	100 g	Primitif	150 pa
Glouton	+1d6 aux dégâts lorsque la vitalité du personnage est inférieure à 1/2 son maximum pendant 1 heure	TP/1 m	Fragile 1	18S	100 g	Primitif	150 pa
Infusion de Vries	Comme le sort Détection de l'Invisibilité	TP/1 m	Fragile 1	18S	100 g	Primitif	200 pa
Larmes d'épouse	Immunise contre la condition <i>nauséeux</i> pendant 1 heure	TP/1 m	Fragile 1	9J	100 g	Primitif	50 pa
Loriot doré	Immunise contre le poison pendant 1 heure	TP/1 m	Fragile 1	15J	100 g	Primitif	100 pa
Pie-Grièche	Confère <i>impressionnant</i> pendant 1 heure	TP/1 m	Fragile 1	18S	100 g	Primitif	100 pa
Saule	Confère <i>stabilité</i> pendant 1 heure	TP/1 m	Fragile 1	18S	100 g	Primitif	100 pa
Tonnerre	Confère +5 aux dégâts et -5 à la Défense pendant 1d6 minutes	TP/1 m	Fragile 1	15J	100 g	Primitif	100 pa

TABLEAU 4 : POISONS

Nom	Effet	Tai/M	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Améliorations de poisons</i>							
Sang noir	Mêle le poison au sang	—	—	+8	—	Féodal	+50%

ARMES

Les alchimistes des Royaumes du Nord ont mis au point des cocktails... détonnants.

PROJECTILES

Rêve de dragon : Comme un feu grégeois.

Roi et reine : Cette bombe disperse un puissant psychotrope capable de briser les troupes les plus disciplinées.

Simoun : Cette bombe provoquant une violente onde de choc est utilisée pour assommer plutôt que pour tuer.

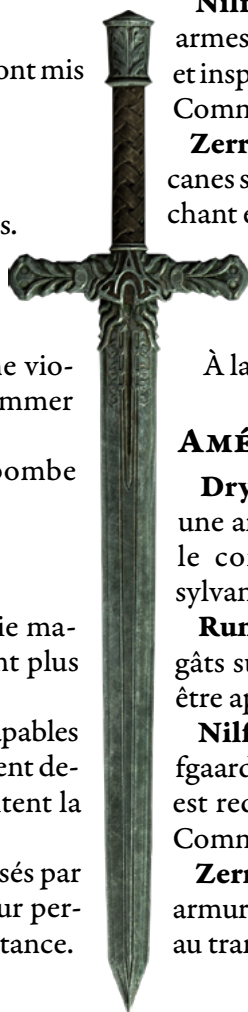
Soleil de Zerrikanie : Comme une bombe éblouissante.

AMÉLIORATIONS D'ARMES

Acier météorique : Chargées d'énergie magique, les armes en acier météorique sont plus aisées à enchanter que les autres.

Argent : Rares sont les artisans encore capables de forger des armes en argent. Elles infligent demi-dégâts aux Humanoïdes, mais exploitent la vulnérabilité à l'argent des monstres.

Dryadique : Les arcs et projectiles utilisés par les dryades sont légers et profilés pour leur permettre d'atteindre des cibles à grande distance.



Nilfgaardienne : Ornées d'obsidienne, les armes de l'empire de Nilfgaard sont redoutables et inspirent une profonde terreur à leurs ennemis. Comme l'amélioration d'arme orque.

Zerricane : Rares et précieuses, les armes zerricanes sont réputées pour leur légèreté et leur tranchant et sont favorisées par les bretteurs.

ARMURES

À la chasse aux monstres, sortez couvert !

AMÉLIORATION D'ARMURES

Dryadique : Renforcée d'écorce et de mousse, une armure dryadique semble pousser à même le corps. Comme l'amélioration d'armure sylvanienne.

Runique : Vos Signes infligent 2 points de dégâts supplémentaires. Cette amélioration peut être appliquée jusqu'à 3 fois.

Nilfgaardienne : Frappées du soleil de Nilfgaard, la vision de ces armures en acier trempé est redoutée dans tous les Royaumes du Nord. Comme l'amélioration d'armure orque.

Zerricane : Les Zerricanien ont adapté leurs armures à la chaleur de leur pays et pour résister au tranchant de leurs sabres.

TABLEAU 5 : PROJECTILES

Nom	Dég	Crit	Portée	Propriétés	Tai/M	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Grenades</i>										
Roi et reine	3d6 stress	20	3 m × 3	Rayon 1	TP/1 m	Solide 1	15S	500 g	Féodal	25 pa
Simoun	3d6 non-létaux	20	4,50 m × 3	Imprécise, rayon 1	TP/1 m	Solide 1	15S	500 g	Féodal	25 pa

TABLEAU 6 : AMÉLIORATIONS D'ARMES

Nom	Effet	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Facture</i>						
Dryadique	Arc ou projectile uniquement ; +2 incréments de Portée	—	+5	−25%	Primitif	+150%
Zerricane	Ajoute les propriétés <i>acérée 4</i> et <i>finesse</i>	—	+2	−25%	Primitif	+100%
<i>Matériau</i>						
Acier météorique	Solide uniquement ; diminue le coût en Réputation de 5 si l'objet est enchanté (minimum 1/2 coût de base)	—	+5	—	Primitif	+100%
Argent	Solide uniquement ; demi-dégâts contre les Humanoïdes	—	+2	—	Primitif	+50%

TABLEAU 7 : AMÉLIORATIONS D'ARMURES

Nom	RD	Effet	MD	MAJ	Vitesse	Déguis	Const	Comp	Poids	Âge	Coût
<i>Facture</i>											
Zerricane	—	Résistance à la Chaleur 2, Résistance aux Dégâts Tranchants 2	—	—	—	—	—	+2	—	Primitif	+50%
<i>Personnalisations</i>											
Runique	—	+2 aux dégâts des sorts	—	—	—	—	—	+2	—	Primitif	+50%



RÉCOMPENSES

Les Récompenses peuvent être de toutes sortes dans les aventures de *La Saga du Sorcier* : Renommée, Faveurs, Propriétés, Contacts... Toutefois les Objets Magiques, en particulier, sont sujets d'une grande convoitise.

Objets magiques

DOL BLATHANNA

Cette épée légère et tranchante comme un rasoir est portée par les membres de la Scoia'Tael. Son tranchant est redouté par les d'hoines.

Objet : cimenterre de qualité (dég 1d8+1 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *acérée 4, finesse*)

Enchantements : précision (bonus magique de +1 à l'attaque aux Niveaux 1-6, +2 aux Niveaux 7-12, +3 aux Niveaux 13-18, +4 aux Niveaux 19-20), tueur (+1 à la marge de critique contre les Humanoïdes aux Niveaux 1-6, +2 aux Niveaux 7-12, +3 aux Niveaux 13-18, +4 aux Niveaux 19-20)

Valeur en Réputation : 11 (Niveaux 1-6), 27 (Niveaux 7-12), 43 (Niveaux 13-18), 59 (Niveaux 19-20)

LAME SAINTE DE L'ORDRE

L'Ordre de la Rose Ardente forge ces lames enchantées afin de donner à ses chevaliers un atout supplémentaire dans leur lutte contre les monstres et autres terroristes.

Objet : épée longue de qualité (dég 1d12+1 létaux ; crit 20), plus rarement en argent

Essence : dégâts exotiques (divins)

Enchantement : effet de sort (Prière)

Valeur en Réputation : 4 (Niveaux 1-4), 6 (Niveaux 5-7), 9 (Niveaux 8-11), 12 (Niveaux 12-14), 15 (Niveaux 15-18), 18 (Niveaux 19-20)

MÉDAILLON DE SORCELEUR

À la fin de son initiation, chaque sorcier se voit confier un pendentif en argent aux couleurs de son école, sensible à la magie et aux monstres.

Objet : pendentif en argent

Enchantements : effet de sort (Détection de la Magie, Perception de la Mort)

Valeur en Réputation : 2 (Niveaux 1-4), 4 (Niveaux 5-7), 6 (Niveaux 8-11), 8 (Niveaux 12-14), 10 (Niveaux 15-18), 12 (Niveaux 19-20)



Artefacts

AERONDIGHT

Cette épée d'argent appartient à la Dame du Lac. Elle n'y a recours que pour ramener la paix et la confie alors à un champion agissant en son nom.

Objet : nagamaki en argent (dég 1d10 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *finesse, garde +1*)

Essence : dégâts exotiques (divins)

Enchantements : dégâts suprêmes (bonus magique de +2 aux dégâts aux Niveaux 1-2, +3 aux Niveaux 3-6, +4 aux Niveaux 7-10, +5 aux Niveaux 11-14, +6 aux Niveaux 15-18, +7 aux Niveaux 19-20), effet de sort (Lumière du jour I)

Valeur en Réputation : inestimable

ARMURE DE CORBEAU

Cette armure dont le secret de fabrication a été perdu depuis des siècles, a été forgée par des gnomes pour un sorcier du nom de Corbeau. Elle aurait été enterrée avec sa dépouille, mais quelques copies auraient été faites pour la royauté de l'époque.

Objet : armure complète de cuir bouilli allégée et renforcée de qualité

Essences : option de PNJ suprême (*régénération 2*), résistance suprême (Résistance aux attaques naturelles 10), vitalité suprême (+20 Vitalité)

Enchantement : défense (bonus magique de +1 à la Défense aux Niveaux 1-6, +2 aux Niveaux 7-12, +3 aux Niveaux 13-18, +4 aux Niveaux 19-20)

Valeur en Réputation : inestimable

ARMURE DE LA CHASSE SAUVAGE

Ceux qui rejoignent la Chasse Sauvage se voient offrir une tenue adaptée à leur sombre besogne. Si le porteur dispose de l'armure complète, son pouvoir en est augmenté.

Objet : cuirasse de la chasse sauvage (armure partielle de cuir elfique)

Essences : option de PNJ suprême (*immunité aux maladies*), résistance suprême (Résistance au feu 10)

Enchantements : défense suprême (bonus magique de +2 à la Défense aux Niveaux 1–2, +3 aux Niveaux 3–6, +4 aux Niveaux 7–10, +5 aux Niveaux 11–14, +6 aux Niveaux 15–18, +7 aux Niveaux 19–20)

Valeur en Réputation : inestimable

Objet : pantalon de la chasse sauvage (rend l'armure intermédiaire au lieu de partielle)

Essences : option de PNJ suprême (*régénération 2*)

Valeur en Réputation : inestimable

Objet : bottes de la chasse sauvage (accessoire)

Essences : don (Mobilité I)

Valeur en Réputation : inestimable

Objet : gantelets de la chasse sauvage (accessoire)

Essences : critique suprême (projectiles)

Valeur en Réputation : inestimable

ARMURE DES VRANS

Outre des armes légendaires, les vrans ont également conçu des armures d'une résistance exceptionnelle, grâce à une conception depuis oubliée.

Objet : armure intermédiaire d'écailles saurienne allégée et renforcée

Essences : option de PNJ (*prudent*), option de PNJ suprême (*robuste I*), option de PNJ suprême (*renvoi des sorts*), réduction des dégâts (RD 2)

Valeur en Réputation : inestimable

ARTEFACT DES GARDIENS

Ce bâton légendaire a été fabriqué par les vrans bien avant notre ère, mais sa magie est restée intacte.

Objet : bâton de guerre saurien de qualité (dég 1d8+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *double, ergonomique, faucheur*)

Essences : dégâts exotiques (feu), niveau de lanceur (+2 au Niveau de Lanceur pour jeter des sorts d'Énergie)

Enchantements : effet de sort (Boule de Feu II, Rayons Ardents)

Valeur en Réputation : inestimable

ÉPÉE OUBLIÉE DES VRANS

Seule une poignée des légendaires lames forgées par les vrans ont survécu jusqu'à notre époque. Leur souffle glacé signe la fin de toute vie.

Objet : espadon saurien de qualité (dég 1d12+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *ergonomique, garde +1, massif*)

Essences : aura suprême (froid) critiques suprêmes (+2 à la marge de critique), dégâts exotiques (froid)

Enchantements : effet de sort (Cône de Froid)

Valeur en Réputation : inestimable

G'VALCHIR

Ses origines sont mal connues, mais une chose est sûre, cette lame fut forgée dans le seul but de tuer.

Objet : fauchon de guerre de qualité (dég 1d12+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *cavalerie, PA 4*)

Essences : critiques suprêmes (+2 à la marge de critique), option de PNJ (*vivacité critique*)

Enchantements : dégâts suprêmes (bonus magique de +2 aux dégâts aux Niveaux 1–2, +3 aux Niveaux 3–6, +4 aux Niveaux 7–10, +5 aux Niveaux 11–14, +6 aux Niveaux 15–18, +7 aux Niveaux 19–20), effet de sort (Arme magique II)

Valeur en Réputation : inestimable

HARVALL

Harvall est une lourde épée d'acier dont les origines sont pour le moins obscures. Néanmoins, son tranchant ne soulève aucune question.

Objet : épée bâtarde de qualité (dég 1d10+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *massive*)

Essences : marge de critique (+1 à la marge de critique), option de PNJ suprême (*éventration*)

Enchantements : précision (bonus magique de +1 à l'attaque aux Niveaux 1–6, +2 aux Niveaux 7–12, +3 aux Niveaux 13–18, +4 aux Niveaux 19–20)

Valeur en Réputation : inestimable



ZERRIKANTERMENT

Nommée d'après un légendaire dragon d'or, cette lame est le fléau des monstres de toutes sortes.

Objet : fauchon de guerre en argent (dég 1d12 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *cavalerie, PA 4*)

Essences : adrénaline suprême (+4 Adrénaline)

Enchantements : tueur (+1 à la marge de critique contre les Bêtes, les Créatures Artificielles, les Horreurs et les Morts-Vivants aux Niveaux 1-6, +2 aux Niveaux 7-12, +3 aux Niveaux 13-18, +4 aux Niveaux 19-20)

Valeur en Réputation : inestimable

FIGURANTS

GALERIE

Alchimiste (Humanoïde Marchant — 41 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf IV ; JS IV ; Santé III ; Comp III ; CS : Artisanat VII, Incantation IV, Négociation V ; Sorts : Détection de la Magie, Neutralisation du Poison, Serviteur Invisible, Verrou Magique ; Options : *aptitude de classe (Alchimiste : harmonie alchimique, transmutation), don (Maîtrise de l'alchimie I & II)*

Attaques/Armes : Aucune

Montures et Véhicules : Charrette (Vitesse 6 m au sol (Course 12 m) ; Voyage 2 ; Tai G/Déf 9) ou aucun

Équipement : outils de chimiste de qualité

Trésor : 2M

Barde (Humanoïde Marchant — 42 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att III ; Déf III ; JS II ; Santé II ; Comp IV ; CS : Artisanat V, Diplomatie VIII ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : scandale, un mot de moi... ; Sage : droit au cœur 1/scène dramatique), attirant II, fascinant*



Attaques/Armes : Canne-épée (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; propriétés : *finesse, PA 2*)

Montures et Véhicules : mule (Vitesse 9 m au sol (Course 45 m) ; Voyage 5 ; Tai M/Déf III)

Équipement : trousse de toilette, instrument de musique de qualité, outils de scribe

Trésor : 1A

Brute (Humanoïde Marchant — 38 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att IV ; Déf II ; JS III ; Santé V ; Comp I ; CS : Athlétisme IV, Détermination III ; Options : *don (Attaque en puissance, Maîtrise de la lutte I), endurance aux dégâts (non-létaux), lutteur*

Attaques/Armes : Coup I (dég 1d6+2 létaux ; crit 20), massue (dég 2d6+2 létaux ; crit 20 ; propriétés : *massive*)

Équipement : alcool (3 doses)

Trésor : 1B

Chevalier de la Rose Ardente (Humanoïde Marchant — 51 PX) : For 15, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att V ; Déf III ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Intimidation IV, Investigation V, Tactiques IV ; Options : *don (Lame d'argent, Maîtrise du bouclier I, Mépris), honorable*

Attaques/Armes : épée bâtarde de qualité (dég 1d10+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *massive*), bouclier en métal de qualité (dég 1d4+3 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *garde +2*)

Montures et Véhicules : Destrier (Vitesse 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 5 ; Tai G/Déf IV)

Équipement : armure d'écailles intermédiaire

Trésor : 1B, 1É

Conseiller royal (Humanoïde Marchant — 56 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att I ; Déf III ; JS II ; Santé II ; Comp V ; CS : Détermination VI, Incantation VII, Psychologie VI ; Sorts : Détection des Émotions, Détection des Mensonges, Intuition, Marque de la Justice, Protection d'Autrui, Scrutation III, Vision Véritable ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : mauvais perdant ; Sage : assistance I), don (Marque)*

Attaques/Armes : bâton (dég 1d8 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *double, faucheur*)

Équipement : chevalière, sacoche à composantes

Trésor : 1A, 1V

Détrousseur de cadavres (Humanoïde Marchant — 37 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init V ; Att II ; Déf III ; JS V ; Santé III ; Comp II ; CS : Fouille VI, Négociation V ; Options : *don (Chance de l'aventurier), immunité aux maladies*

Attaques/Armes : dague (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *lancer, sanglante*)

Montures et Véhicules : mule (Vitesse 9 m au sol (Course 45 m) ; Voyage 5 ; Tai M/Déf III) ou aucun

Équipement : Grand sac, pelle, outils de voleur

Trésor : 1A, 2B

Forgeron (Humanoïde Marchant — 46 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp II ; CS : Artisanat VII, Négociation IV, Détermination IV ; Options : *aptitude de classe (Érudit : huile de coude), don (Maître artisan I & II, Maîtrise du marteau I & II)*

Attaques/Armes : marteau à deux mains (dég 2d6 non-létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *massif*)

Équipement : armure intermédiaire de cuir, outils de forgeron de qualité

Trésor : 2E, 1A

Garde-chasse royal (Humanoïde Marchant — 48 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init V ; Att IV ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : Camouflage IV, Détection V, Survie VI ; Options : *aptitude de classe (Éclaireur : hors piste, maître pisteur I, traces de pas), ennemis jurés (Bêtes)*

Attaques/Armes : arc de corne + 30 flèches normales (dég 1d6 létaux ; crit 20 ; portée 9 m × 6 ; options : *empoisonnées, PA 2*), sabre (dég 1d10 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *cavalerie, finesse*)

Montures et Véhicules : Cheval de monte (Vitesse 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 7 ; Tai G/Déf IV)

Équipement : armure partielle de cuir clouté, carte détaillée, 2 pièges à ours

Trésor : 2T

Joueur de dés (Humanoïde Marchant — 47 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au so ; Init I ; Att II ; Déf III ; JS III ; Santé II ; Comp III ; CS : Bluff IX, Détermination IV, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : mauvais perdant), don (Chanceux, La chance sourit aux audacieux, Sourire de dame fortune)*

Attaques/Armes : aucune

Équipement : jeu de dés

Trésor : 3A

Prêtresse de Melitele (Humanoïde Marchant — 48 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf V ; JS IV ; Santé III ; Comp III ; CS : Diplomatie IV, Médecine V, Psychologie V ; Options : *aptitude de classe (Sage : assistance II, droit au cœur I), don (Soins d'urgence), honorable*

Attaques/Armes : aucune

Équipement : livre saint, trousse de secours

Trésor : 1V

Sorceleur (Humanoïde Marchant — 75 PX) : For 14, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init V ; Att IV ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : Artisanat IV, Acrobaties V, Athlétisme IV, Survie VI ; Options : *aptitude de classe (Alchimiste : harmonie alchimique ; Pourfendeur de monstres : à la trace), don (Héritage mutant, Lame d'argent, Le Don, Maîtrise de l'alchimie I, Maîtrise de l'épée à deux mains I, Maîtrise des signes I), manœuvre (Parade, Riposte), ennemis jurés (Bêtes), intérêt (Études : 4 espèces monstrueuses, 3 Signes)*

Attaques/Armes : claymore en argent (dég 1d12+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), claymore de qualité (dég 1d12+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), bombe (dég 3d6 explosifs ; crit 20 ; portée 3 m × 3 ; propriétés : *imprécise, rayon 1*)

Montures et Véhicules : Cheval de monte (Vitesse 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 7 ; Tai G/Déf IV)

Équipement : armure intermédiaire de cuir durci, médaillon de sorceleur (voir page XX), outils de chimiste, poison létal concentré, piège à ours, potion de guérison

Trésor : 3T



Scoia'Tael (Humanoïde Marchant — 44PX) :
 For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai
 M (1x1, Allonge 1) ; Init VI ; Att III ; Déf IV ; JS
 II ; Santé III ; Comp II ; CS : Camouflage V, détec-
 tion IV, Tactiques III ; Options : *aptitude de classe*
 (Éclaireur : *attaque sournoise + 1d6, vie sauvage + 2*),
 don (Champ de mines, Combat en meute I, Science de
 l'embuscade I), manœuvre (Tir de précision)

Attaques/Armes : arc long + 30 flèches barbelées
 (dég 1d6 lésaux ; crit 19-20 ; propriétés : *empoison-
 nées, PA 2, sanglantes*), cimeterre (dég 1d8 lésaux ;
 crit 18-20 ; propriétés : *acérée 4, finesse*)

Montures et Véhicules : Cheval de monte (Vitesse
 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 7 ; Tai G/Déf
 IV)

Équipement : armure intermédiaire de cuir
 elfique, collet exotique, piège à filet exotique, piège
 à pieux exotique, piège à projectiles exotique

Trésor : 2B

ARCHÉTYPES

DRYADE (+3 PX)

Avantage : Le Type du PNJ devient Fée et sa Dex-
 térité augmente de 2. De plus, il obtient *caméléon*
 I (*aquatique, forêt/jungle ou plaines*), *sens aiguisé*
 (*vue*) et *talon d'Achille* (*argent*).

VAMPIRE (+9 PX)

Avantage : Le Type du PNJ devient Fée et son
 Charisme augmente de 2. De plus, il obtient Mor-
 sure I (dég 1d8 lésaux ; crit 18-20), Baiser du vam-
 pire (attaque vampirique I ; Vigueur DD 10 ou 1
 point de dégâts lésaux par NM, le PNJ est soigné
 d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle*
 (*Morsure*)), *sens aiguisé* (*odorat*), *sensibilité à la lu-
 mière, talon d'Achille* (*argent*) et *vision dans le noir II*.



Carte des Royaumes du Nord et de Nilfgaard