



le Scriptorium

présente :

une aide pour  
Fantasy Craft



# LA SAGA DU SORCELEUR

## DRAMATIS PERSONAE



### UNE AIDE DE JEU POUR FANTASY CRAFT PAR AEGIS

Pour utiliser ce document, vous aurez besoin du livre de base de Fantasy Craft, du Guide du Compagnon — Tome 1 et de *La Saga du Sorceleur*, disponible sur [le Scriptorium](http://leScriptorium.com).

# Avant-propos

Cette aide de jeu présente quelques-uns des personnages les plus marquants de l'univers de *la Saga du Sorceleur*. Ce sont tous des protagonistes principaux ou secondaires des romans et des jeux de *la Saga du Sorceleur*. Le livre de base de *Fantasy Craft*, édité en français par le 7<sup>ème</sup> Cercle et le guide de *la Saga du Sorceleur* (disponible gratuitement sur [le Scriptorium](#)) sont nécessaires à l'utilisation de ces PNJ. *Le Guide du Compagnon — Tome 1* peut aussi se révéler utile ; les options marquées d'un astérisque (\*) en sont tirées.

## Table des matières

Adam Pangratt.....3	Golan Vivaldi..... 11	Regis ..... 20
Adda la Blanche.....3	Henselt ..... 11	Renuald aep Matsen ..... 20
Angoulême .....3	Hotsporn ..... 12	Rience..... 21
Anna Henrietta.....3	Iorveth..... 12	Roderick de Wett ..... 21
Aryan La Valette.....3	Isengrim Faoiltiarna ..... 12	Sabrina Glevissig..... 21
Assire var Anahid.....4	Jacques d'Aldersberg..... 13	Sac-à-souris..... 22
Auberon Muircetach .....4	Jarre..... 13	Saskia..... 22
Azar Javed.....4	Jaskier ..... 13	Shani..... 22
Berengar.....5	Joachim de Wett..... 13	Sheala de Tancarville..... 23
Bernard Loredo .....5	John Natalis..... 14	Sheldon Skaggs..... 23
Boreas Mun .....5	Kalkstein ..... 14	Shilard Fitz-Oesterlen..... 23
Bras van Ban Ard.....5	Keira Metz..... 14	Siegfried de Denesle ..... 23
Cahir .....6	Kimbolt..... 15	Sigismund Dijkstra ..... 24
Calanthe Riannon.....6	Lambert ..... 15	Stefan Skellen ..... 24
Carduin de Lan Exeter .....6	Letande Avet ..... 15	Stennis ..... 24
Carmen .....6	Léo Bonhart..... 15	Stregobor ..... 24
Cecil Burdon .....6	Letho de Gulet..... 16	Tissaia de Vries ..... 25
Ciri Riannon .....7	Margarita Laux-Antille ..... 16	Toruviel..... 25
Cynthia .....7	Margot..... 16	Triss Merigold..... 25
Dame de la Nuit.....7	Marie-Louise La Valette..... 16	Vattier de Rideaux ..... 26
Declan Leuvaarden.....8	Menno Coehoorn ..... 17	Velerad ..... 26
Demavend .....8	Meve ..... 17	Vernon Roche ..... 26
Dethmold .....8	Milva..... 17	Vesemir..... 27
Eithné.....8	Nenneke..... 18	Vilgefortz..... 27
Emhyr var Emreis.....9	Niedamir..... 18	Vincent Meis..... 27
Enid an Gleanna .....9	Nimue..... 18	Vissegerd ..... 28
Eredin Bréacc Glas.....9	Oribasius Reuven ..... 18	Vizimir II..... 28
Eskel..... 10	Philippa Eilhart ..... 19	Vysogota ..... 28
Esterad Thyssen..... 10	Le Professeur..... 19	Yaevinn..... 28
Foltest ..... 10	Radowid V..... 19	Yarpen Zigrin..... 29
Fringilla Vigo ..... 11	Rayla la Blanche ..... 20	Yennefer de Vengerberg..... 29
Geralt de Riv ..... 11	Raymond Maarloeve ..... 20	Zoltan Chivay ..... 29





## Adam Pangratt

Cet ancien brigand devenu mercenaire est le commandant la Compagnie Libre, réputée pour sa bravoure aux batailles de Mayenne et de Brenna.

**Adam 'Adieu' Pangratt (Humanoïde Marchant — 49 PX)** : For 14, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé V ; Comp II ; CS : Détection III, Détermination IV, Tactiques V ; Options : *aptitude de classe (Soldat : instinct de tueur)*, *don (Instinct du guerrier, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de l'épée I)*

*Attaques/Armes* : épée bâtarde (dég 1d10+5 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *massive*)

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

*Équipement* : armure intermédiaire de plaques, sceau de la Compagnie Libre

*Trésor* : 2A, 1B

## Adda la Blanche

Fille de la relation incestueuse entre Foltest de Témérie et sa sœur, Adda vécut les quatorze premières années sous la forme d'une strige (voir *le Bestiaire*) jusqu'à ce que Geralt de Riv leva sa malédiction.

**Adda la Blanche (Humanoïde Marchant — 27 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp III ; CS : Détermination IV, Diplomatie V, Négociation V ; Options : *attirante II, maladroite, poids des âges, sommeil léger*

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

*Équipement* : robe cérémonielle, médaillon contre la malédiction

*Trésor* : 3A, 1B

## Angoulême

La jeune Angoulême vit en exil depuis sa plus tendre enfance. Après s'être brièvement acoquinée une bande de brigands, elle rejoignit Geralt de Riv dans sa quête pour retrouver Ciri.

**Angoulême (Petit Humanoïde Marchant — 61 PX)** : For 10, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 10 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ;

Att III ; Déf V ; JS III ; Santé II ; Comp V ; CS : Bluff VI, Détection VI, Prestidigitation VII ; Options : *aptitude de classe (Cambrioleur : ça va couper ! I, c'est sa faute !, insaisissable, plus discrète qu'un chat)*, *don (Combat à deux armes, Sens de la répartie I)*

*Attaques/Armes* : cimeterre (dég 1d8+2 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *acéré 4, finesse*), poignard (dég 1d6+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, finesse*)

*Équipement* : armure partielle de cuir clouté, outils de voleuse

*Trésor* : 1A, 1B

## Anna Henrietta

Devenue duchesse de Toussaint à la mort de son mari Rajmund, Anna est une souveraine adorée de son peuple. Elle a vécu une aventure avec le célèbre barde Jaskier.

**Anna Henrietta, duchesse de Toussaint (Humanoïde Marchant — 44 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf III ; JS III ; Santé II ; Comp III ; CS : Détermination IV, Diplomatie VIII, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : intrigues à la cour I, scandale, un mot de moi...)*, *attirante III, couarde*

*Attaques/Armes* : aucune

*Équipement* : trousse de toilette, chevalière

*Trésor* : 1A, 2B, 1V

## Aryan La Valette

Fils de Maria-Louisa La Valette, le jeune baron de La Valette est un chevalier plein de courage, entièrement dévoué à sa mère.

**Aryan, baron de La Valette (Humanoïde Marchant — 59 PX)** : For 14, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf III ; JS III ; Santé V ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Diplomatie V, Équitation VI ; Options : *aptitude de classe (Chevalier : né pour se battre III, né sur une selle)*, *don (Combat à deux armes, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise du bouclier I & II)*, *honorable, manœuvre (Frappe triomphale)*

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

*Trésor* : 1A, 1E, 1V

## Assire var Anahid

Originaire de Vicovaro, cette sorcière de talent est la seule Nilfgaardienne parmi les membres fondateurs de la Loge des Magiciennes.

**Assire var Anahid (Humanoïde Marchant — 70 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 16, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m ; Init III ; Att II ; Déf III ; JS III ; Santé II ; Comp III ; CS : Bluff V, Déguisement VI, Détermination VII, Incantation VIII ; Sorts : Charme Personne II, Désintégration, Façonnage de la Pierre, Fracasement, Glissement de Terrain, Muscles II, Nature Bestiale II, Nullification, Rayons Ardents, Réparation II, Téléportation I ; Options : *aptitude de classe (Mage : secret des arcanes II)*, *attirante I*, *don (Conversion profane : durée, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I & II)*, *grand grimoire III*

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

*Équipement* : sacoche à composantes, trousse de déguisement, potion de mana

*Trésor* : 1B, 2M

## Auberon Muircetach

Auberon étaient le roi de Tir na Lia et des Aen Elle, les elfes qui ne sont pas de ce monde. Il n'est vulnérable que dans son monde d'origine, mais ne peut être blessé partout ailleurs.

**Auberon Muircetach, roi de Tir na Lia (Esprit Marchant — 130 PX)** : For 12, Dex 14, Con 12, Int 16, Sag 20, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 2) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att VII ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp VI ; CS : Diplomatie VII, Fouille VIII, Investigation X, Psychologie VII ; Options : *aptitude de classe (Érudit : éclair de génie ; Sage : droit au cœur I, sérendipité)*, *attirant III*, *brillant I*, *don (Féroce I, II & III, Maîtrise de l'escrime I & II)*, *éternel*, *intérêt (Études : les autres mondes, la chasse sauvage, généalogie elfique, légendes anciennes, la prophétie d'Ithline, le sang ancien)*, *poids des âges*, *prudent II*, *sens aiguisés (ouïe, vue)*

*Attaques/Armes* : cimeterre elfique acéré de qualité (dég 1d8+3 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *acéré 8, finesse*)

*Équipement* : cotte de mailles complète ajustée, cérémonielle et elfique, potion de précision distillée, potion de restauration distillée, poison léta

*Trésor* : 2B, 2M, 2V

## Azar Javed

Pyromancien et alchimiste accompli, ce sorcier zerrikanien est l'un des chefs de l'organisation criminelle de la Salamandre.

**Azar Javed (Humanoïde Marchant — 92 PX)** : For 12, Dex 10, Con 12, Int 16, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m ; Init IV ; Att III ; Déf V ; JS V ; Santé III ; Comp II ; CS : Artisanat IV, Détection III, Détermination VI, Incantation X, Intimidation V ; Sorts : Bouclier Élémentaire, Boule de Feu II, Contre-Sort II, Convocation d'Élémentaire V, Détection de la Magie, Scrutation V, Mur de Feu, Rayons Ardents, Téléportation II, Tempête de Feu ; Options : *aptitude de classe (Alchimiste : harmonie alchimique ; Mage : secret des arcanes III)*, *don (Conversion profane : effet, temps d'incantation & zone d'effet, Maîtrise de l'alchimie I & II, Maîtrise des incantations I, II & III)*, *endurance aux dégâts (feu)*, *magie illimitée*

*Attaques/Armes* : D'yaleb (*voir encadré*), feu grégeois (dég 3d6 feu ; crit 20 ; portée 3 m × 3 ; propriétés : *imprécis*)

*Équipement* : armure partielle de cuir zerrikanienne, sacoche à composantes, outils de chimiste, potion de guérison, potion de mana

*Trésor* : 2M, 2V

### D'YALEB

Cette sombre lame d'acier zerrikanien a été forgée par Azar Javed. Le nécromancien a usé de toute sa noire magie pour enchanter cet artefact.

**Objet** : katana zerrikanien de qualité (dég 1d10+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 8, cavalerie, finesse*)

**Essences** : dégâts exotiques (stress), option de PNJ suprême (*terrifiant*), marge de critique (+1 à la marge de critique)

**Enchantement** : effet de sort (Malédiction)

**Valeur en Réputation** : inestimable

## Berengar

Sorcelleur formé à Kaer Morhen, Berengar n'a jamais pardonné à son mentor de lui avoir ôté le droit à une vie normale.

### Berengar (Humanoïde Marchant — 87 PX) :

For 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init V ; Att V ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : Artisanat IV, Acrobaties V, Athlétisme V, Survie VI ; Options : *aptitude de classe* (Alchimiste : *harmonie alchimique* ; Pourfendeur de monstres : *à la trace, incision sanglante*), *don* (Héritage mutant, Initié de Quen, Lame d'argent, Le Don, Maîtrise de l'alchimie I, Maîtrise de l'épée à deux mains I & II, Maîtrise des signes I), *manœuvre* (Parade, Riposte), *ennemis jurés* (Bêtes), *intérêt* (Études : *kikimorrhés, mutants, noyeurs, ornithosaures*, 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*)

*Équipement* : armure intermédiaire de cuir durci, médaillon de sorcelleur, poison létalement concentré, piège à ours, potion de guérison, huile d'armure de mage, outils de chimiste

*Trésor* : 3T

## Bernard Loredó

Commandant de la milice de Flotsam, une petite ville de frontière entre Kaedwen et Aedirn, Loredó a tout de l'officiel corrompu et sans scrupule.

### Bernard Loredó (Humanoïde Marchant — 60 PX) :

For 12, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att IV ; Déf III ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Bluff IV, Intimidation VI, Négociation V, Psychologie IV ; Options : *aptitude de classe* (Assassin : *une offre qui ne se refuse pas* ; Courtisan : *scandale*), *don* (Maîtrise de la lutte I, Sens de la répartie I & II)

*Attaques/Armes* : épée longue (dég 1d12+1 létaux ; crit 20), couteaux de lancer × 10 (dég 1d4+1 létaux ; crit 19-20 ; portée 4,5 m × 3 ; propriétés : *empoisonnés*)

*Équipement* : armure partielle de cuir clouté, spiritueux, poison engourdissant

*Trésor* : 2A, 1B, 1V

## Boreas Mun

Pisteur exceptionnel, Boreas Mun fut engagé par Stefan Skellen pour retrouver la trace de Ciri. Suite à son échec, il aurait fui en Zerrikanie avant que les choses ne se gâtent pour lui.

### Boreas Mun (Humanoïde Marchant — 72 PX) :

For 10, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 12 m au sol ; Init VII ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp III ; CS : Détection VI, Équitation IV, Survie X ; Options : *aptitude de classe* (Éclaireur : *maître pisteur I, traces de pas, vie sauvage II*), *couard*, *don* (Terrain de prédilection I (forêt/jungle, intérieur/urbain, plaines), II & III), *expertise* (Survie), *sens aiguisés* (ouïe, vue)

*Attaques/Armes* : épée courte (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4*), arc de chasse + 30 flèches normales (dég 1d6 létaux ; crit 20 ; portée 9 m × 6 ; propriétés : *empoisonnées*, PA 2)

*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 avec accessoires légers, carte détaillée, paillasse, longue vue, miroir, sacoches de selle, scie, silex, tente

*Trésor* : 1A, 2E

## Bras van Ban Ard

Spécialiste de reliques anciennes, enchanteur de talent et marchand d'armes rares à ses heures perdues, Bras est une source d'informations intarissable sur les artefacts les plus obscurs.

### Bras van Ban Ard (Humanoïde Marchant — 62 PX) :

For 10, Dex 10, Con 12, Int 16, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp III ; CS : Artisanat X, Incantation VI, Investigation IV, Négociation VI ; Sorts : Arme Magique II, Don des Langues I, Encyclopédie Vivante II, Identification II, Localisation d'Objet, Réparation II ; Options : *aptitude de classe* (Érudite : *huile de coude, idée lumineuse I* ; Explorateur : *rat de bibliothèque II*), *don* (Conversion de sort : *durée, temps d'incantation*)

*Attaques/Armes* : fleuret (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; propriétés : *finesse, perturbante*)

*Équipement* : sacoches à composantes, ciseaux de graveur, outils de charpentier, outils de forgeron, outils de scribe, trousse de tailleur, jeu de dés

*Trésor* : 1A, 3M





## Cahir

Originaire de Vicovaro, Cahir était un agent au service de l'Empereur de Nilfgaard avant qu'il ne retourne sa veste. Il mit son épée au service de Geralt de Riv dans le but de retrouver Ciri.

**Cahir Mawr Dyffryn aep Ceallach (Humanoïde Marchant — 69 PX)** : For 14, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att V ; Déf II ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Détermination VI, Équitation V, Tactiques III ; Options : *aptitude de classe (Chevalier : né pour mourir, né pour se battre III), don (Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de l'épée I & II, Maîtrise du bouclier I & II), honorable*

*Attaques/Armes* : katana nilfgaardien de qualité (dég 1d10+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, cavalerie*), bouclier 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* : cotte de mailles nilfgaardienne complète, matériel d'escalade, sacoches de selle

*Trésor* : 1A, 2E, 1V

## Calanthe Riannon

La belle et redoutable Calanthe, surnommée non sans raison "la Lionne" était la grand-mère de Ciri. Elle fut la dernière reine de Cintra, et lorsque Nilfgaard attaqua son royaume, elle préféra se donner la mort plutôt que d'assister à son inéluctable chute.

**Calanthe Fiona Riannon 'la Lionne', reine de Cintra (Humanoïde Marchant — 75 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé III ; Comp IV ; CS : Diplomatie X, Négociation V, Psychologie VI, Tactiques V ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : intrigues à la cour I, la crème de la crème, mauvaise perdante), attirante III, expertise (Diplomatie)*

*Attaques/Armes* : aucune

*Équipement* : robe de cérémonie

*Trésor* : 1A, 4B

## Carduin de Lan Exeter

Carduin est un magicien sans grande envergure, mais un négociateur de talent. Il survécut au soulè-

vement de Thanedd en restant neutre et participa à la restauration du Conseil des Mages.

**Carduin de Lan Exeter (Humanoïde Marchant — 65 PX)** : For 10, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf IV ; JS IV ; Santé II ; Comp III ; CS : Détermination V, Diplomatie VII, Incantation VI, Négociation X ; Sorts : Apaisement des Émotions, Charme Personne III, Détection des Émotions, Don des Langues I, Plume Magique III, Zone de Vérité ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : un mot de moi... ; Mage : secret des arcanes III), don (Conversion profane : effet, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I)*

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

*Équipement* : chasuble, sacoches à composantes

*Trésor* : 1A, 1M, 1V

## Carmen

Propriétaire des Cuisses brûlantes, cette maquerelle au passé obscur possède des informations sur toutes les personnalités de Wyzima.

**Carmen (Humanoïde Marchant — 38 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf I ; JS II ; Santé II ; Comp II ; Compétences : Bluff IV, Diplomatie III, Négociation V, Prestidigitation III ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : scandale, un mot de moi...), attirante I, fascinante*

*Attaques/Armes* : stylet (dég 1d4 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *finesse, PA 8*)

*Équipement* : trousse de maquillage

*Trésor* : 1A

## Cecil Burdon

Staroste de Vergen, ce nain dans la force de l'âge est respecté par la plupart des humains et non-humains qui habitent cette petite ville d'Aedirn.

**Cecil Burdon (Humanoïde Marchant — 57 PX)** : For 10, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf III ; JS IV ; Santé IV ; Comp II ; CS : Artisanat IV, Détection III, Diplomatie V, Psychologie IV ; Options : *aptitude de classe (Sage : élitisme I), don (Maîtrise de l'artisanat I (maçonnerie)), réduc-*

tion des dégâts 2, stabilité, vision dans le noir I

**Attaques/Armes** : piolet nain (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : PA 4)

**Équipement** : armure partielle de cuir, outils de charpentier, outils de maçon, outils de potier

**Trésor** : 1B, 1E

## Ciri Riannon

Fille de Pavetta et du roi Roegner d'Ebbing, petite-fille de la reine Calanthe, héritière du trône vacant de Cintra, fille adoptive de Geralt et de Yennefer, Source d'une puissance incommensurable, Ciri accumule les superlatifs... et les ennuis.

**Cirilla Fiona Elen Riannon (Petite Humanoïde Marchante — 89 PX)** : For 12, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 16 ; Tai P (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att IV ; Déf VI ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : Acrobaties VI, Détection V, Détermination VI, Équitation III, Survie III ; Options : *aptitude de classe (Soldat : un coup d'avance), don (Frappes rapides, Le Don, Maîtrise de l'épée I & II, Maîtrise des signes I, II & III), manœuvre (Parade, Ri-*

*poste), intérêt (Études : 3 Signes), sort naturel (Porte de Phase)*

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

**Attaques/Armes** : sabre de qualité (dég 1d10+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *cavalerie, finesse*), couteaux de lancer × 10 (dég 1d4+2 létaux ; crit 19-20 ; portée 4,5 m × 3 ; propriétés : *empoisonnés*)

**Équipement** : armure intermédiaire de cuir clouté

**Trésor** : 3T

## Cynthia

Inoffensive en apparence, Cynthia est une redoutable espionne de Nilfgaard qui a réussi l'exploit d'espionner Philippa Eilhart en se faisant passer pour son apprentie... et de s'en tirer en vie.

**Cynthia (Humanoïde Marchante — 75 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VII ; Att II ; Déf III ; JS IV ; Santé II ; Comp III ; CS : Bluff VIII, Déguisement VI, Incantation VII, Psychologie IV ; Sorts : Bagou, Image Illusoire V, Immobilisation de Personne, Invisibilité, Objet Voilé, Passage Sans Trace, Scrutation III ; Options : *aptitude de classe (Émissaire : homme de mystère, interception, maître des secrets I, status quo I), don (Conversion profane : portée, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I, Piste brouillée)*

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

**Équipement** : robe de mage, sacoches à composantes, encre sympathique, feuilles de papier

**Trésor** : 1A, 1M, 1V

## Dame de la Nuit

Propriétaire d'un bordel à Wyzima, la Dame de la Nuit a rapidement compris que les jeux de la chair étaient la meilleure couverture possible pour se repaître chaque jour sans trop attirer l'attention.

**La Dame de la Nuit (Fée Marchante — 67 PX)** : For 12, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 18 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf IV ; JS III ; Santé IV ; Comp III ; CS : Déguisement IV, Diplomatie VIII, Négociation V ; Options : *aptitude de classe (Assassin : une offre qui ne se refuse pas ; Courtisan : scandale, un mot de moi...), attirante III, fascinante, don (Sens de la répartie I & II), éternelle, sens aiguisés (odorat), sensibilité à la lumière, talon d'Achille (argent), vision dans le noir II*

**Attaques/Armes** : Morsure I (dég 1d8+1 létaux ; crit 18-20), Baiser du vampire (attaque vampirique III ; Vig DD 20 ou 1 point de dégâts létaux par NO et le personnage est soigné d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle (Morsure I)*)

**Équipement** : robe cérémonielle, trousse de maquillage, trousse de déguisement

**Trésor** : 2A



## Declan Leuvaarden

Immensément riche, Declan est un marchand nilfgaardien qui a fait fortune en commerçant avec les Royaumes du Nord et la Témérie en particulier. Il méprise la violence et ne respecte que l'argent.

**Declan Leuvaarden (Humanoïde Marchant — 47 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf II ; JS I ; Santé IV ; Comp III ; CS : Artisanat IV, Bluff IV, Négociation X, Psychologie IV ; Options : *aptitude de classe (Assassin : une offre qui ne se refuse pas), don (Maîtrise des compétences I & II (commerçant)), expertise (Négociation)*

*Attaques/Armes :* canne (dég 1d6 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : *double, faucheuse*)

*Trésor :* 2A, 2E, 1V

## Demavend

Demavend était un souverain cruel mais déterminé. Méprisant les elfes et en réalité la plupart de ses sujets, il n'en était pas moins un ardent défenseur de ses terres contre l'Empire nilfgaardien. Il fut le premier monarque assassiné par le tueur de rois.

**Demavend III, roi d'Aedirn (Humanoïde Marchant — 67 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 16, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att I ; Déf I ; JS III ; Santé II ; Comp V ; CS : Détermination VII, Négociation VI,

Psychologie VI, Tactiques VIII ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : connaître son ennemi I ; Régent : monarque absolu), brillant I, don (Marque), expertise (Tactiques)*

*Attaques/Armes :* sceptre (masse de qualité : dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; propriétés : *PA 4*)

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

*Équipement :* robe cérémonielle

*Trésor :* 3A, 2B, 1V

## Dethmold

Mage influent et dénué de tout scrupule, Dethmold est aussi le conseiller personnel du roi Henselt. Sa seule qualité est peut-être sa loyauté indéfectible envers son suzerain et Kaedwen.

**Dethmold (Humanoïde Marchant — 58 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp II ; CS : Bluff IV, Détermination V, Incantation VIII, Intimidation III ; Sorts : Assassin Imaginaire, Contre-

Sort I, Détection des Mensonges, Glyphes de Garde II, Intuition, Malédiction, Nuage Mortel, Permanence, Scrutation IV, Statut, Vision

Véritable ; Options : *don (Conversion profane : durée, effet & temps d'incantation, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I & II, Puissance profane), grand grimoire III*

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

*Équipement :* robe de mage, sacoche à composantes, potion de mana, poison légal

*Trésor :* 2M, 1V

## Eithné

Eithné est la reine des dryades de la forêt de brokilone. Elle se méfie des humains et voue une haine farouche au roi Eryll de Verden.





**Eithné œil d'argent (Fée Marchante — 66 PX)** : For 10, Dex 12, Con 10, Int 12, Sag 16, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Init V ; Att III ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : Camouflage III, Détermination VI, Diplomatie VII, Survie V ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : connaître son ennemi I, plan de bataille I (Chargez !, Pas de quartier !)), caméléon I (forêt), sens aiguisés (vue), vétéran II*

*Attaques/Armes* : épieu (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, garde +1*)

*Trésor* : 1B, 1M, 2T

## Emhyr var Emreis

Surnommé “la flamme blanche qui danse sur le tertre de ses ennemis”, l'Empereur de Nilfgaard est un homme intelligent, ambitieux et aux vellétés expansionnistes, dont l'admiration pour les races anciennes contraste avec son mépris des Nordiques. C'est aussi un stratège hors du commun, à la tête de l'empire le plus puissant du monde connu.

**Emhyr var Emreis, Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd, empereur de Nilfgaard (Humanoïde Marchant — 125 PX)** : For 12, Dex 12, Con 14, Int 18, Sag 14, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att V ; Déf IV ; JS IV ; Santé III ; Comp V ; CS : Détermination VI, Diplomatie VII, Intimidation X, Psychologie VII, Tactiques X ; Options : aptitudes de classe (*Capitaine : connaître son ennemi I, plan de bataille III (Chargez !, Écrasez-les !, Feu à volonté !, Ne cédez pas !)* ; Régent : *monarque absolu*), *brillant II, don (Concentration martiale, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de l'épée I, Pointe de vitesse, Volonté de fer)*

*Attaques/Armes* : épée longue nilfgaardienne de qualité (dég 1d12+2 létaux ; crit 20), bouclier en métal elfique de qualité (dég 1d4+2 létaux ; crit 20 ; propriétés : *garde +2*)

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

*Équipement* : armure de plaques complète nilfgaardienne ajustée, allégée et renforcée

*Trésor* : 2A, 3B, 1M

## Enid an Gleanna

Plus connue sous le pseudonyme de Francesca Findabair, la reine de la Vallée aux Fleurs est une

magicienne elfique dotée d'un grand pouvoir et, paraît-il, de la plus éclatante beauté au monde.

**Enid an Gleanna (Humanoïde Marchante — 76 PX)** : For 10, Dex 12, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 20 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf III ; JS V ; Santé II ; Comp III ; CS : Bluff IV, Détermination VI, Diplomatie VI, Incantation VIII ; Sorts : Charme Personne IV, Contrôle du Climat III, Croissance Végétale, Enchevêtrement, Harmonie Naturelle, Immobilisation d'Animal, Injonction II, Festin des héros, Marche dans les Airs, Quête, Voyage par les Arbres ; Options : *aptitude de classe (Mage : secret des arcanes III), attirante V, don (Maîtrise des incantations I & II, Puissance profane, Séduisante distraction), grand grimoire III, poids des âges, sens aiguisés (ouïe, vue)*

*Attaques/Armes* : fleuret elfique (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; propriétés :  *finesse, perturbant*)

*Équipement* : sacoches à composantes, trousse de maquillage, potion de mana

*Trésor* : 2B, 2M

## Eredin Bréacc Glas

Meneur des Cavaliers Rouges, cet elfe d'outremonde est plus tristement connu parmi les mortels comme étant le roi de la Chasse Sauvage.

**Eredin Bréacc Glas, roi de la Chasse Sauvage (Esprit Marchant — 103 PX)** : For 14, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att VI ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Détection IV, Équitation VIII, Intimidation V, Survie III, Tactiques VI ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : aux commandes III, plan de bataille III (Chargez !, Pas de quartier !, Prenez garde !, Tenez bon !)* ; Chevalier : *né pour se battre III, né sur une selle*), *attirant I, don (Cercle de lames I, II & III, Combattant monté, Maîtrise de l'escrime I & II, Réflexes surhumains)*, *manœuvre (Parade), poids des âges, sens aiguisés (ouïe, vue)*

*Attaques/Armes* : Sabre elfique de qualité (dég 1d10+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *cavalerie, finesse*)

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

*Équipement* : cote de mailles elfique intermédiaire, étendard, potion de précision

*Trésor* : 1B, 1E, 2V



## Eskel

Eskel est un autre sorcelleur de Kaer Morhen, ami et compagnon d'armes de Geralt de Riv. Excellent bretteur, il a focalisé son entraînement sur l'art de l'épée au détriment de l'alchimie et de la magie.

### Eskel (Humanoïde Marchant — 92 PX)

For 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init V ; Att VII ; Déf IV ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Acrobaties IV, Artisanat IV, Athlétisme VI, Survie VI ; Options : *aptitude de classe (Pourfendeur de monstres : à la trace, insaisissable I ; Soldat : instinct de tueur), don (Attaque en puissance, Frappes rapides, Héritage mutant, Lame d'argent, Le Don, Maîtrise de l'alchimie I, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II & III), manœuvre (Parade, Riposte), ennemis jurés (Bêtes), intérêt (Études : charognards, ornithosaures, spectres, vampires)*

*Attaques/Armes* : claymore en argent (dég 1d12+5 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), claymore de qualité (dég 1d12+6 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 sorcelleur, outils de chimiste, poison létal concentré, piège à ours, potion de guérison

*Trésor* : 1E, 2T

## Esterad Thyssen

Après avoir vécu une partie de sa vie en exil, le roi légitime de Kovir et Poviss a repris le pouvoir avec la même force qui l'en avait évincé, lors de la fameuse "nuit des torches et des couteaux".



tefois

### Esterad Thyssen, roi de Kovir et Poviss (Humanoïde Marchant — 74 PX)

For 12, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att III ; Déf II ; JS IV ; Santé III ; Comp III ; CS : Détermination V, Discrétion, IV, Négociation VII, Tactiques V ;

Options : *aptitude de classe (Sage : droit au cœur I ; Soldat : progression à couvert I), don (Combat en horde I & II, Maîtrise de l'anonymat I & II, Science de l'embuscade), honorable, manœuvre (Coup bas)*

*Attaques/Armes* : hallebarde de qualité (dég 1d10 +2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, PA 4*)

*Équipement* : cotte de mailles intermédiaire ajustée cérémonielle, étendard, sceau royal

*Trésor* : 1A, 2B, 1V

## Foltest

Audacieux mais présomptueux, Foltest était un roi dont la puissance faisait hésiter l'Empereur de Nilfgaard lui-même. Ses indécidatesses et sa réputation sulfureuse causèrent toute sa perte.

### Foltest, roi de Témérie (Humanoïde Marchant — 91 PX)

For 12, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp V ; CS : Diplomatie IX, Intimidation VII, Psychologie VI, Tactiques VIII ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : connaître son ennemi I, plan de bataille III (Chargez !, Écrasez-les !, Feu à volonté !, Prenez garde !)) ; Régent\* : monarque absolu), don (Attaque synchronisée, Frappes synchronisées, Maîtrise de l'armure I, Mouvement synchronisé, Volonté de fer)*

*Attaques/Armes* : épée longue de qualité (dég 1d12+2 létaux ; crit 20)

*Équipement* : armure de plaques complète ajustée cérémonielle, sceau royal

*Trésor* : 2A, 2B, 1V

## Fringilla Vigo

Cette sorcière discrète et gracieuse est une cousine éloignée d'Anna Henrietta de Toussaint et la dernière Nilfgaardienne encore membre de la Loge des Magiciennes.

**Fringilla Vigo (Humanoïde Marchant — 65 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf III ; JS III ; Santé II ; Comp IV ; CS : Détection V, Détermination VI, Discrétion VII, Incantation VIII ; Sorts : Assassin Imaginaire, Bourrasque, Contre-Sort II, Déguisement, Festin des Héros, Lévitiation, Quête, Scrutation IV, Sommeil II, Vision Véritable ; Options : *aptitude de classe (Mage : secret des arcanes II), attirante I, don (Conversion profane : portée, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I & II), grand grimoire II*  
*Attaques/Armes* : dague (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *lancer, sanglante*)  
*Équipement* : sacoche à composantes, trousse de maquillage, filtre d'amour, potion de mana  
*Trésor* : 1B, 3M

## Geralt de Riv

Dépassé par sa propre légende, le sorceleur Geralt s'est retrouvé au premier plan de la destinée des Royaumes du Nord à plus d'une reprise, malgré toute sa volonté de rester loin des ennuis.

**Geralt de Riv (Humanoïde Marchant — 135 PX)** : For 16, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init VII ; Att VII ; Déf V ; JS VI ; Santé V ; Comp IV ; CS : Acrobaties VI, Athlétisme V, Camouflage VI, Intimidation V, Survie VII ; Options : *aptitude de classe (Alchimiste : harmonie alchimique ; Pourfendeur de monstres : à la trace, incision sanglante, insaisissable II, ta fin est proche II, tueur de légendes), don (Héritage mutant, Initié d'Aard, Lame d'argent, Le Don, Maîtrise de l'alchimie I, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II & III, Maîtrise des signes I & II), manœuvre (Parade, Riposte), intérêt (Études : 3 Signes)*  
*Attaques/Armes* : claymore en argent (dég 1d12+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), claymore de qualité (dég 1d12+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), bombe (dég 3d6 explosifs ; crit 20 ; portée 3 m × 3 ; propriétés : *imprécise, rayon I*)

*Équipement* : armure intermédiaire de cuir durci, médaillon de sorceleur, sacoche de source, piège à filet, potion de blizzard, potion de forêt de Mari-bor, potion de pie-grièche, potion de tonnerre  
*Trésor* : 3T

## Golan Vivaldi

Membre d'une riche famille banquière, ce nain aussi entreprenant que susceptible est à la tête de la succursale Vivaldi de Wyzima.

**Golan Vivaldi (Humanoïde Marchant — 59 PX)** : For 10, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : Détection III, Détermination VII, Négociation VI, Psychologie V ; Options : *aptitude de classe (Assassin : une offre qui ne se refuse pas), don (Maîtrise des compétences I (commerçant)), réduction des dégâts 2, stabilité, vision dans le noir I*  
*Attaques/Armes* : morgenstern (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *sanglant*)  
*Équipement* : registre, outils de scribe  
*Trésor* : 6A (en lettres de change)

## Henselt

Le roi de Kaedwen est un homme de forte carrure, influençable et au tempérament bouillant. Il n'a que peu de scrupules, mais son habileté a réussi à assurer la survie de Kaedwen en ces temps troublés.

**Henselt, roi de Kaedwen (Humanoïde Marchant — 72 PX)** : For 14, Dex 10, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att IV ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp III ; CS : Détermination IV, Intimidation VII, Négociation VI, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : plan de bataille III (Chargez !, Je les veux vivants !, Pas de quartier !, Prenez garde !)), don (Attaque en puissance, Fou dangereux, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de l'épée I & II)*  
*Attaques/Armes* : épée bâtarde de qualité (dég 1d10+3 ; crit 19-20 ; propriétés : *massive*)  
*Montures et Véhicules* : Destrier (Vitesse 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 5 ; Tai G/Déf IV)  
*Équipement* : cotte de mailles complète ajustée de cérémonie, potion de courage  
*Trésor* : 3B, 1E, 1V





## Hotsporn

Seuls les marchants les plus audacieux arrivent à tirer parti des périodes les plus troublées. Hotsporn est de ceux là, intrépide et sans scrupule.

**Hotsporn (Humanoïde Marchant — 39 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att II ; Déf III ; JS I ; Santé II ; Comp III ; CS : Bluff V, Négociation VIII, Survie IV ; Options : *aptitude de classe (Assassin : lecture froide 1/session, une offre qui ne se refuse pas), couard, expertise (Négociation)*

*Attaques/Armes :* arbalète légère + 30 carreaux normaux (dég 1d6 létiaux ; crit 19-20 ; portée 15 m × 6 ; propriétés : empoisonnés, PA 4, recharge 3)

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

*Trésor :* 1A, 3V

## Iorveth

Iorveth est l'un des plus brutaux commandants de la Scoia'Tael et un des meilleurs archers au monde. Défiguré par un d'hoine, cet elfe brûle d'une haine farouche pour les humains mais se révèle suffisamment malin pour ne jamais se faire prendre.

**Iorveth (Humanoïde Marchant — 117 PX) :** For 12, Dex 18, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 15 m au sol ; Init VIII ; Att VII ; Déf VI ; JS V ; Santé IV ; Comp III ; CS : Camouflage IV, Détermination V, Fouille VII, Tactiques VI ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : plan de bataille (Chargez !, Feu à volonté !)) ; Soldat : instinct de tueur ; Tireur d'élite : attaque sournoise à distance +3d6, défaut de la cuirasse, œil de lynx, paradoxe de l'archer, tir dans le dos II), don (Archer expert, Déluge de flèches, Maîtrise de l'arc I, II & III, Mépris, Piste brouillée, Science de l'embuscade I, II & II, Tir rapide), manœuvre (Frappe adroite), poids des âges, repoussant I, sens aiguisés (ouïe, vue)*



*Attaques/Armes :* arc long elfique de qualité + 60 flèches barbelées de qualité (dég 1d6+1d4+4 létiaux ; crit 19-20 ; propriétés : *empoisonnées, PA 2, sanglantes*), cimeterre acéré de qualité (dég 1d8+5 létiaux ; crit 18-20 ; propriétés : *acéré 8, finesse*)

*Équipement :* armure intermédiaire de cuir elfique avec accessoires légers, poison létal concentré, poison nécrotique concentré, piège à ours

*Trésor :* 1B, 2E, 1V

## Isengrim Faoiltiarna

Cet elfe de la Scoia'Tael fut celui qui mena la brigade Vrihedd lors du soulèvement de Thanedd. Après avoir été trahi par Nilfgaard et vendu aux Nordiques, il s'évada de prison et disparut.

**Isengrim Faoiltiarna (Humanoïde Marchant — 75 PX) :** For 12, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init VI ; Att V ; Déf VI ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Camouflage V, Détection VI, Survie IV ; Options : *aptitude de classe (Éclaireur : attaque sournoise +2d6, poussée d'adrénaline, traqueur), attirant I, don (Maîtrise de l'arc I & II, Maîtrise de l'escar-*

*mouche I, Science de l'embuscade I & II, Spectre I), poids des âges, sens aiguisés (ouïe, vue)*

*Attaques/Armes :* arc long elfique de qualité + 60 flèches normales (dég 1d6+1 létiaux ; crit 19-20 ; propriétés : *empoisonnées, PA 4*), cimeterre de qualité (dég 1d8+3 létiaux ; crit 18-20 ; propriétés : *acéré 4, finesse*)

*Équipement :* armure intermédiaire de cuir elfique avec accessoires légers, matériel d'escalade

*Trésor :* 1B, 2E

## Jacques d'Aldersberg

Jacques d'Aldersberg est le fondateur et grand maître de l'Ordre de la Rose Ardente, qu'il bâtit sur les restes de l'Ordre de la Rose Blanche, en radicalisant son message et ses objectifs.

**Jacques d'Aldersberg (Humanoïde Marchant — 90 PX)** : For 14, Dex 10, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf V ; JS V ; Santé V ; Comp III ; CS : Intimidation X, Investigation IV, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : plan de bataille III (Chargez !, Pas de quartier !, Prenez garde !, Tenez bon !)) ; Chevalier : né pour mourir, don (Attaque en puissance, Fou dangereux, Maîtrise de l'armure, Mépris), menace de groupe, perfide*

*Attaques/Armes* : Ard'aenye (voir encadré)

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

*Équipement* : armure complète de plaques ajustée

*Trésor* : 1B, 1M, 2V

## Jarre

Jarre était un simple scribe du temple de Melitele d'Ellander avant de s'engager dans l'armée pour repousser l'invasion nilfgaardienne. Il écrivit plus tard les plus célèbres annales de la guerre.

**Jarre (Humanoïde Marchant — 48 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init I ; Att II ; Déf III ; JS III ; Santé II ; Comp IV ; CS : Artisanat IX, Détermination V, Discrétion VI ; Options : *don (Volonté de fer), expertise (Artisanat), honorable*

*Attaques/Armes* : pique (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; propriétés : *allonge +2, légère*) ou aucune

*Équipement* : cotte de mailles partielle avec accessoires légers ou aucune, outils de scribe, lanterne à capote, outils de pharmacien

*Trésor* : 1E, 1V

### ARD'AENYE

Propriété du Grand Maître de l'Ordre de la Rose Ardente, cette lame redoutable a mis brutalement fin à la vie de plus d'un hérétique.

**Objet** : épée dentelée de qualité (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; propriétés : *fourchue, sanglante*)

**Essence** : dégâts exotiques (feu)

**Enchantements** : bonus aux dégâts (bonus magique de +1 aux dégâts aux Niveaux 1–6, +2 aux Niveaux 7–12, +3 aux Niveaux 13–18, +4 aux Niveaux 19–20), effet de sort (Faveur divine, Prière)

**Valeur en Réputation** : inestimable

## Jaskier

Personnage excentrique et barde de talent, Jaskier est aussi un incorrigible coureur de jupons et le plus proche ami de Geralt de Riv.

**Julian Alfred 'Jaskier' Pankratz, prétendument vicomte de Lettenhove (Humanoïde Marchant — 77 PX)** : For 10, Dex 10, Con 12,

Int 14, Sag 10, Cha 18 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf IV ; JS

IV ; Santé III ; Comp IV ; CS : Artisanat V, Diplomatie IX, Négociation VI, Psychologie V ; Options : *aptitude de classe (Assassin : mensonge éhonté ; Courtisan : scandale, un mot de moi...), attirant III, couard, don (Sens de la répartie I, II & III), expertise (Diplomatie)*

*Attaques/Armes* : épée courte (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4*)

*Équipement* : armure partielle matelassée, luth de qualité, recueil de poèmes, outils de scribe, trousse toilette, miroir, corde de chanvre

*Trésor* : 1B, 1E, 1V

## Joachim de Wett

De Wett était le commandant du front de Verden pendant la seconde guerre nilfgaardienne.





Il traita les civils avec une grande cruauté et provoqua une révolte qui coûta cher à l'Empire.

**Joachim de Wett (Humanoïde Marchant — 58 PX)** : For 12, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Athlétisme III, Équitation III, Intimidation IV, Tactiques VI ; Options : *aptitudes de classe (Capitaine : plan de bataille I (Chargez !, Pas de quartier !)) ; Chevalier : né pour se battre II, né sur une selle), don (Combat en horde I, Enchaînements I & II)*

*Attaques/Armes* : sabre nilfgaardien de qualité (dég 1d10+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *cavalerie, finesse*), bouclier en métal de qualité (dég 1d4+2 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 intermédiaire d'écailles nilfgaardienne avec accessoires légers

*Trésor* : 1A, 2B, 1V

## John Natalis

Commandant en chef des forces nordiques lors de la bataille de Brenna, le sens stratégique de Natalis a permis de renverser le cours de la bataille et de faire battre Nilfgaard en retraite.

**John Natalis (Humanoïde Marchant — 112 PX)** : For 14, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé V ; Comp IV ; CS : Détermination VI, Équitation V, Intimidation VII, Tactiques VIII ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : aux commandes IV, connaître son ennemi I, plan de bataille V (Attention !, Chargez !, Écrasez-les !, Feu à volonté !, Prenez garde !, Tenez bon !)) ; Sage : droit au cœur I), don (Combat en horde I, II & III, Maîtrise de l'armure I, Ruse du combattant I)*

*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 de plaques complète ajustée

*Trésor* : 1B, 2E

## Kalkstein

Membre du club des alchimistes, géomanciens et pyromanciens de Wyzima, Kalkstein un génie adepte de théories excentriques et d'expérimentations de toutes sortes. La rumeur prétend qu'il aurait du sang gnome dans les veines.

**Adalbertus Aloysius Kalkstein (Humanoïde Marchant — 96 PX)** : For 10, Dex 12, Con 10, Int 20, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init I ; Att II ; Déf I ; JS IV ; Santé III ; Comp VII ; CS : Artisanat X, Détermination VIII, Investigation VIII, Médecine IX ; Options : *aptitude de classe (Alchimiste : harmonie alchimique, transmutation ; Érudit : éclair de génie, homme de science, idée lumineuse II ; Explorateur : rat de bibliothèque II), brillant II, don (Maîtrise de l'alchimie I, II & III)*

*Attaques/Armes* : aucune

*Équipement* : outils de chimiste, outils de pharmacien, outils de scribe, trousse de secours

*Trésor* : 2M, 2T, 1V

## Keira Metz

Conseillère du roi Foltest, Keira est une des plus jeunes magiciennes de la Loge. Elle a le sang chaud et fait preuve d'une témérité peu commune.

**Keira Metz (Humanoïde Marchante — 63 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att III ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp III ; CS : Détermination IV, Diplomatie V, Incantation VII, Psychologie IV ; Sorts : Bagou, Charme-Personne III, Détection des Émotions, Héroïsme II, Image Illusoire VI, Injonction II, Quête ; Options : *aptitude de classe (Mage : secret des arcanes II), attirante II, don (Incantation rapide, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I & II, Volonté de fer)*

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

*Équipement* : armure intermédiaire de cuir, sa-coche à composantes, filtre d'amour, potion de mana, trousse de toilette

*Trésor* : 1B, 2M, 1V



## Kimbolt

Un des nobles les plus influents de Témérie, le baron Kimbolt a tenté d'éliminer les descendants de Foltest après sa mort, afin d'usurper le trône.

**Baron Kimbolt (Humanoïde Marchant — 56 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp IV ; CS : Bluff VIII, Diplomatie V, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe (Assassin : mensonge éhonté I ; Courtisan : scandale), couard, don (Sens de la répartie I), manœuvre (Du sel sur la plaie)*

*Attaques/Armes :* rapière de qualité (deg 1d8+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *finesse, sanglante*)

*Trésor :* 2A, 2B

## Lambert

Lambert est un sorcelleur de Kaer Morhen. Encore jeune, il a la langue aussi acérée que sa lame et ses talents à l'épée rivalisent avec ceux d'Eskel.

**Lambert (Humanoïde Marchant — 79 PX) :** For 14, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 12 m au sol ; Init V ; Att VI ; Déf III ; JS IV ; Santé IV ; Comp II ; CS : Acrobaties V, Athlétisme IV, Intimidation V, Survie III ; Options : *aptitude de classe (Soldat : instinct de tueur), don (Cœur de lion I, II & III, Frappes rapides, Héritage mutant, Lame d'argent, Le Don, Maîtrise de l'alchimie I, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II & III), manœuvre (Parade, Riposte), intérêt (Études : charognards, noyeurs, ornithosaures, scolopendromorphes, 2 Signes)*

*Attaques/Armes :* claymore en argent (deg 1d12+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), claymore de qualité (deg 1d12+5 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), bombe (deg 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 sorcelleur, potion de guérison

*Trésor :* 2E, 1T

## Letande Avet

Surnommé 'le boucher de Cidaris', ce chevalier kaedwenien est un redoutable guerrier doublé d'un psychopathe qui se délecte de la douleur d'autrui.

**Letande Avet, le boucher de Cidaris (Humanoïde Marchant — 73 PX) :** For 16, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att VII ; Déf V ; JS IV ; Santé VI ; Comp I ; CS : Acrobaties II, Athlétisme V, Détection II, Détermination III ; Options : *aptitude de classe (Soldat : blessures de guerre I, instinct de tueur, un coup d'avance), brutal, don (Attaque en puissance, Féroce I, II & III, Maîtrise de la hache I & II, Maîtrise de l'armure I)*

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

*Attaques/Armes :* bardiche de qualité (deg 1d12+6 ; crit 19-20 ; propriétés : *massive, PA 2*)

*Équipement :* cotte de mailles complète

*Trésor :* 1A, 1B, 1E

## Léo Bonhart

Ancien soldat, assassin de renom, Bonhart est le tueur à gages le plus cher et le plus efficace de Nilfgaard. Grand et maigre, il a déjà occis trois sorcelleurs et ne compte pas s'arrêter en si bon chemin.

**Léo Bonhart (Humanoïde Marchant — 116 PX) :** For 18, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 2) ; Vit 12 m au sol ; Init IV ; Att IX ; Déf V ; JS IV ; Santé VI ; Comp III ; CS : Athlétisme IV, Détection V, Intimidation V, Investigation IV, Survie VI ; Options : *aptitude de classe (Assassin : finissons-en ! ; Soldat : blessures de guerre I, instinct de tueur, un coup d'avance, une chance sur un million), brutal, don (Attaque en puissance, Concentration martiale, Déluge de frappes, Frappes rapides, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II & III, Ruse du combattant I), effrayant, perfide, seul contre tous*

*Attaques/Armes :* fauchon de guerre de qualité (deg 1d12+7 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *cavalerie, PA 4*), javeline (deg 1d8+6 létaux ; crit 19-20 ; portée 9 m × 3)

*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, potion rafraîchissante, 3 médaillons de sorcelleur

*Trésor :* 3A, 1B, 1V



## Letho de Gulet

Letho est un sorcelleur de l'école de la vipère. Il s'est rendu célèbre en assassinant Demavend d'Aedirn et Foltest de Témérie, ce qui lui valut le triste surnom de 'tueur de rois'.

**Letho de Gulet, le tueur de rois (Humanoïde Marchant — 124 PX) :** For 16, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init VI ; Att VII ; Déf V ; JS VI ; Santé VI ; Comp III ; CS : Acrobaties VI, Athlétisme V, Bluff IV, Camouflage VI, Survie VI ; Options : *aptitude de classe (Assassin : au quart de tour II, finissons-en ! ; Pourfendeur de monstres : à la trace, tueur de légendes), don (Héritage mutant, Initié d'Aard, Lame d'argent, Le Don, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II & III, Maîtrise des signes I & II), manœuvre (Parade, Riposte), intérêt (Études : 3 Signes)*

**Attaques/Armes :** claymore en argent (dég 1d12+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), claymore de qualité (dég 1d12+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), bombe (dég 3d6 explosifs ; crit 20 ; portée 3 m × 3 ; propriétés : *imprécise, rayon 1*)

**Équipement :** armure intermédiaire de cuir durci, médaillon de sorcelleur, poison létal concentré, piège à ours, potion de guérison

**Trésor :** 3T

## Margarita Laux-Antille

Membre de la Loge des Magiciennes, Margarita est surtout connue pour être la directrice d'Aretuza, une académie de magie pour jeunes filles.

**Margarita Laux-Antille (Humanoïde Marchante — 77 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 16, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ;

Déf III ; JS IV ; Santé II ; Comp III ; CS : Détermination IV, Diplomatie VI, Incantation VIII, Psychologie V ; Sorts : Apaisement des Émotions, Armure de Mage, Bourrasque, Charme-Personne III, Contre-Sort II, Détection de la Magie, Encyclopédie Vivante II, Immobilisation de Personne, Injonction II, Lecture de la Magie, Scrutation IV, Sommeil II, Téléportation II ; Options : *aptitude de classe (Mage : maître des arcanes, secret des arcanes II), don (Conversion profane : temps d'incantation, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I, II & III), grand grimoire V*

**Attaques/Armes :** aucune

**Équipement :** sacoche à composantes, potion de mana, trousse de toilette

**Trésor :** 1M, 1V

## Margot

Sous ses airs de maquerelle comme les autres, la tenancière humaine du bordel de Flotsam est aussi une informatrice de la Scoia'Tael.

**Margot (Humanoïde Marchante — 38 PX) :** For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ;

Init IV ; Att II ; Déf I ; JS II ; Santé I ; Comp III ; CS : Discrétion IV, Fouille VI, Investigation V ; Options : *aptitude de classe (Émissaire : enquête préliminaire, interception, nature humaine)*

**Attaques/Armes :** stylet (dég 1d4 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *finesse, PA 8*)

**Équipement :** sels, trousse de toilette

**Trésor :** 1A, 1B

## Marie-Louise La Valette

Épouse du défunt baron La Valette, Marie-Louise est devenue la maîtresse de Foltest et a donné naissance à deux bâtards, ses seuls descendants directs.



**Marie-Louise La Valette (Humanoïde Marchante — 34 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf II ; JS I ; Santé II ; Comp III ; CS : Détermination VI, Diplomatie V, Négociation IV ; Options : *attirante II, expertise (Diplomatie)*

*Attaques/Armes* : aucune

*Équipement* : robe de cérémonie, sceau des La Valette, trousse de toilette

*Trésor* : 1A, 2B

## Menno Coehoorn

Coehoorn fut gouverneur de Cintra puis commandant des forces nilfgaardienne à la bataille de Brenna, au cours de laquelle il perdit la vie.

**Menno Coehoorn (Humanoïde Marchant — 61 PX)** : For 12, Dex 10, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att III ; Déf II ; JS III ; Santé IV ; Comp II ; CS : Détermination V, Équitation III, Intimidation IV, Tactiques VI ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : aux commandes I, plan de bataille I (Chargez !, Pas de quartier !)), don (Attaque synchronisée, Combat en horde I & II), manœuvre (Coup de semonce)*

*Attaques/Armes* : katana nilfgaardien de qualité (dég 1d10+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, cavalerie*)

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

*Équipement* : armure intermédiaire d'écailles nilfgaardienne avec accessoires légers, étendard

*Trésor* : 1A, 1B, 1E, 1V

## Meve

Juste et aimé de ses sujets, la jadis belle reine Meve a été défigurée en menant elle-même la lutte contre l'envahisseur nilfgaardien.

**Meve, reine de Lyrie et Rivie (Humanoïde Marchante — 67 PX)** : For 12, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp IV ; CS : Diplomatie VII, Négociation VI, Psychologie V, Tactiques V ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : plan de bataille III (Chargez !, Je les veux vivants !, Pas de quartier !, Tenez bon !)) ; Explorateur : bonne étoile, don (Science de l'embuscade I, Volonté de fer), repoussante I*

*Attaques/Armes* : épée longue de qualité (dég 1d12+2 létaux ; crit 20)

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

*Équipement* : cotte de mailles intermédiaire ajustée, étendard, sceau de Lyrie et de Rivie

*Trésor* : 3B

## Milva

Une des rares humaines acceptée par les dryades de la forêt de Brokilone, Milva aida Geralt de Riv à partir à la recherche de Ciri.

**Maria 'Milva' Barring (Humanoïde Marchante — 70 PX)** : For 12, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att VI ; Déf III ; JS V ; Santé III ; Comp III ; CS : Camouflage IV, Fouille VI, Survie V ; Options : *aptitude de classe (Tireur d'élite : attaque sournoise à distance II, défaut de la cuirasse, œil de lynx, tir dans le dos I), camémélon I (forêt), don (Archère experte, Maîtrise de l'arc I, II & III, Tir rapide)*





*Attaques/Armes* : arc long dryadique de qualité + 60 flèches barbelées (dég 1d6+1d4+1 ; crit 19-20 ; portée 12 m × 8 ; propriétés : *empoisonnées*, PA 2, *sanglantes*), poignard elfique de qualité (dég 1d6+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*, *finesse*)

*Équipement* : armure intermédiaire de cuir dryadique allégée avec accessoires légers, piège à ours

*Trésor* : 2E, 1T

## Nenneke

Prêtresse en charge du temple de Melitele d'El-lander, Nenneke est une figure maternelle et pacifiste, un rayon de lumière dans un monde brutal.

**Nenneke (Humanoïde Marchante — 43 PX)** : For 12, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp III ; CS : Diplomatie IV, Médecine V, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe* (*Sage : assistance II, élitisme 1/scène*), *don* (*Pansements, Volonté de fer*)

*Attaques/Armes* : aucune

*Équipement* : trousse de secours, livre saint, sels

*Trésor* : 2E

## Niedamir

Souverain du petit royaume méridional de Caingorn, Niedamir fonda la Ligue d'Hengfors qui renforça son alliance avec Malleore et Creyden, afin d'assurer la survie et la neutralité des trois fiefs.

**Niedamir, roi de Caingorn (Humanoïde Marchant — 58 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 16, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att III ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp III ; CS : Diplomatie IV, Négociation VIII, Tactiques VI ; Options : *aptitude de classe* (*Assassin : une offre qui ne se refuse pas ; Courtisan : intrigues à la cour I*), *don* (*Maîtrise des compétences (Acteur) I*), *expertise* (*Négociation*), *honorable*

*Attaques/Armes* : épée longue (dég 1d12 létaux ; crit 20)

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

*Équipement* : cotte de mailles partielle cérémonielle, sceau royal

*Trésor* : 2A, 2B

## Nimue

La dryade connue sous le nom de 'Dame du Lac' est une magicienne qui réside sur l'île de l'hirondelle noire, au centre du lac d'Eaux-Troubles, dont elle assure la protection depuis des siècles.

**Nimue, la dame du lac (Fée Marchante — 60 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf V ; JS II ; Santé II ; Comp III ; CS : Diplomatie V, Incantation VII, Psychologie VI ; Sorts : Contre-Sort I, Délivrance des Malédictions II, Harmonie Naturelle, Héroïsme I, Localisation d'Objet, Quête, Scrutation III ; Options : *amphibie II*, *attirante II*, *caméléon I* (*aquatique*), *défense magique II*, *don* (*Maîtrise des incantations I*, *Sourire de Dame Fortune*), *talon d'Achille* (*argent*), *vision dans le noir I*

*Attaques/Armes* : épée dentelée (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; propriétés : *fourchue*, *sanglante*)

*Équipement* : sacoche à composantes

*Trésor* : 1M, 1V

## Oribasius Reuven

Secrétaire particulier de Sigismund Dijsktra, le chef des services secrets de Rédanie, 'Ori' est un redoutable caméléon et une mine d'informations sur toutes sortes de sujets sensibles.

**Oribasius Giafranco Paolo Reuven (Humanoïde Marchant — 67 PX)** : For 10, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att III ; Déf V ; JS IV ; Santé III ; Comp IV ; CS : Bluff VI, Déguisement IX, Prestidigitation V ; Options : *aptitude de classe* (*Assassin : au quart de tour 1/session, convaincant, lecture froide 1/session, simulateur*), *don* (*Maîtrise de l'anonymat \*I & II*), *manœuvre* (*Coup bas*), *toujours prêt*

*Attaques/Armes* : stylet (dég 1d4+1 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *finesse*, PA 8), couteaux de lancer (dég 1d4 létaux ; crit 19-20 ; portée 3 cases × 3 ; propriétés : *empoisonnés*)

*Équipement* : armure partielle de cuir clouté avec accessoires légers discrète, trousse de déguisement

*Trésor* : 1A, 2E

## Philippa Eilhart

Philippa est l'une des magiciennes les plus puissantes au monde et une redoutable polymorphe. Fondatrice et meneuse de la Loge des Magiciennes, instigatrice du soulèvement de Thanedd et conseillère à la cour de Rédanie, elle exerce aussi une influence politique considérable.

**Philippa Eilhart (Humanoïde Marchant — 103 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 20, Sag 18, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf III ; JS V ; Santé III ; Comp IV ; CS : Détermination VIII, Incantation IX, Intimidation VI, Négociation V ; Sorts : Boule de feu II, Charme-Personne III, Contre-Sort II, Désintégration, Encyclopédie Vivante II, Esprit III, Localisation Suprême, Porte de Phase, Scrutation III ; Options : *aptitude de classe (Érudit : idée lumineuse 1/session ; Mage : maître des arcanes, secret des arcanes (Contre-Sort II, Désintégration))*, *don (Conversion profane : durée, Incantation silencieuse, Maîtrise de l'alchimie I, Maîtrise des incantations I, II & III)*, *expertise (Détermination)*, *métamorphe II*

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

*Équipement* : sacoche à composantes, robe cérémonielle, potion de mana, outils de chimiste

*Trésor* : 4M

## Le Professeur

L'homme mystérieux connu sous le surnom de Professeur est l'un des chefs de l'organisation criminelle de la Salamandre. À ses heures, il est tantôt espion, assassin ou bourreau.

**Le Professeur (Humanoïde Marchant — 96 PX)** : For 12, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att V ; Déf VI ; JS IV ; Santé IV ; Comp III ; CS : Bluff VI, Camouflage V, Détection IV, Détermination IV, Intimidation VII ; Options : *aptitude de classe (Assassin : finissons-en !, pomme empoisonnée ; Cambrioleur : ça va couper ! I, ça va saigner !)*, *don (Féroce I, II & III, Maîtrise du couteau I & II, Ruse du combattant I, Science de l'embuscade I), manœuvre (Empoisonneur)*

*Attaques/Armes* : poignard acéré et perforant de qualité (dég 1d6+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 8, finesse, PA 2*), sarbacane + 5 fléchettes per-



forantes (dég 1d4 létaux ; crit 20 ; portée 6 m × 3 ; propriétés : *empoisonnées, PA 4, recharge 1*)

*Équipement* : armure partielle de cuir clouté zerrkanienne, instruments de torture, potion de guérison, poison débilitant foudroyant (3), poison paralysant virulent (3), poison létal puissant (3)

*Trésor* : 3E

## Radowid V

Surnommé 'le sévère', l'actuel roi de Rédanie, fils de Vizimir II, a vécu dans l'ombre jusqu'à ce qu'il soit en âge de régner. Il croit bien davantage dans le pouvoir des armes que celui des mots.



**Radowid V le sévère, roi de Rédanie (Humanoïde Marchant — 92 PX)** : For 14, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf V ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Détermination V, Intimidation VI, Psychologie IV, Tactiques VIII ; Options : *aptitude de classe* (*Capitaine : plan de bataille III (Chargez !, Pas de quartier !, Prenez garde !, Tenez bon !)*) ; *Soldat : blessures de guerre I, port d'armure II, progression à couvert I*), *don* (*Attaque en puissance, Instinct du guerrier, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de l'épée I & II, Pointe de vitesse*)

*Attaques/Armes* : épée bâtarde de qualité (dég 1d10+3 létaux ; crit 20), 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 de plaques complète ajustée, potion de guérison, sceau royal

*Trésor* : 2B, 1E, 1V

## Rayla la Blanche

Rayla est une mercenaire de talent, qui s'est forgé sa réputation pendant les guerres nilfgaardiennes. Elle a une dent contre les elfes qu'elle considère tous comme des traîtres aux Royaumes du Nord.

**Rayla la Blanche (Humanoïde Marchant — 85 PX)** : For 16, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att VI ; Déf V ; JS III ; Santé VI ; Comp III ; CS : Athlétisme IV, Survie V, Tactiques VI ; Options : *aptitude de classe* (*Éclaireur : traces de pas, vie sauvage +2*) ; *Soldat : blessures de guerre I, instinct de tueur*), *don* (*Attaques en puissance, Champ de mines, Maîtrise de la hache I & II, Maîtrise des projectiles I & II*), *ennemis jurés (humanoïdes), manœuvre* (*Coup bas, Tir de précision*)

*Attaques/Armes* : hache de bataille perforante de qualité (dég 1d10+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *faucheuse, PA 4*), lasso (dég — ; portée 3 m × 2 ; propriétés : *encordée, faucheuse, fourchue*), 3 javelines (dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20 ; portée 9 m × 3)

*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 avec accessoires légers, piège à ours, piège à filet

*Trésor* : 1A, 1E, 2T

## Raymond Maarloeve

Raymond est le seul détective privé de Wyzima et un passage obligé pour tous ceux qui cherchent des renseignements un peu difficiles à obtenir.

**Raymond Maarloeve (Humanoïde Marchant — 55 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1), Allonge 1 ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf IV ; JS II ; Santé III ; Comp IV ; CS : Fouille V, Investigation VII, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe* (*Émissaire : enquête préliminaire, interception, lecture froide 1/session*) ; *Explorateur : rat de bibliothèque II*), *don* (*Maîtrise des compétences (Investigateur) I & II*), *honorable*

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

*Équipement* : armure partielle de cuir, loupe

*Trésor* : 1A, 1E

## Regis

Regis est un vampire vieux de plusieurs siècles qui s'est totalement intégré à la vie humaine. Chirurgien-barbier de profession, il cache ses véritables origines et mène une vie paisible.

**Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy (Fée Marchante — 120 PX)** : For 14, Dex 18, Con 18, Int 18, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init V ; Att IV ; Déf VI ; JS V ; Santé V ; Comp IV ; CS : Artisanat V, Médecine IX, Psychologie VII ; Options : *aptitude de classe* (*Érudit : outils improvisés*) ; *Sage : droit au cœur 1/scène dramatique*), *don* (*Soins d'urgence*), *éternel, régénération 4, sens aiguisés (odorat), sensibilité à la lumière, talon d'Achille (argent), vision dans le noir II*

*Attaques/Armes* : Morsure I (dég 1d8+2 létaux ; crit 18-20), Baiser du vampire (attaque vampirique III ; Vig DD 20 ou 1 point de dégâts létaux par NO et le personnage est soigné d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle* (Morsure I))

*Équipement* : armure partielle de cuir, trousse de secours, onction, baume, tonique, sels

*Trésor* : 2E

## Renuald aep Matsen

Bras-droit et garde du corps de Shilard Fitz-Oesterlen, Renuald est un combattant nilfgaardien efficace et sans états d'âme.



**Renuald aep Matsen (Humanoïde Marchant — 82 PX)** : For 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att VI ; Déf V ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : Athlétisme IV, Détection V, Détermination III ; Options : *aptitude de classe (Protecteur : face au danger II, restez derrière moi ! I ; Soldat : blessures de guerre II, instinct de tueur, progression à couvert I, un coup d'avance), don (Expertise du combat, Maîtrise de la lance I, II & III, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise du bouclier I, II & III), sans peur I*

*Attaques/Armes* : pique de qualité (dég 1d8+3 létaux ; crit 20 ; propriétés : *allonge +2, légère*), pavois de qualité (dég 1d4+3 non-létaux ; crit — ; propriétés : *garde +3*)

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

*Équipement* : armure de plaques complète nilfgaardienne, alcool (3 doses)

*Trésor* : 1B, 1E

## Rience

Apprenti de Vilgefortz, Rience est un magicien sans grand talent. Mais c'est en combinant sa magie à son sens tactique qu'il se révèle un assassin parmi les plus redoutables.

**Rience (Humanoïde Marchant — 88 PX)** : For 14, Dex 12, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att IV ; Déf IV ; JS III ; Santé IV ; Comp IV ; CS : Acrobaties V, Bluff VI, Incantation V, Prestidigitation VI ; Sorts : Affûtage, Bagou, Déguisement, Image Illusoire IV, Invisibilité, Flou, Rapidité, Scrutation II, Tir au but II ; Options : *aptitude de classe (Assassin : main de la mort ; Guerrier runique : magie de guerre II), don (Équipement favori, Maîtrise de l'escrime I, II & III, Science de l'embuscade I), manœuvre (Empoisonneur, Parade, Tir de précision), grand grimoire IV, toujours prêt*

*Attaques/Armes* : rapière perforante de qualité (dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *finesse, PA 2, sanglante*)

*Équipement* : armure intermédiaire de cuir clouée allégée et discrète, poison paralysant puissant

*Trésor* : 2M

## Roderick de Wett

Ce Nilfgaardien fait partie du cercle des proches conseillers du roi Foltest, et est un membre influent de l'Ordre de la Rose Ardente. Habile avec une lame, il l'est encore davantage avec les mots.

**Roderick de Wett (Humanoïde Marchant — 57 PX)** : For 15, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf II ; JS III ; Santé IV ; Comp III ; CS : Détermination VI, Psychologie IV ; Options : *aptitude de classe (Chevalier : né sur une selle, né pour se battre II ; Courtisan : intrigues à la cour I, un mot de moi...), don (Attaque en puissance, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de la charge I, Sens de la répartition I)*

*Attaques/Armes* : katana nilfgaardien de qualité (dég 1d10+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, cavalerie*)

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

*Équipement* : cotte de mailles nilfgaardienne de cérémonie avec accessoires légers, chevalière

*Trésor* : 2A, 1V

## Sabrina Glevissig

Conseillère du roi Henselt de Kaedwen, cette magicienne vaniteuse et déterminée est passée maîtresse dans l'art d'utiliser sa magie pour plier les hommes à sa volonté.

**Sabrina Glevissig (Humanoïde Marchant — 72 PX)** : For 10, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att II ; Déf III ; JS IV ; Comp IV ; CS : Détermination VI, Diplomatie VII, Incantation VII, Psychologie V ; Sorts : Bagou, Charme-Personne IV, Détection des Mensonges, Don des Langues II, Injonction II, Mur de Contre-Sort, Quête ; Options : *aptitude de classe (Courtisan : la crème de la crème, scandale ; Mage : secret des arcanes (Charme-Personne IV, Don des Langues II)), attirante II, don (Incantation rapide, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I & II, Marque)*

*Attaques/Armes* : Harvall (voir encadré)

*Équipement* : sacoche à composantes, robe de magicienne, trousse de maquillage

*Trésor* : 3M



## HARVALL

Sabrina Glevissig est l'heureuse propriétaire de cette curieuse lame qui confère à son propriétaire une chance insolente.

**Objet** : épée courte de qualité (dég 1d8+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4, désarmante*)

**Essence** : adrénaline suprême (+4 Adrénaline au début de tout combat), don (De justesse, Maîtrise de l'épée I)

**Enchantements** : rangs de compétence supérieurs (+2 rangs en Psychologie 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

## Sac-à-souris

Ce druide sénile en apparence est en fait un homme des plus sages. Il fut l'ami et le proche conseiller du roi Bran de Skellige et de la reine Calanthe.

**Sac-à-souris (Humanoïde Marchant — 62 PX)** : For 10, Dex 10, Con 8, Int 12, Sag 18, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Init I ; Att II ; Déf III ; JS V ; Santé III ; Comp III ; CS : Artisanat IV, Détection V, Incantation VI, Survie V ; Sorts : Allié Natural III, Baie Magique, Contrôle du Climat III, Croissance Végétale, Harmonie Naturelle, Mur de Vent ; Options : *aptitude de classe (Éclaireur : hors piste, maître pisteur 1/session, traces de pas, traqueur, vie sauvage +2)*, don (Maîtrise des incantations I), renvoi (animaux)

**Attaques/Armes** : serpe (dég 1d6 létaux ; crit 20 ; propriétés : faucheuse, PA 2)

**Équipement** : guenilles, sacoche à composantes

**Trésor** : 1T, 1V

## Saskia

'La tueuse de dragon' est en réalité... un drake ! Farouchement dévouée envers le peuple d'Aedirn, le peuple l'adore en retour, mais ignore tout de son secret... pour le moment.

**Saskia, la vierge d'Aedirn (Grande Bête Marchante/Volante — 117 PX)** : For 15, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 14 ; Tai G (2×3, Allonge 2) ; Vit 9 m au sol, 12 m en vol ailé ; Init II ; Att IV ; Déf IV ; JS VI ; Santé VI ; Comp III ; CS : Déguisement IV, Diplomatie VI, Psychologie V, Tactiques IV ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : plan de bataille I (Feu à volonté !, Prenez garde !)) ; Chevalier : né pour mourir ; Héritier draconique : métamorphose draconique*, don (Maîtrise de l'armure I, Volonté de fer), honorable, robuste I, sang froid, vétéran

**Attaques/Armes** : Souffle de feu (attaque de feu III : ligne de 9 m, dég 1d8 feu par NM, Réf DD 20 pour 1/2 dégâts), Morsure III (dég 2d10+2 létaux ; crit 17-20), Griffes III (dég 2d8+2 létaux ; crit 19-20)

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

**Équipement** : cotte de mailles intermédiaire, épée longue de qualité, bouclier en acier

**Trésor** : 1B, 2V

## Shani

Un temps éprise du sorcelleur Geralt de Riv, Shani est une guérisseuse de talent au tempérament bien trempé.

**Shani (Humanoïde Marchant — 59 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 16, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att II ; Déf III ; JS V ; Santé IV ; Comp IV ; CS : Artisanat V, Médecine VIII, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe (Érudit : idée lumineuse 1/session ; Paladin : imposition des mains)*, don (À un cheveu, Maîtrise des compétences I (soigneur), Soins d'urgence)

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

**Équipement** : tunique de soigneuse, trousse de secours, baumes, pansements, sels, onction, onguent, sangsues, tonique

**Trésor** : 1B



## Sheala de Tancarville

Sheala est une magicienne de Creyden, l'une des fondatrices de la Loge des Magiciennes et la plus éminente spécialiste des arts divinatoires.

**Sheala de Tancarville (Humanoïde Marchant — 82 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 20, Sag 16, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att I ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp IV ; CS : Artisanat V, Détection V, Détermination VI, Incantation IX, Investigation VII ; Sorts : Appel d'Outre-Plan V, Boule de Feu II, Brise Glaciale II, Contre-Sort II, Délivrance des Malédiction II, Identification II, Instinct du Voyageur, Localisation Suprême, Porte de Phase, Post-Cognition, Scrutation V, Vague de Force II, Vision Véritable ; Options : *aptitude de classe (Mage : secret des arcanes (Localisation Suprême, Scrutation V))*, *don (Conversion profane : durée, portée, Maîtrise des incantations I & II)*, *grand grimoire IV*

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

*Équipement* : robe cérémonielle, sacoche à composantes, potion de mana

*Trésor* : 3M, 1V

## Sheldon Skaggs

Vétéran de nombreuses batailles, Sheldon Skaggs est un nain particulièrement respecté, pour sa vaillance, la force de son bras... et son impressionnante barbe !

**Sheldon Skaggs (Humanoïde Marchant — 76 PX)** : For 16, Dex 10, Con 18, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf V ; JS IV ; Santé V ; Comp III ; CS : Détermination IV, Intimidation VI, Tactiques V ; Options : *aptitude de classe (Soldat : armes solides, blessures de guerre I)*, *don (Expertise du combat, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise du marteau I & II)*, *réduction des dégâts 2*, *stabilité*, *vision dans le noir I*

*Attaques/Armes* : marteau de guerre de qualité (dég 1d12+4 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : PA 2)

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

*Équipement* : cotte de mailles intermédiaire naine

*Trésor* : 1B, 1E

## Shilard Fitz-Oesterlen

Ce noble nilfgaardien a été envoyé en ambassade auprès des Royaumes du Nord par son Empereur. Il a notamment contribué à la Paix de Cintra.

**Shilard Fitz-Oesterlen (Humanoïde Marchant — 60 PX)** : For 8, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att I ; Déf II ; JS III ; Santé III ; Comp V ; CS : Diplomatie VII, Négociation IX, Intimidation VI ; Options : *aptitude de classe (Assassin : une offre qui ne se refuse pas ; Courtisan : scandale, un mot de moi...)*, *don (Sens de la répartie I & II)*

*Attaques/Armes* : canne (dég 1d6-1 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : double, faucheuse)

*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 nilfgaardienne cérémonielle, chevalière, outils de scribe

*Trésor* : 2A, 2B

## Siegfried de Denesle

Siegfried est la preuve vivante que tous les chevaliers de l'Ordre de la Rose Ardente ne sont pas des mécréants. Preux et vertueux, il a pour seul souci la protection des innocents.

**Siegfried de Denesle (Humanoïde Marchant — 114 PX)** : For 16, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att VII ; Déf VI ; JS VI ; Santé V ; Comp III ; CS : Détection V, Détermination IV, Survie VI ; Options : *aptitude de classe (Chevalier : né pour mourir, né pour se battre III, né sur une selle ; Pourfendeur de Monstres : à la trace, ta fin est proche II, tueur de légendes)*, *don (Cœur de lion I, II & III, Fou dangereux, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise du bouclier I, II & III)*, *honorable*, *prudent I*, *sans peur I*, *toujours prêt*

*Attaques/Armes* : épée longue de qualité (dég 1d12+4 létaux ; crit 20), bouclier en acier de qualité (dég 1d4+4 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 intermédiaire d'écailles avec accessoires légers, étendard, torches (3)

*Trésor* : 1B, 2T





## Sigismund Dijsktra

Dijsktra est le redoutable chef des renseignements rédanien. Il est habile et sournois, et apparaît aux imprudents comme un homme gras et indolent, presque inoffensif.

**Sigismund Dijsktra (Humanoïde Marchant — 107 PX)** : For 10, Dex 10, Con 12, Int 16, Sag 18, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init VI ; Att III ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp V ; CS : Bluff VII, Déguisement VIII, Investigation IX, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe* (Assassin : convaincant ; Émissaire : enquête préliminaire, homme de mystère, interception, maître des secrets I, paré au pire, status quo I), *brillant I*, *don* (Maîtrise de l'anonymat I, II & III), *prudent II*, *toujours prêt*  
*Attaques/Armes* : stylet de qualité (dég 1d4+1 létaux ; crit 18-20 ; propriétés : *finesse*, PA 8)

*Équipement* : poison alcoolisé foudroyant, poison innervant puissant, miroir

*Trésor* : 1A, 2V

## Stefan Skellen

Surnommé 'chat-huant', Skellen est un membre des services secrets nilfgaardien. Il fut envoyé dans le Nord pour éliminer l'héritière de Cintra.

**Stefan Skellen (Humanoïde Marchant — 65 PX)** : For 12, Dex 14, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att III ; Déf IV ; JS II ; Santé III ; Comp IV ; CS : Bluff V, Déguisement V, Prestidigitation VI ; Options : *aptitude de classe* (Assassin : une offre qui ne se refuse pas, mensonge éhonté ; Explorateur : bonne étoile), *don* (Maîtrise de l'Aanonymat I & II)

*Attaques/Armes* : épée courte acérée (dég 1d8+1 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée* 8)

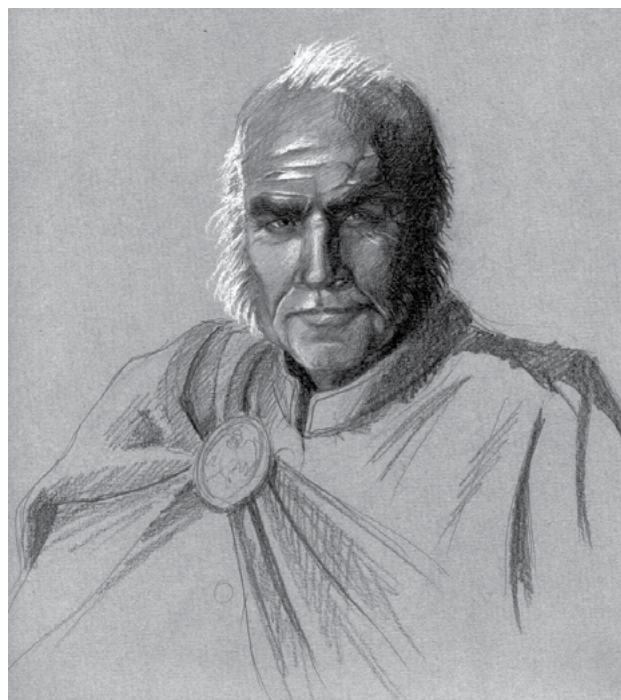
*Montures et Véhicules* : Cheval de monte (Vitesse 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 7 ; Tai G/Déf IV)

*Équipement* : armure intermédiaire de cuir clouté

*Trésor* : 1A, 1E, 1V

## Stennis

Héritier légitime de trône d'Aedirn, le fils de Demavend est un jeune homme téméraire mais imprudent et encore mal accepté par la noblesse.



**Stennis, prince d'Aedirn (Humanoïde Marchant — 42 PX)** : For 12, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att V ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp II ; CS : Diplomatie III, Équitation V, Tactiques IV ; Options : *aptitude de classe* (Capitaine : aux commandes I ; Chevalier : né sur une selle), *attirant I*, *don* (Maîtrise de l'armure I), *maladroit*

*Attaques/Armes* : épée longue de qualité (dég 1d12+2 létaux ; crit 20)

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

*Équipement* : armure de plaques complète allégée et ajustée, sceau royal, étendard d'Aedirn

*Trésor* : 2B, 1V

## Stregobor

Stregobor a tout de l'archétype du magicien : un corps maigre, un nez crochu et une sale habitude à mettre ce même nez dans des affaires qui ont tendance à lui exploser à la figure.

**Stregobor (Humanoïde Marchant — 54 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att III ; Déf III ; JS II ; Santé III ; Comp III ; CS : Bluff IV, Détermination IV, Incantation VI, Prestidigitation V ; Sorts : Assassin Imaginaire, Charme-Personne III, Image Illusoire VI, Images Fantomatiques,

Images Miroir, Invisibilité ; Options : *aptitude de classe* (Mage : *secret des arcanes* (Image Illusoire VI) ; Sage : *sérendipité*), *couard*, *don* (Coup du Sort, Maîtrise des incantations I, Porte-Poisie)

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

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

Équipement : bure de mage, sacoche à composantes, potion de mana

Trésor : 1M, 1V

## Tissaia de Vries

Jadis directrice de l'académie d'Aretuza, membre du Chapitre et surnommée 'l'archimaîtresse', Tissaia périt au cours du soulèvement de Thanedd, dont elle fut l'un des déclencheurs involontaires.

**Tissaia de Vries (Humanoïde Marchant —**

**110 PX)** : For 10, Dex 12, Con 10, Int 18, Sag 14, Cha 18 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf III ; JS V ; Santé III ; Comp V ; CS : Détermination VI, Diplomatie VII, Incantation X, Psychologie VI ; Sorts : Contre-Sort III, Délivrance des Malédiction III, Désintégration, Diapason, Esprit Impénétrable, Injonction II, Liberté de Mouvement, Localisation Suprême, Téléportation II, Tempête de Feu, Vague de Force II, Vision Véritable, Zone d'Anti-Magie II ; Options : *aptitude de classe* (Érudit : *éclair de génie*, *idée lumineuse 2/session* ; Mage : *maître des arcanes*), *brillante I*, *don* (Conversion de sort : *durée*, *effet*, *portée*, *Incantation rapide*, *Incantation silencieuse*, *Maîtrise des incantations I, II & III*, *Pointe de vitesse*), *grand grimoire III*

Attaques/Armes : poignard de qualité (dég 1d6+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4*, *finesse*)

Équipement : robe cérémonielle, outils de scribe, sacoche à composantes

Trésor : 3B, 2M

## Toruviel

Cette elfe de Dol Blathann fut l'une des premières recrues des commandos de la Scoia'Tel dans leur lutte contre les humains.

**Toruviel aep Sihiel (Humanoïde Marchante — 84 PX)** : For 12, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init VII ; Att VI ; Déf V ; JS IV ; Santé IV ; Comp II ; CS : Acrobaties IV, Camouflage V, Détection VII, Survie V ; Options : *aptitude de classe* (Cambrioleur : *ça va couper ! I*, *ça va saigner !*, *esquive instinctive II*, *pas un bruit !* ; Tireur d'élite : *défaut de la cuirasse*, *œil de lynx*, *tir dans le dos I*), *attirante I*, *don* (Dans le mille, Maîtrise de l'arc I, II & III), *poids des âges*, *sens aiguisés* (ouïe, vue)

Attaques/Armes : arc long elfique de qualité + 40 flèches barbelées (dég 1d6+1 létaux ; crit 19-20 ; portée 12 m × 6 ; propriétés : *PA 2*, *empoisonnées*, *sanglantes*), rapière elfique de qualité (dég 1d8+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *finesse*, *sanglante*)

Équipement : armure intermédiaire de cuir avec accessoires légers, piège à ours, piège à filet

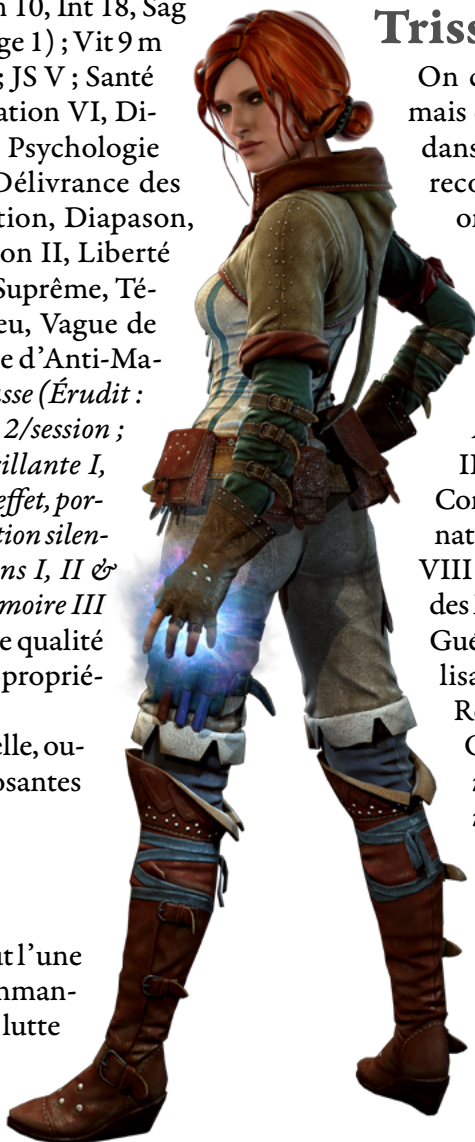
Trésor : 1B, 1E, 1T

## Triss Merigold

On crut Triss tuée au mont Sodden, mais cette magicienne a plus d'un tour dans son sac. Alchimiste, guérisseuse, reconnaissable à sa chevelure rousse, on la dit allergique à sa propre magie.

**Triss Merigold de Maribor (Humanoïde Marchant — 92**

**PX)** : For 10, Dex 10, Con 12, Int 16, Sag 16, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att II ; Déf IV ; JS V ; Santé IV ; Comp V ; CS : Artisanat VIII, Détermination VI, Médecine IX, Incantation VIII ; Sorts : Contre-Sort II, Délivrance des Malédiction II, Guérison Suprême, Guérison Suprême de Groupe, Neutralisation du Poison, Rayons Ardents, Régénération, Soins III de Groupe ; Options : *aptitude de classe* (Alchimiste : *harmonie alchimique*, *transmutation* ; Mage : *secret des arcanes* (Guérison Suprême, Guérison Suprême de Groupe, Soins III de Groupe)), *défense magique V*, *don* (Conversion de sort : *temps d'incantation*, *portée*, *Maîtrise de l'alchimie I & II*, *Maîtrise des incantations I & II*, *Soins d'urgence*)





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

*Équipement* : robe cérémonielle, sacoche à composantes, outils de chimiste, filtre d'amour, potion de guérison, potion d'invisibilité, potion de vision dans le noir, huile de purification, fiole d'immobilisation, fiole climatique

*Trésor* : 1B, 3M

## Vattier de Rideaux

Ce noble nilfgardien est le chef des renseignements de l'Empire. Patient et doué d'une grande intelligence, il est à l'origine des complots qui ont conduit à la chute des Royaumes du Nord.

**Vattier de Rideaux, vicomte d'Eiddon (Humanoïde Marchant — 106 PX)** : For 12, Dex 14, Con 12, Int 16, Sag 16, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att IV ; Déf V ; JS IV ; Santé III ; Comp IV ; CS : Bluff VI, Fouille V, Investigation IX, Tactiques VII ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : connaître son ennemi 1/session ; Courtisan : mauvais perdant ; Émissaire : enquête préliminaire, homme de mystère, interception, maître des secrets I), brillant I, don (Science de l'embuscade I, II & III, Sourire de dame fortune), sommeil léger*

*Attaques/Armes* : fleuret nilfgardien de qualité (dég 1d8+3 léaux ; crit 20 ; propriétés :  *finesse, perturbante*)

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

*Équipement* : cotte de mailles intermédiaire cérémonielle allégée et ajustée

*Trésor* : 1A, 1B, 1V

## Velerad

Le burgrave de Wyzima est la personne la plus puissante de Témérie après le roi lui-même. C'est un homme rusé qui se fait passer pour un ivrogne aux yeux de la populace et surtout de ses ennemis.

**Velerad (Humanoïde Marchant — 53 PX)** : For 10, Dex 8, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att II ; Déf III ; JS IV ; Santé III ; Comp IV ; CS : Bluff VI, Diplomatie V, Négociation VI ; Options : *aptitude de classe (Assassin : mensonge éhonté 1/session, une offre qui ne se refuse pas), don (Maîtrise des compétences I (acteur), Volonté de fer)*

## GWALHIR

Ce *gwyhyr* gnome est la propriété de Velerad, le bourgmestre de Wyzima, Nul ne sait comment une telle lame est arrivée entre les mains d'un si piètre combattant.

**Objet** : khopesh de qualité (dég 1d8+1 léaux ; crit 19-20 ; propriétés : *fourchu, PA 2*)

**Essence** : don (Science du désarmement)

**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), dégâts (bonus magique de +1 aux dégâts aux Niveaux 1-6, +2 aux Niveaux 7-12, +3 aux Niveaux 13-18, +4 aux Niveaux 19-20)

**Valeur en Réputation** : inestimable

*Attaques/Armes* : Gwalhir (*voir encadré*)

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

*Équipement* : vêtements cérémoniels

*Trésor* : 2A, 2B

## Vernon Roche

Roche est le chef des services secrets de Témérie, un homme aussi intelligent qu'habile une épée à la main. Bref, un piètre allié mais un ennemi encore plus redoutable.

**Vernon Roche (Humanoïde Marchant — 120 PX)** : For 16, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 16, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att VI ; Déf V ; JS IV ; Santé V ; Comp IV ; CS : Athlétisme V, Détection VI, Investigation VIII, Tactiques VI ; Options : *aptitude de classe (Capitaine : connaître son ennemi I, médaille du courage I, plan de bataille I (Attention !, Feu à volonté !), Émissaire : homme de mystère, interception, nature humaine), brillant I, combattant épuisant, don (Combat en meute I & II, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II & III, Pointe de vitesse, Vigueur surhumaine), honorable, sans peur I, vivacité critique*

*Attaques/Armes* : claymore de qualité (dég 1d12+4 léaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, massive*), arbalète légère + 30 carreaux normaux (dég 1d6 léaux ; crit 19-20 ; portée 15 m × 6 ; propriétés : *empoisonnés, PA 4, recharge 5*)

*Équipement* : cotte de mailles partielle allégée et ajustée avec accessoires légers

*Trésor* : 1A, 1V



## Vesemir

Ce vieux sorcier est sans doute le doyen de sa profession. Fine lame et connaisseur en alchimie, c'est surtout un puits de savoir dans tous les domaines touchant les sorciers de près ou de loin.

**Vesemir (Humanoïde Marchant — 97 PX) :** For 14, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 14, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf V ; JS IV ; Santé IV ; Comp III ; CS : Détection V, Survie VII, Tactiques IV ; Options : *aptitude de classe* (Alchimiste : harmonie alchimique, transmutation ; Pourfendeur de monstres : à la trace, incision sanglante, insaisissable II, ta fin est proche I, tueur de légendes), don (Héritage mutant, Lame d'argent, Maîtrise de l'alchimie I & II, Maîtrise de l'épée à deux mains I, II & III), manœuvre (Parade, Riposte), ennemis jurés (Bêtes), vétéran I

*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)

*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, outils de chimiste, potion nourrissante, potion de guérison, potion de courage, fiole d'acide puissant

*Trésor :* 2T, 2M

## Vilgefartz

Ce jeune mage talentueux, membre de la Confrérie des Mages, est dévoré d'ambition. Il faut dire que ses pouvoirs magiques semblent sans limite.

**Vilgefartz de Roggeveen (Humanoïde Marchant — 130 PX) :** For 12, Dex 12, Con 14, Int 18, Sag 14, Cha 18 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf V ; JS V ; Santé III ; Comp IV ; CS : Bluff V, Détection VII, Détermination VIII, Incantation X, Intimidation VI ; Sorts : Arrêt du Temps, Contre-Sort III, Démence III, Doigt de Mort, Esprit Impénétrable, Glyphe

de Garde II, Guérison Suprême, Héroïsme II, Mot de Pouvoir : Mort, Mot de Pouvoir : Rappel, Nuage Mortel, Porte de Phase, Rayon Polaire III, Scrutation IV, Sphère d'Isolation II, Tremblement de Terre ; Options : *aptitude de classe* (Mage : maître des arcanes, secret des arcanes (Arrêt du Temps, Contre-Sort III, Mot de Pouvoir : Mort)), don (Conversion de sorts : durée, effet, portée, temps d'incantation, zone d'effet, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I, II & III, Puissance profane, Volonté de fer), grand grimoire VI

*Attaques/Armes :* épée dentelée de qualité (dég 1d8+2 létaux ; crit 20 ; propriétés : fourchue, sanglante)

*Équipement :* robe de mage, sacoches à composants, potion de mana

*Trésor :* 5M

## Vincent Meis

Le capitaine de la garde urbaine de Wyzima est un homme peu amène à la bedaine prédominante et aux cheveux rares. Mais derrière les apparences, c'est un soldat loyal et intègre, une denrée rare !

**Vincent Meis (Humanoïde Marchant — 62 PX) :** For 12, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit

9 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf II ; JS III ; Santé IV ; Comp III ; CS : Athlétisme IV, Détection V, Intimidation V, Investigation VI, Tactiques IV ; Options : *aptitude de classe*

(Émissaire : enquête préliminaire, nature humaine), don (Science de l'embuscade I & II, Terrain de prédilection I (intérieur/urbain)), honorable

*Attaques/Armes :* masse (dég 1d8+1 létaux ; crit 20 ; propriétés : PA 4), tonfa (dég 1d6+1 non-létaux ; crit 20 ; propriétés : garde +1)

*Équipement :* cotte de mailles intermédiaire avec accessoires légers, menottes, spiritueux

*Trésor :* 1A, 1B, 1E



## Vissegerd

Marchand cintrisien profondément patriotique, Vissegerd soutint la reine Calanthe jusqu'au bout dans sa résistance contre Nilfgaard.

**Vissegerd (Humanoïde Marchant — 44 PX) :**  
For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init I ; Att I ; Déf II ; JS II ; Santé II ; Comp V ; CS : Artisanat VI, Détermination VI, Négociation X ; Options : *don (Maîtrise des compétences I (commerçant))*, *expertise (Négociation)*, *hésitation critique*, *honorabile*

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

*Montures et Véhicules* : Chariot (Vitesse 6 m au sol (Course 12 m) ; Voyage 3 ; Tai G/Déf 9)

*Équipement* : outils de scribe

*Trésor* : 2A, 1B

## Vizimir II

Défunt père de Radovid V, Vizimir était un roi particulièrement apprécié de son peuple, qui le surnomma 'le juste' jusqu'à sa mort, aux mains d'un assassin elfe.

**Vizimir II le Juste, roi de Rédanie (Humanoïde Marchant — 100 PX) :**

For 12, Dex 12, Con 12, Int 14, Sag 16, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init III ; Att IV ; Déf III ; JS III ; Santé IV ; Comp V ; CS : Détermination VI, Diplomatie VIII, Négociation VI, Psychologie VII, Tactiques VII ; Options : *aptitude de classe (Régent : monarque absolu)*, *don (Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de l'épée I & II, Sens de la répartie I & II)*, *menace de groupe*, *manœuvre (Frappe triomphale, Parade)*

*Attaques/Armes* : épée longue acérée de qualité (dég 1d12+2 létaux ; crit 20 ; propriétés : PA 2)

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

*Équipement* : armure de plaques complète allégée et ajustée

*Trésor* : 2B



## Vysogota

Jadis professeur à l'académie d'Oxenfurt, ce savant à la langue trop pendue fut condamné à l'exil et disparut dans les marais de Pereplut.

**Vysogota de Corvo (Humanoïde Marchant — 68 PX) :** For 8, Dex 8, Con 12, Int 18, Sag 12, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init I ; Att II ; Déf III ; JS IV ; Santé II ; Comp V ; CS : Diplomatie VII, Médecine VIII, Investigation IX, Survie VI ; Options : *aptitude de classe (Érudit : idée lumineuse 1/session, outils improvisés)*, *Explorateur : carnet de route 1/session*, *couard*, *expertise (Diplomatie)*

*Attaques/Armes* : aucune

*Équipement* : trousse de secours, outils de scribe, outils de pharmacien, ustensiles de cuisine

*Trésor* : 1V

## Yaevinn

Cet elfe robuste est un des plus redoutables chefs de la Scoia'Tel. Un brin vaniteux, il est aussi d'une grande éloquence.

**Yaevinn (Humanoïde Marchant — 72 PX) :**

For 14, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf V ; JS IV ; Santé IV ; Comp II ; CS : Athlétisme IV, Camouflage III, Détection IV, Diplomatie VI, Tactiques V ;

Options : *aptitude de classe (Chevalier : né pour se battre III ; Éclaireur : hors piste)*, *attirant II*, *don (Science de l'embuscade I, II & III)*, *poids des âges, sens aiguisés (ouïe, vue)*

*Attaques/Armes* : coutille acérée (dég 1d8+2 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 8, allonge +1*), arc long elfique de qualité + 40 flèches barbelées (dég 1d6+1 létaux ; crit 19-20 ; portée 12 m × 6 ; propriétés : *PA 2, empoisonnées, sanglantes*)

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

*Équipement* : armure intermédiaire d'écailles elfique avec accessoires légers

*Trésor* : 1B, 1E



## Yarpen Zigrin

Guerrier nain tout à fait typique, Yarpen commandait une petite unité des siens et s'est souvent associé à Geralt de Riv quand l'occasion se présentait, y compris pour chasser un dragon !

**Yarpen Zigrin (Humanoïde Marchant — 80 PX)** : For 14, Dex 10, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol ; Init III ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé VI ; Comp III ; CS : Athlétisme IV, Détection IV, Détermination V, Négociation VI ; Options : *aptitude de classe (Pourfendeur de monstres \* : à la trace, insaisissable I ; Soldat : blessures de guerre I, instinct de tueur, progression à couvert I), don (Maîtrise de la hache I & II), réduction des dégâts 2, stabilité, vision dans le noir I*

*Attaques/Armes* : bardiche de qualité (dég 1d12+5 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *massive, PA 2*)

*Équipement* : armure intermédiaire de cuir naine avec accessoires légers

*Trésor* : 1A, 1B, 2T

## Yennefer de Vengerberg

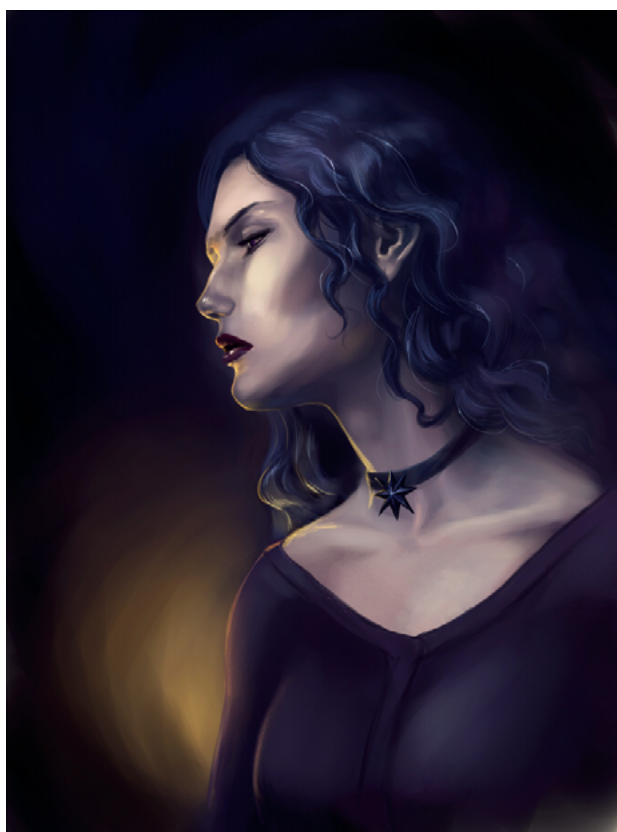
Cette sorcière au passé tumultueux est l'une des rares à avoir refusé de rejoindre la Loge de Magiciennes. Alliée et amante de Geralt de Riv, elle est en quelque sorte la mère adoptive de Ciri.

**Yennefer de Vengerberg (Humanoïde Marchant — 94PX)** : For 10, Dex 12, Con 10, Int 16, Sag 14, Cha 16 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init II ; Att III ; Déf IV ; JS IV ; Santé III ; Comp V ; CS : Déguisement VI, Détermination VII, Incantation IX, Psychologie VII ; Sorts : Contre-Sort II, Héroïsme III, Invisibilité de Groupe, Mot de Pouvoir : Rappel, Rayon Polaire III, Rayons Ardents, Soins IV, Tremblement de Terre, Vision Véritable ; Options : *aptitude de classe (Mage : secret des arcanes (Héroïsme III, Invisibilité de Groupe, Rayon Polaire III, Tremblement de Terre)), attirante II, défense magique II, don (Conversion de sort : durée, effet, temps d'incantation, portée, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I & II)*

*Attaques/Armes* : épée longue de qualité (dég 1d12+1 létaux ; crit 20)

*Équipement* : robe cérémonielle, sacoche à composantes, potion de mana

*Trésor* : 1B, 1M, 1V



## Zoltan Chivay

Vétéran de la seconde guerre nilfgaardienne et de la bataille de Verden, Zoltan est un nain au grand cœur et un ami proche de Geralt de Riv. Il excelle aux jeux de hasard et aux concours de boissons.

**Zoltan Chivay (Humanoïde Marchant — 77 PX)** : For 12, Dex 10, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 m au sol ; Init III ; Att V ; Déf IV ; JS IV ; Santé VI ; Comp IV ; CS : Détection V, Détermination V, Intimidation VII, Psychologie VI ; Options : *aptitude de classe (Soldat : blessures de guerre II, instinct de tueur, progression à couvert I), don (Maîtrise du marteau I & II), réduction des dégâts 2, stabilité, vision dans le noir I*

*Attaques/Armes* : marteau à deux mains nain de qualité (dég 2d6+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *massif*)

*Équipement* : armure partielle de cuir naine avec accessoires légers, spiritueux, jeu

*Trésor* : 1A, 1B, 1V

