

# THE WITCHER

## LA SORCIERE DES BRUMES | AIDE DE JEU

Cette aide de jeu a pour but de vous permettre de jouer le scénario *La Sorcière des Brumes* avec le jeu de rôle *The Witcher*. Le contenu du scénario a bien entendu été adapté pour s'intégrer dans l'univers du *Sorceleur*, ainsi que les personnages prêtirés.

Le chevalier **Enguerrand** devient un Sorceleur. La sorcière **Éléanor** est une magicienne. L'écuyer **Tobias** peut être remplacé au choix par un homme d'armes ou un barde.

**Uria** est un petit comté inféodé au royaume de **Cintra**.

Le moine **Milus** est un religieux de **l'Ordre du Feu Éternel** ; autant dire qu'il tolérera difficilement l'arrivée d'un sorceleur, d'une magicienne ou de tout autre non-humain au village.

Les personnages proposés pour ce scénario sont inspirés du livret *The Witcher Mode Facile* disponible gratuitement sur le site de [Arkhané Asylum Publishing](#).

### PRÉAMBULE

Cette histoire se déroule quelques années avant la première guerre avec Nilfgaard. Il y a déjà quelques tensions et conflits au sud à cause des velléités expansionnistes de Nilfgaard mais on est encore loin de la guerre d'invasion qui sonnera la glas du royaume de Cintra. Pour l'heure, Cintra est toujours un royaume souverain.

Le conflit se limite à quelques échauffourées dues à des incursions de soldats Nilfgardiens.

**Godfrey Meris** est sujet et vassal de Cintra de longue date.

Il a servi le royaume pendant de nombreuses années.

Aujourd'hui fort âgé, il vit reclus dans son fief mais entretient toujours une correspondance régulière avec la reine Calanthe.

Or cette dernière n'a plus reçu de courrier de son ami depuis plusieurs mois. Inquiète, il a mandaté un sorceleur pour se rendre sur place. Le comté d'Uria étant situé au sud de Cintra, elle craint une incursion de soldats Nilfgardiens ou de brigands.

### LOUPS DES BRUMES

Les loups des brumes sont féroces ; d'origine surnaturelle, ils ne se laisseront pas facilement impressionner et n'ont pas peur du feu.

Ils ne poursuivront pas les PJ au-delà du mur de brumes.

INT	1	SAUV	4
REF	4	SAUT	4
DEX	6	END	20
COR	6	PS	20
VIT	7	REC	4
EMP	1	VIG	0
TECH	1		
VOL	4	Armure	0
CHA	0		

Combat (REF) (+6)	Esquive (REF) (+6)
Courage (VOL) (+6)	Résist. Magie (VOL) +2

Morsure	2d6	Att/round : 1
---------	-----	---------------

### HOMMES DE MAIN DE MILUS

INT	3	SAUV	4
REF	6	SAUT	2
DEX	5	END	20
COR	5	PS	20
VIT	4	REC	4
EMP	3	VIG	0
TECH	4		
VOL	4	Armure	5
CHA	0		

Lames courtes (REF) +5	Archerie (DEX) +4
Courage (VOL) +7	Esquive (REF) +3
Vigilance (INT) +6	Résist. Magie (VOL) +4

Épée	2d6+2	Att/round : 1
Arc	2d6+2	Att/round : 1

### LE MOINE MILUS

INT	5	SAUV	4
REF	2	SAUT	2
DEX	2	END	10
COR	3	PS	10
VIT	2	REC	2
EMP	3	VIG	0
TECH	3		
VOL	5	Armure	0
CHA	0		

Lames courtes (REF) +2	Courage (VOL) +1
Esquive (REF) +3	Résist. Magie (VOL) +6

Dague	1d6	Att/round : 1
-------	-----	---------------

### LA SORCIÈRE

INT	7	SAUV	6
REF	5	SAUT	3
DEX	6	END	35
COR	4	PS	35
VIT	5	REC	5
EMP	6	VIG	6
TECH	5		
VOL	10	Armure	5
CHA	0		

Bagarre (REF) +5	Esquive (REF) +3
Résist. Magie (VOL) +5	

Griffes	1d6	Att/round : 1
---------	-----	---------------

### Pouvoir Coût END

Pouvoir	Coût END	Effet
Obscurité	2	Plonge une zone dans l'obscurité totale
Morsure noire	3	Morsure magique très douloureuse (2d6)
Baiser mortelle	3	Draine des points d'END de la victime (2d6)
Miasmes	3	Brume corrosive et empoisonnée (2d6)