

# THE WITCHER

## LE JEU DE RÔLE

Errata (08/02/2021)



### GÉNÉRAL

**Armures** : comme les armes, les armures possèdent un score de Fiabilité (Fia.) et non un Pouvoir d'arrêt (PA).

**Jets d'Endurance/Résilience** : toute occurrence de « jet d'Endurance » doit être remplacée par « jet de Résilience ».

### SPÉCIFIQUE

**Page 14 – Jaskier** : le score de Chance (CHA) de Jaskier est de 10.

**Page 16 – Triss Merigold** : les scores d'Étourdissement (ÉTOU) et de Récupération (Réc) de Triss sont de 7.

**Page 23 – Particularité Œil d'aigle** : des siècles de tradition et de pratique ont permis aux elfes de devenir les meilleurs archers au monde. Ils bénéficient d'un bonus naturel de +2 dans la compétence Archerie et peuvent prendre leur arc puis le bander sans dépenser d'action.

**Page 48 – Encombrement (ENC) (COR x10)** : cette valeur reflète le poids que vous pouvez porter sans être ralenti. Dès que vous êtes encombré, vous diminuez de -1 vos valeurs de RÉE, DEX et VIT pour chaque tranche de 5 points au-dessus de votre valeur d'Encombrement, avec un minimum de 1. Vous pouvez soulever un maximum de 50 fois votre valeur de Corps en kilogrammes.

**Page 50 – Langue maternelle** : On considère que vous parlez couramment la langue de votre pays d'origine, ce qui signifie que vous commencez avec un bonus de +8 dans cette langue **et ce gratuitement, sans avoir à dépenser de points dedans**. Les populations originaires de Nilfgaard, de Dol Blathanna ou de Skellige maîtrisent différents dialectes issus de la langue ancienne. Si vous avez grandi dans le Nord, vous parlez la langue commune, tandis que si vous venez de Mahakam, vous maîtrisez la langue des nains.

**Page 51 – Recherches** : Vous pouvez utiliser la compétence Survie afin de chercher n'importe quel élément présent dans la nature. **Rechercher de la nourriture pour six personnes est généralement assez simple, comme vous le voyez dans le tableau ci-dessous. Ajoutez un modificateur de +2 au SD de recherche pour chaque personne supplémentaire au-dessus de six.** Vous pouvez également vous mettre en quête d'ingrédients alchimiques ou de matériaux d'artisanat, dont les SD de recherche spécifiques sont indiqués à partir de la page 143 de la section concernant les artisans et alchimistes.

**Page 51 – Ajout d'un encadré « Limite des mutations »** : Un même individu ne peut subir que deux mutations. De nouvelles mutations remplaceront alors les précédentes.

**Page 52 – Précision dans la partie « Gagner de l'argent »** : Cet argent (et ce que vous achetez avec) vient en plus de l'équipement que vous avez choisi avec votre profession. En outre, le tableau est modifié comme suit :

Profession	Pièces	Moyenne
Artisan	120 couronnes × 2d6	840
Barde	120 couronnes × 2d6	840
Criminel	100 couronnes × 2d6	700
Docteur	150 couronnes × 2d6	1 050
Homme d'armes	150 couronnes × 2d6	1 050
Magicien	200 couronnes × 2d6	1 400
Marchand	180 couronnes × 2d6	1 260
Prêtre	75 couronnes × 2d6	525
Sorceleur	50 couronnes × 2d6	350

**Page 72 – Les effets des armes : ajout de l'effet « Bagarre » :** Cette arme fait appel à la compétence Bagarre et ajoute ses dégâts à ceux d'une attaque à mains nues.

**Page 73 – Coup-de-poing :** l'effet Bagarre remplace la mention « S'ajoute au Poing ».

**Page 73 :** voici le tableau des armes correct pour l'épée de chevalier, le gleddyf et la masse d'armes :

Nom	Type	PRÉ	Dispo.	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM	Poids	Prix
<b>Épées</b>												
Épée de chevalier	T/P	+0	C	2d6+4	15	1	–		G	0	2,5	270
Gleddyf	T/P	+0	C	3d6+2	5	2	–		G	0	3	285
<b>Armes contondantes</b>												
Masse d'armes	C	+0	C	5d6	15	1	–		G	0	2	525

**Page 78 :** deux encadrés en marge sont manquants :

**VE et magie :** Il y a une bonne raison pour que les magiciens portent une robe. La VE est retirée de vos Réflexes et de votre Dextérité, mais aussi de vos jets d'Envoûtement, d'Incantation et de Rituels, afin de refléter la difficulté de lancer des sorts complexes en armure rigide ou lourde.

**Résistances :** certaines armures ont des résistances. Ces résistances diminuent de moitié les dégâts infligés par certains types d'attaques, après avoir soustrait le Pouvoir d'arrêt de l'armure. Les armures fabriquées par les humains n'ont en général aucune résistance, à moins d'utiliser des Améliorations d'armure (voir page 90), mais les armures fabriquées par des non-humains ont souvent des résistances.

**Page 78 – Valeur d'encombrement (VE) :** La Valeur d'encombrement décrit la rigidité de l'armure et la difficulté de se mouvoir avec. Cette valeur est soustraite de vos Réflexes et de votre Dextérité (minimum 1). Si vous êtes un utilisateur de magie, consultez la partie « VE et magie » en marge ci-contre.

**Page 79 :** les armures de torse protègent également les bras.

**Page 83 :** les dégâts du Sabre de cavalerie vrihedd sont de 4d6+4.

**Page 91– Montures :** les Vitesse et Santé des animaux ont été modifiées comme suit :

Nom	Athlétisme	Mod. Contrôle	Vitesse	Santé	Poids	Prix
Bœuf	8	–2	6	50	300	278
Cheval	15	+2	12	40	100	520
Destrier	12	–2	11	50	270	1 600
Mule	10	+0	9	45	150	200

**Page 91– Équipement général :** ajout de la gourde (poids 1 ; prix 8) et de la torche (poids 0,1 ; prix 1 ; augmente le niveau de luminosité de 1 dans un rayon de 5 m).

**Page 91– Nourriture et boisson :** ajout des rations de voyage (1 jour) (poids 1 ; prix 5).

**Page 97 – Les blessures critiques :** pour chaque blessure critique soignée à un patient, les tarifs du médecin sont à ajuster :

- Simple (10 couronnes)
- Complexe (25 couronnes)
- Difficile (50 couronnes)
- Mortelle (100 couronnes)

**Page 103 – Sort de novice Zéphyr – Effet :** Zéphyr permet de faire éclater une rafale de vent qui repousse quiconque se trouve dans un rayon de 2 m autour de vous, de 6 m. Cette attaque n'inflige que 1d6 points de dégâts, mais si votre adversaire percute quelque chose, il subit des dégâts d'éperonnage.

**Page 111 – Invocation de novice Bénédiction de fortune – Effet :** la Bénédiction de fortune octroie à la cible autant de points de CHA que la moitié de votre score au-dessus du SD 12 (maximum 5). **Défense :** aucune.

**Page 111 – Invocation de novice Toile de mensonge – Effet :** Toile de mensonges permet de brouiller les informations dans la tête d'une cible, ce qui lui fera douter de chaque bout d'information et de mémoire. Cela étourdit la cible. Une fois par round, durant son tour, la cible peut jeter 1d10. Si le résultat est inférieur à son INT, les effets prennent fin immédiatement.

**Page 117 – Rituel de novice Hydromancie :** la Durée devient « actif (2 END) »

**Page 117 – Rituel de novice Pyromancie :** la Durée devient « actif (4 END) »

**Page 117 – Composants** : le télécommunicateur nécessaire au rituel Télécommunication n'est pas consommé lors du rituel.

**Page 122 – Utiliser les sites d'énergie** : il faut attendre un mois avant qu'un site d'énergie puisse être à nouveau utilisé sans conséquences néfastes.

**Page 126 – Vérifier que vous possédez le bon schéma (précision)** : vous devez avoir mémorisé le schéma ou le posséder physiquement devant vous. Si vous disposez du schéma devant vous, vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur votre jet d'Artisanat puisque vous disposez d'instructions très détaillées.

**Page 128 – Matériaux d'artisanat** : le verre ne peut qu'être acheté et non fabriqué.

**Page 130 – Gemmes parfaites** : une telle gemme coûte 1 000 couronnes et est rare (R).

**Page 132 – Krigsverd** : l'investissement est de 438.

**Page 133 – Maillet kaedwenien** : l'investissement est de 772.

**Page 134 – Armure d'hallebardier rédanien** : les composants sont cuir durci (x1), huile de dermoptère (x3), acier noir (x4), os de bêtes (x5), fil (x6). L'investissement est de 469.

**Page 135 – Armure lourde d'Hindarsfjall** : les composants sont acier (x2), cuir (x2), acier tretogor (x5), fil (x5). L'investissement est de 295.

**Page 135 – Casque nilgaardien** : l'investissement est de 537.

**Page 135 – Chausses lourdes d'Hindarsfjall** : les composants sont cuir (x1), cuir durci (x2), huile de dermoptère (x1), acier noir (x4), os de bête (x5), fil (x8). L'investissement est de 469.

**Page 135 – Gwyhyr gnome** : les composants sont acier noir (x1), cuir durci (x1), huile assombrissante (x1), bois durci (x2), dimeritium (x2), graisse ester (x3), pierre à aiguiser (x4). L'investissement est de 818.

**Page 153 – Attaques par round (encadré en marge)** : la dernière phrase « Ces adversaires peuvent également utiliser des frappes puissantes et rapides. » devient « Ces adversaires ne peuvent pas utiliser de frappes puissantes et rapides. »

**Page 173 – Guérir avec le temps (précision)** : Les personnages commencent à récupérer des points de santé au fur et à mesure du temps lorsque quelqu'un effectue avec succès un jet de Mains thérapeutiques ou de Premiers soins sur eux (SD 14).

**Page 177 – Ajout d'un encadré « Modificateurs de combat verbal »** : Tout comme dans le combat « à mort », le combat verbal peut également utiliser des modificateurs pour les jets. Si vous essayez d'intimider un chevalier lourdement armé et cuirassé avec une cuillère, ou que vous tentez de séduire un veuf en deuil lors des funérailles de sa femme, cela va s'avérer beaucoup plus difficile que de convaincre un tavernier de vous offrir un verre à l'œil. D'un autre côté, il est plus facile de soudoyer un soldat avide au péage ou de convaincre quelqu'un de faire quelque chose qu'il voudrait faire de toute façon, que d'obtenir la boisson gratuite susmentionnée. La plupart du temps, les modificateurs de combat verbal sont laissés à l'appréciation du MJ. En cas de doute, gardez à l'esprit qu'un modificateur léger est de 1, un modificateur modéré de 3 et un modificateur majeur de 5. Cela devrait vous permettre d'ajouter des modificateurs à presque toutes les situations en fonction de la gravité de la situation.

**Page 242 – Bénéfice (Exploration de ruine)** : le résultat de 9-10 est un manteau nain (et non une cape naine).

**Page 273 – Bandits** : l'arbalète de main bénéficie de PRÉ +1.

**Page 293 – Sirènes** : les sirènes possèdent la compétence Incantation +10 (Vol).

**Page 301 – Fiellons** : les fiellons possèdent la compétence Incantation +15 (Vol).

**Page 306 – Wyverns** : le poids des wyverns est d'environ 400 kg.

## SEIGNEURS ET FIEFS


**Page 9 – Résilience magique** : les halfelins bénéficient d'un bonus naturel de +5 (et non +1) à la compétence Résistance à la magie.

## LE JOURNAL DU SORCELEUR

**Page 28 – Blème** : ajouter au butin « Poussière d'émeraude (1d6/2) ».

**Page 50 – Vendigo** : le vendigo n'est pas vulnérable aux bombes Poussière de lune.

**Page 142 – Composants alchimiques** : ajouter l'essence de mort.

Nom	Substance	Symbole	Localisation	Poids	Coût
Essence de mort	Fulgur		Brouxes, Vampires supérieurs, Vendigos	0,1 kg	38

**Page 143 – Composants – (précision)** : la poussière d'émeraude est un composant d'artisanat qui pèse 0,1 kg et coûte 150 couronnes.

**Pages 148 et 152 – Investigation – Examen d'une scène** : remplacer « Perception » par « Vigilance ».