



Faible
Complexe

Intelligence
Pensant

Sens
-

INT	6
RÉF	7
DEX	9
COR	7
VIT	5
EMP	9
TECH	7
VOL	8
CHA	10

ÉTOU	7
COU	15
SAUT	3
END	35
ENC	95
RÉC	7
PS	35

Récompense

Notes provenant de diverses auberges

Butins

Une charrette tirée par une mule
Jusqu'à 5 000 couronnes d'objets
Couronnes (1 250)
Objets communs (1d6)
Outils de voleur
Flasque d'eau-de-vie naine
Carreaux (20)
Carreaux à tête large (5)
Carreaux de précision (5)

Base des compétences

Adresse	14
Artisanat	8
Athlétisme	12
Bagarre	11
Charisme	17
Connaissance de la rue	12
Contrefaçon	14
Courage	14
Crochetage	9
Déduction	9
Duperie	16
Éducation	10
Fabrication de pièges	11
Furtivité	15
Intimidation	13
Jeu	15
Langue ancienne	10
Langue des nains	10
Négoce	14
Persuasion	17
Physique	13
Psychologie	16
Résilience	13
Résistance à la contrainte	17
Résistance à la magie	12
Survie	12
Vigilance	13

Esquive (base)	13
----------------	----

Repositionnement (base)	12
-------------------------	----

Rodolf Kazmer

OPINION COURANTE (ÉDUCATION SD 13)

Rodolf Kazmer n'est pas un sujet de conversation récurrent, et il paraît qu'il préfère que ça reste ainsi. Cette crapule circule dans les Royaumes du Nord et descend jusque dans les provinces vassales de Nilfgaard pour troquer des marchandises et ravitailler les révolutionnaires et les gens désireux de casser les pieds aux hommes en noir. Un vrai héros, si vous voulez mon avis! Si vous le rencontrez dans la bonne taverne, Rodolf vous accueillera à bras ouverts, mais faites quand même attention. On m'a dit que c'était un indécrottable Scoi'atael et qu'il avait toujours un commando d'elfes et de nains à une heure de lui à vol d'oiseau. Le genre de gars qu'il vaut mieux éviter d'enquiquiner.

– Rodolf Kazmer

Armure	Armure à tissage renforcé
Pouvoir d'arrêt	8
Bonus de race	+2

ÉTUDE COMPORTEMENTALE (ÉDUCATION SD 16)

Rodolf Kazmer est un fournisseur bien connu des rebelles nordiens et un contrebandier aguerri. Né à Maribor d'une famille de nains ayant quitté Mahakam récemment, Rodolf s'est toujours considéré comme un Témérien et n'a jamais travaillé pour les Scoi'atael. Bien qu'il ait été confronté au racisme aux quatre coins des Royaumes du Nord, il continue de penser que les Scoi'atael sont des imbéciles irréfléchis qui se sont laissé ronger par la colère. Rodolf est persuadé que la coexistence entre humains et non-humains reste possible, à condition que tout le monde arrête de s'entretuer.

Rodolf a participé aux combats lors des Guerres nordiques et de son service militaire, ce qui lui a permis de développer une maîtrise honorable de l'arbalète et de la hache naine. Il a officié

comme éclaireur, guérillero, arbalétrier posté en première ligne et tireur d'élite, mais il n'a jamais prétendu être un grand guerrier. Rodolf est surtout doué pour le commerce et le chantage.

Après la fin de la Deuxième Guerre nordique, le nain est retourné à la vie civile en tant que marchand et s'est mis à parcourir les Royaumes du Nord, multipliant les achats, les ventes et les paris. Quand la Troisième Guerre nordique a éclaté, Rodolf s'est reconverti en contrebandier, apportant son soutien aux troupes nordiennes acculées en leur fournissant de la nourriture, des armes, des armures et tout ce qu'il pouvait faire entrer dans les villes occupées ou assiégées. Rodolf demande une modeste contribution aux soldats qui profitent de son aide, des tarifs parfaitement négligeables comparés aux prix qu'il réserve à ses clients habituels.

Résistance

-

Immunités

-

Vulnérabilités

Venin du Pendu

Attaques

Nom	ATT base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Poignard	12	T/P	2d6+4	10	-	Saignement (25 %)	2
Arbalète lourde naine	19	P	5d6	15	300 m	Rechargement lent	1
Hache naine	15	T	5d6+7	15	-	-	2

Grand voyageur (15)

Rodolf peut utiliser une action pour faire un jet de **Grand voyageur** dont le SD est fixé par le MJ pour connaître une anecdote concernant un objet, une culture ou une région en faisant appel à ses souvenirs de voyage.

Choix (13)

Quand il achète un objet, Rodolf peut utiliser une action pour effectuer un jet de **Choix** dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il trouve un vendeur proposant la marchandise recherchée à moitié prix. Plus l'objet est rare, plus le SD sera élevé. La compétence ne fonctionne pas sur les technologies expérimentales, les reliques, les objets uniques et l'équipement de sorcelleur.

Bonne réputation (14)

Dès qu'il pénètre dans une localité, Rodolf peut utiliser une action pour faire un jet de **Bonne réputation** dont le SD dépend de l'agglomération (voir *The Witcher, le jeu de rôle*, page 68). En cas de réussite, la réputation de Rodolf dans la zone augmente du nombre de points au-dessus du SD divisé par 2 pendant 1d6 semaines.

Gueusaille (16)

Rodolf utilise une action pour effectuer un jet de **Gueusaille** dont le SD dépend de la localité (voir *The Witcher, le jeu de rôle*, page 68). Il reçoit alors l'aide de 1 gamin ou 1 vagabond pour chaque point au-dessus du SD (maximum 10). Il peut se renseigner auprès d'eux pour recevoir un bonus de +1 par adjuvant en Connaissance de la rue, mais devra leur verser 1 couronne chacun.

Receleur (14)

Rodolf utilise une action pour effectuer un jet de **Receleur** dont le SD est fixé par le MJ pour trouver un receleur qui lui rachètera n'importe quelle marchandise au prix du marché, ne posera pas de questions indiscrettes et ne le dénoncera pas aux autorités.

Débiteur martial (13)

Rodolf utilise une action pour effectuer un jet de **Débiteur martial**, lui permettant d'appeler à l'aide un combattant qui a une dette envers lui. Le résultat total du jet donne le nombre de points à répartir entre les trois catégories du tableau de Guerrier de la page 68 du livre de règles. Le soldat accepte les ordres sensés que Rodolf lui donne et travaille pour lui pendant 4 jours.

LE CHARIOT DE RODOLF

« Approchez! Approchez! Mon chariot déborde de marchandises et je suis d'humeur à négocier! Hé hé, j'ai entendu dire que vous aviez besoin de matériel, alors je me suis dit que je pouvais faire un crochet par ici pour vous apporter mon aide! »

– Rodolf Kazmer

ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

Nom	Poids	Coût
Bouteille	0,1 kg	3
Compas	0,1 kg	32
Cor	0,1 kg	30
Outre	1 kg	8
Pelle	1,5 kg	15

Bouteille

Bouteille de vin vide, bouteille de bière, flacon d'élixir déjà bu. N'importe quoi fera l'affaire. Pensez bien à la boucher, quand même. Vous voudriez pas renverser c'que vous y mettez!

Compas

Ça court pas les rues, mais si vous mettez la main sur un compas, gardez-le précieusement. Comme ça, vous pourrez toujours retrouver votre chemin. Vous n'aurez pas le malheur de vous perdre dans un marais à la nuit tombée... (+3 aux jets de Survie quand vous naviguez.)

Cor

J'utilisais ce genre d'instrument pour avertir en cas de désertion, d'embuscades et autres situations urgentes. C'est bien d'en avoir un, mais évitez de le sortir quand vous êtes en mission d'infiltration. On entend le son à des lieues à la ronde.

Outre

Quand on est sur la route, l'eau potable, ça se trouve pas partout, et vous attendez pas à descendre des pintes à longueur de journée en traversant le front de guerre. Gardez une outre à la ceinture et vous n'aurez plus jamais soif. Et fini la gueule de bois sur le champ de bataille, ah ah!

Pelle

Ne sous-estimez jamais les qualités d'une bonne pelle bien solide. Pendant la Première Guerre, j'avais toujours une pelle sur moi pour creuser des trous où je me cachais pour espionner les hommes en noir.

Nom	Poids	Coût
Pierre de Soleil	0,1 kg	36
Rations de voyage (1 jour)	1 kg	5
Sac de billes	0,1 kg	18
Sifflet	0,1 kg	6
Torches	0,1 kg	1

Pierre de Soleil

J'ai palabré avec des tas de marins originaires de Skellige, et même des marchands ophiris. Quand ils n'ont pas de mage à bord de leur navire, ils se servent de ces petites gemmes pour retrouver la direction du soleil en cas d'orage. (+2 en Survie quand vous naviguez.)

Rations de voyage

Certes, ça n'a rien de spécial, mais tout le monde a besoin de se restaurer. Quelques biscuits, des fruits secs, et le meilleur pour la fin, des lamelles de viande séchée et salée.

Sac de billes

Maintenant, écoutez-moi bien. Je sais, votre besace est remplie de pièges, de bombes et d'autres trucs. Mais parfois, un sac de billes suffit. En plus de ça, qui est prêt à admettre qu'il a glissé sur de vulgaires billes? (Couvre une zone de 2 m². Les personnes qui traversent cette zone doivent réussir un jet d'Athlétisme SD 14 pour ne pas être renversées au sol.)

Sifflet

Un simple sifflet en métal. Facile à cacher et idéal pour attirer l'attention. Par contre, ça résonne pas aussi fort qu'un cor.

Torches

C'est sûr, la lanterne reste ce qu'il y a de mieux, mais une torche peut rendre service. Ça diffuse de la lumière et, si besoin est, vous pouvez la manier comme un gourdin. (Augmente le niveau de luminosité de 1 dans un rayon de 5 m.)

ARMES IMPROVISÉES

Nom	Type	PRÉ	Dispo.	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM
Pelle	C	-2	P	2d6	15	2	-	-	G	0
Torche	C	-1	P	1d6	5	1	-	Si allumée, la torche gagne Feu (25 %)	P	0

LE CHARIOT DE RODOLF

Les objets proposés dans le chariot de Rodolf viennent compléter l'équipement présenté dans *The Witcher*, le jeu de rôle.

TRÉBUCHER À QUATRE PATTES

Les créatures quadrupèdes doivent réussir un jet d'Athlétisme SD 12 quand elles traversent une zone couverte de billes. Quant aux créatures dénuées de jambes, elles ne sont pas affectées.

SONNER L'ALARME

Le son d'un cor résonne dans un rayon de 1 km. Il vous permet de transmettre des messages codés rudimentaires à vos alliés. Toutefois, n'importe qui l'entendra.

Un sifflet fonctionne de manière similaire, mais le bruit ne porte qu'à 500 m.



CUMUL DES EFFETS

Lorsqu'on manie une arbalète dotée de renforts skelligiens comme une arme de mêlée, les bonus des autres améliorations installées ne modifient pas les caractéristiques de l'arme. En revanche, ces bonus s'appliquent aux attaques à distance.

Corde renforcée		
Difficulté: compagnon		
SD: 17	Durée: 4 heures	Coût: 850
Investissement: 280		
Cire d'ogre (x10), fil (x10), soie (x3)		

Moufle à poulies		
Difficulté: maître		
SD: 20	Durée: 10 heures	Coût: 880
Investissement: 284		
Acier (x4), cire (x3), fil (x10), graisse ester (x7)		

Renfort skelligien		
Difficulté: novice		
SD: 10	Durée: 1 heure	Coût: 750
Investissement: 242		
Acier noir (x2), cire d'ogre (x3), os de bêtes (x6)		

Support de stabilisation		
Difficulté: novice		
SD: 12	Durée: 2 heures	Coût: 790
Investissement: 260		
Acier (x3), bois durci (x5), cuir (x1), graisse ester (x1)		

Viseur nilfgaardien		
Difficulté: compagnon		
SD: 15	Durée: 4 heures	Coût: 550
Investissement: 176		
Acier (x1), pierre à aiguiser (x4)		

« Venez braves gens, n'ayez pas peur! Votre vieil ami Rodolf revient des montagnes lointaines de Tir Tochair, et j'vous jure qu'il vous a dégotté des merveilles! Si vous avez de quoi payer, bien entendu! »

– Rodolf Kazmer

AMÉLIORATIONS D'ARBALÈTE

Dans l'univers de *The Witcher*, les arbalètes sont les armes les plus complexes sur le plan technologique. Il s'agit de merveilles d'ingénierie qui permettent au tout venant de tirer avec la puissance et la précision d'un archer entraîné. Néanmoins, les arbalètes standards ne sont pas exploitées à leur plein potentiel. Des améliorations les rendent à la fois plus dangereuses et efficaces. Les arbalètes de poing ne peuvent recevoir qu'une seule amélioration. Les autres, comme l'arbalète standard et l'arbalète de chasseur de monstres, peuvent en recevoir deux. Vous devez acheter ces améliorations, les acquérir ou les fabriquer, puis consacrer un round d'action complet à l'installation. Aucun jet n'est requis. Pour retirer une amélioration déjà installée, il faut compter un round d'action complet. On ne peut pas installer plusieurs fois la même amélioration sur une arbalète.

Nom	Dispo.	Effet	Diss.	Poids	Coût
Corde renforcée	I	Ajoute +1d6 aux dégâts de tir de l'arbalète.	M	0,1 kg	425
Moufle à poulies	R	Vous permet de dépenser une action ou une action de mouvement pour recharger l'arbalète.	P	0,5 kg	440
Renfort skelligien	C	Augmente de +5 la Fiabilité de l'arme et vous permet de l'utiliser comme une arme de mêlée contondante qui cause autant de dégâts que lors des attaques à distance, mais possède -1 en Précision.	P	0,5 kg	375
Support de stabilisation	C	Procure l'effet Équilibré à l'arbalète.	P	0,5 kg	395
Viseur nilfgaardien	I	Ajoute +1 à la Précision de l'arbalète.	M	0,1 kg	275

DESCRIPTIONS

Corde renforcée

Pour améliorer un arc, laissez faire les elfes. Eh bien, je suis quasiment sûr que ce sont les elfes qui ont trouvé la solution. La majorité des arbalètes de facture elfique sont vendues avec cette corde épaisse, qui tend l'arc. Ça lui donne plus de patate!

Moufle à poulies

Ce joli petit appareil vous permet de tendre la corde de votre arbalète en quelques secondes. Je crois qu'il est d'invention gnome. En tout cas, ça m'a l'air suffisamment compliqué pour avoir été imaginé par des gnomes, ah ah!

Renfort skelligien

J'ai pas si souvent eu l'occasion d'assommer quelqu'un avec une arbalète, ça n'en reste pas moins une option intéressante. Cette bonne

vieille armature en métal vous rend une arbalète de poing aussi efficace qu'un marteau!

Support de stabilisation

Ce support va vous changer la vie le jour où vous devrez éliminer un ennemi proprement. Ouais, faut quand même avoir un bon angle de tir, mais vous verrez, votre carreau filera plus droit que... qu'une flèche, enfin je crois.

Viseur nilfgaardien

Écoutez, je déteste complimenter les hommes en noir, mais leurs viseurs sont pas si mal. Les deux languettes situées dans le prolongement du corps de l'arbalète aident à bien se mettre dans l'alignement de la cible, comme quand on prend le temps de viser. Je mentirais en prétendant que je n'en ai jamais utilisé.

« Amenez vos malades, vos blessés et vos camarades lessivés! Votre fidèle Rodolf a une cargaison qui va vous remettre d'aplomb et vous rendre une forme olympique! Enfin, si le mage qui me l'a vendue n'a pas menti! »

– Rodolf Kazmer

POTIONS UNIVERSELLES

Les potions ne sont pas exclusivement réservées aux sorciers, ces recettes sont en effet prévues pour les non-mutants, mais elles demeurent moins efficaces et plutôt rares sur le marché. Elles sont en général la création de mages ou d'alchimistes talentueux. Dans les grandes villes, on les trouve dans des échoppes spécialisées ou dans l'atelier de leur créateur. Contrairement aux potions de sorciers, ces décoctions sont sans danger pour les humains, les elfes, les nains et les autres races, à l'exception des halfelins. Les sorciers peuvent en consommer, même si ces potions sont moins peaufinées que les leurs et, à toxicité égale, offrent des avantages moins intéressants. À l'instar des sorciers, les non-mutants souffrent d'effets secondaires quand la valeur de Toxicité des potions dépasse 100 %.

Nom	Dispo.	Effet	Durée	Toxicité	Coût
Décocté de Raffard le Blanc	R	Avec une dose de décocté de Raffard le Blanc, le buveur regagne 1 PS par round jusqu'à ce que la potion ne fasse plus effet.	4d6 rounds	50 %	95
Potion d'endurance	I	Avec une dose de potion d'endurance, le buveur regagne immédiatement 3d6 points d'Endurance. La Toxicité s'applique jusqu'à la fin de la durée indiquée, que le buveur ait utilisé l'END regagnée ou non.	30 minutes	50 %	75
Potion de vitalité	I	Avec une dose de potion de vitalité, le buveur ignore les pénalités de son seuil de blessure pendant que la potion fait effet.	2d6 rounds	50 %	85

DESCRIPTIONS

Décocté de Raffard le Blanc

Il ne s'agit pas de la décoction des sorciers, mais plutôt d'une version modifiée. Le mage Raffard le Blanc a concocté cet élixir il y a des siècles pour aider les humains dans leur conquête du Continent. Il n'est pas aussi efficace que celui des sorciers, mais a l'avantage d'être moins létal pour nous, le commun des mortels! Cette potion est foutrement dure à dénicher, mais si vous en avez une fiole, elle vous aidera à récupérer après un rude combat.

Potion d'endurance

J'ai déjà testé la potion d'endurance par le passé. Ça m'a permis de tenir pendant une longue patrouille nocturne! Si vous arrivez à siphonner ce fortifiant végétal, il va vous redonner une vigueur que vous n'avez jamais ressentie

auparavant. Le problème quand on en abuse, c'est que ça vous fait vriller la tête. Yep, vous restez éveillé toute la nuit, à sursauter pour un rien et à implorer que le sommeil vous emporte!

Potion de vitalité

Les potions de vitalité ne sont pas prévues pour qu'on fasse joujou avec tous les jours. Oui, ça aide à supporter la douleur et à faire fi d'une blessure sérieuse, mais ça va pas vous rafistoler si jamais on vous passe une épée en travers du corps. J'ai entendu dire qu'il existait des décoctions encore plus puissantes, mais j'ai pas envie de les essayer! Je pense qu'elles ont plus de chances de vous envoyer six pieds sous terre que de vous guérir. Par contre, il paraît qu'elles ont un goût mentholé rafraîchissant.

REMÈDE DE CHARLATAN

Les potions efficaces sont plutôt rares et difficiles à trouver. Les mages capables de les préparer n'ont pas besoin d'arrondir leurs fins de mois, c'est pourquoi ils ne font pas de production à grande échelle et de revente en boutique. Cela étant, il existe à travers le Continent un commerce prospère de remèdes de charlatan et de potions peu efficaces à destination des âmes désespérées ou crédules.

FORMULES DE POTION

Les mages conservent jalousement les secrets de leur alchimie. Il va donc falloir se retrousser les manches pour espérer mettre la main sur les formules de ces potions.

Décocté de Raffard le Blanc (maître)	
SD d'Alchimie	Durée
19	30 minutes
Composants	

Potion d'endurance (maître)	
SD d'Alchimie	Durée
17	30 minutes
Composants	

Potion de vitalité (maître)	
SD d'Alchimie	Durée
18	30 minutes
Composants	

« Approchez-vous! Cher public, votre vieil ami Rodolf a quelque chose de spécial pour les artisans! Des schémas d'armes provenant de la lointaine Toussaint et des ingrédients idéaux pour vos préparations alchimiques les plus étonnantes! »

– Rodolf Kazmer

SCHÉMAS D'ARMES DE TOUSSAINT

Grâce à ces schémas, les artisans peuvent fabriquer des armes couramment employées dans la région de Toussaint, ainsi que l'arbalète de chasse. Vous trouverez davantage d'informations

sur ces armes, y compris leurs caractéristiques, aux pages 165 et 166 du *Livre des Contes*. Les prix sont indiqués en couronnes rédaniennes.

Nom	SD d'Artisanat	Durée	Composants	Investissement	Coût
Arbalète de chasse (schéma de compagnon)	18	9 heures	Acier mahakamien (x3), bois durci (x3), cire d'ogre (x1), cuir durci (x1), fil (x4)	460	900
Épée ducale (schéma de maître)	23	12 heures	Acier noir (x4), bois durci (x1), cuir durci (x1), or (x2), pierre à aiguiser (x1)	594	1 200
Flamberge (schéma de maître)	25	13 heures	Acier noir (x4), bois durci (x1), cuir durci (x2), fer noir (x5), pierre à aiguiser (x2)	764	1 540
Lame de viroledan (schéma de maître)	25	12 heures	Acier noir (x5), bois durci (x1), cuir durci (x1), extrait de venin (x3), huile assombrissante (x2), huile de dermoptère (x1), pierre à aiguiser (x2)	745	1 492
Lance de cavalerie (schéma de compagnon)	15	6 heures	Acier (x1), bois durci (x9), cire d'ogre (x3), cuir durci (x2), fer noir (x2)	392	825
Lance de joute (schéma de compagnon)	15	6 heures	Acier (x1), bois durci (x9), cire d'ogre (x3), cuir durci (x2), fer noir (x1)	370	750
Marteau de cavalier (schéma de compagnon)	18	9 heures	Acier noir (x4), bois durci (x3), cire d'ogre (x2), cuir durci (x2), fer noir (x3)	648	1 290
Massue de paysan (schéma de novice)	12	3 heures	Bois durci (x6), cire (x2), cuir (x3), fer (x3), graisse ester (x1)	282	562
Pertuisane (schéma de compagnon)	16	8 heures	Acier noir (x2), bois durci (x7), cire d'ogre (x2), cuir durci (x2), fer noir (x3), graisse ester (x2)	515	1 126

MATÉRIAUX ET SUBSTANCES

Ces objets, qui ont fait leur apparition dans *Le Journal du Sorcelleur* et *Le Livre des Contes*, servent pour l'alchimie et l'artisanat. Les prix sont indiqués en couronnes rédaniennes.

Nom	Type	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Corne de sylvain	Substance alchimique 	R	Sylvains	–	–	0,5 kg	80
Essence de mort	Substance alchimique 	R	Monstres	–	–	0,1 kg	155
Poussière d'émeraudes	Composant d'artisanat (lingots et minéraux)	R	Montagnes et sous-sols	1d6/2 unité(s)	22	0,1 kg	90
Sabot de sylvain	Substance alchimique 	R	Sylvains	–	–	1 kg	75