



THE
WITCHER

LES CARNETS DE SIRIOL :
CHARIOTS ET VOYAGES



ARKHANE ASYLUM

Équipe

Auteurs

Cody Pondsmith,
Simon Goudreault
et Linda Evans

Illustrations

Kai Carpenter
et Allen Morris

Direction artistique

Jaye Kovach

Chef de projet

Aron Tarbuck

Édition

J Gray

Gestion commerciale

Lisa Pondsmith

Maquette

J Gray

Traduction française

Julie Plagès



R. Talsorian Games, Inc., 2022 • CD PROJEKT®, The Witcher® sont des marques déposées de CD PROJEKT Capital Group. Le jeu THE WITCHER est © CD PROJEKT S. A. Développé par CD PROJEKT S. A. Tous droits réservés.
• Le jeu THE WITCHER est inspiré des écrits d'Andrzej Sapkowski. Tous les autres copyrights et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
• La traduction française de cet ouvrage est basée sur celle des romans de Andrzej Sapkowski traduits par divers traducteurs
© Bragelonne 2003-2022. • Version française © Arkhane Asylum Publishing 2022. Sous licence R. Talsorian Games et CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés.

SUR LA ROUTE

« J'ai fait tout ce que j'ai pu pour vous aider, camarades. Croyez-moi, traverser la ligne de front avec des biens de contrebande, des armes de siège et des artefacts magiques est loin d'être un jeu d'enfant! Ne venez pas dire que ce bon vieux Rodolf ne vous a pas prévenus. Mais la situation est pas jolie jolie sur le front, et je pense que vous feriez mieux de trouver un itinéraire moins dangereux. C'est votre jour de chance, car j'ai un plan! Voyez-vous, y'a une paire d'années de ça, j'ai croisé la route d'un elfe qui s'appelle Siriol d'Arian. Un vrai samaritain qui parcourt notre bon vieux continent depuis une époque lointaine, avant que les humains s'emparent de ces terres. J'suis prêt à parier que personne ne connaît mieux les aléas du voyage que ce bonhomme. Il pourrait bien vous raconter des histoires de l'ancien temps si vous lui demandez poliment! Dites-lui que vous v'nez de la part de Rodolf, il vous aidera à arriver au bout de votre périple. »

– Rodolf Kazmer



« Vous êtes la compagnie que Rodolf veut que j'escorte saine et sauve loin de la tourmente nilfgaardienne? Je le compte parmi mes bons amis, donc quand il affirme que vous êtes d'honnêtes gens, je lui fais confiance. Vous connaissez mon nom, Siriol d'Arian, ou "Siriol d'Argent" dans ma langue natale, et non, cela n'a rien à voir avec ma chevelure, qui est brune. J'aime incruster une plaque d'argent sur toutes mes œuvres afin que les gens s'en souviennent. Ils les transmettent à leurs enfants, qui me reconnaissent lorsque je repasse des décennies plus tard. Au bout de plusieurs siècles d'errance, on pense à long terme.

N'ayez crainte, mes amis. Le sorcier Seamus a développé un sens aigu des responsabilités, quant à dame Heron, elle considère la magie comme un marteau qui résout tous les problèmes. Tous deux n'ont pas eu une enfance facile, mais je leur enseigne la douceur. J'ai l'impression d'appivoiser des chatons sauvages. La gaillarde avec la hache s'appelle Colinne, et celui qui s'occupe des chevaux s'appelle Daffydd; nous n'avons pas de lien de parenté, mais il a un don pour repérer les embuscades. Vous n'avez probablement jamais entendu le terme de hanse, c'est ce qu'ils représentent pour moi. Ce mot désigne une troupe d'amis en armes qui parcourt les routes, ce qui est largement mieux que de compter sur des étrangers pour se protéger des flèches. Nous nous dirigeons vers le Nord, loin de l'agitation. Si vous voulez vous joindre à nous, vous êtes les bienvenus. La route sera longue, mais vous vous sentirez plus sereins avec des guides pour vous montrer où poser le pied. »

– Siriol d'Arian

DU DÉPART À L'ARRIVÉE

« En voyage, prévoyez toujours une ration d'eau supplémentaire pour la journée ; la faim ne vous tuera pas si vous vous trompez de route ou que vous pataugez dans un marais avec de la boue jusqu'aux genoux, en revanche la soif aura raison de vous et de votre bête de somme, alors remplissez une outre de plus. Ainsi, vous vous sentirez soulagé quand viendra le moment où vous devrez consacrer deux jours à la réparation d'une roue. »
 – Siriol d'Arian

Le transit d'un point de départ jusqu'à une destination nécessite un minimum de planification. Peu de voyageurs ont accès à des cartes, et ceux qui ont cette chance ne disposent que de dessins d'amateurs où l'échelle dépend de l'impression produite par le paysage sur l'artiste, il ne s'agit pas d'une transposition rigoureuse des distances réelles.

Des cartes plus précises existent, cependant elles sont conservées précieusement et servent de référence pour le tracé des frontières, les manœuvres militaires et les différends des propriétaires terriens de la noblesse. Évidemment, les grands nobles et les riches marchands sont moins enclins à prendre la route en personne, à moins que leur présence sur les chemins serve leurs intérêts. Malgré la méfiance dont ils font l'objet, les mages loyaux ou rétribués à leur juste valeur peuvent créer des portails pour s'épargner des trajets exténuants.

Pour la majorité des gens qui éprouvent le besoin ou le désir de voyager sans avoir recours à des cartes précises ou à des sortilèges pratiques, il faut se résoudre à marcher, à monter à cheval ou à bord d'un véhicule attelé comme un chariot, une charrette ou une calèche. Le cheval est le moyen de transport privilégié pour les trajets courts ou longs, à part pour les indigents qui n'ont pas les moyens de s'en offrir un ou pour les pénitents qui entreprennent un pèlerinage où la douleur et la peine font pleinement partie du voyage. Sur une route correcte ou un chemin au faible dénivelé qui évitent collines et montagnes, un cheval en bonne santé peut parcourir cinquante kilomètres par jour, à condition qu'il bénéficie d'une ration adéquate d'eau et de nourriture, de pauses régulières, et qu'on lui prodigue des soins le soir venu. Par opposition, un humain peut couvrir trente kilomètres par jour, mais à moins qu'il ait l'habitude d'arpenter de longues distances, ce ratio chute significativement

au bout de quelques jours, quand les ampoules et la fatigue prennent le dessus. Alors qu'un cavalier se contente d'une nuit à l'auberge avant de reprendre la route, le marcheur peut être amené à prendre deux jours de repos pour s'occuper de ses pieds, ce qui rallonge son excursion.

Les charrettes et les chariots sont plus lents qu'un cavalier, plus rapides qu'un piéton, et sont prévus pour sillonner les routes et les chemins bien entretenus. La traversée de terrains accidentés est un art en soi, mais même le meilleur conducteur est en difficulté lorsqu'il doit franchir un marécage ou un bois dense. Les bons jours, une charrette parcourt quarante kilomètres, néanmoins elle est souvent amenée à emprunter une route plus sinueuse qui rallonge l'itinéraire par rapport à celui d'un cavalier ou d'un marcheur.

Routes principales et distances

Wyzima et Novigrad sont distantes de trois cents kilomètres à vol d'oiseau et sont séparées par une région plutôt plane. Cependant, la route la plus pratique ne part pas plein nord-ouest, elle suit la rivière qui s'écoule hors de la capitale témérienne jusqu'à sa jonction avec le Pontar, puis longe la vallée jusqu'au littoral. Il s'agit d'une route commerciale majeure, plus longue mais aussi plus fréquentée que les sentiers qui traversent les zones palustres et ne résolvent pas le problème du franchissement du Pontar pour rallier Novigrad. Comptez sept jours de voyage à cheval.

Cidaris et Cintra sont séparées par quatre cents kilomètres de terre, toutefois l'itinéraire nécessite de sillonner Verden dans toute sa longueur et de contourner la forêt de Brokilone, à l'est. Dans les bonnes conditions, Verden est simplement une contrée boueuse et marécageuse, mais ajoutez à cela une épidémie persistante, et le périple est plus ardu que sa longueur ne le laisse supposer. La route maritime est une alternative intéressante, puisque les deux villes sont des cités portuaires. Cette solution s'accompagne des risques d'attaque des pillards skelligiens, en revanche vous avez moins de chance de vous embourber, d'être dévoré par des noyeurs ou d'attraper une maladie mortelle. En fin de compte, le trajet nécessite sept jours de voyage à cheval et entre sept et dix jours par mer en fonction du temps.

S'ORIENTER SANS CARTE

Trouver un itinéraire pour aller d'un point A à un point B en l'absence de carte précise est une gageure, surtout quand le trajet ne vous est pas familier. Considérons par exemple que vous partez de Novigrad et que vous vous rendez à Vengerberg, un sacré voyage. Vous savez que vous devez vous diriger vers l'est, rien de plus. Au lieu de vous représenter un long trajet avec Vengerberg comme point final, découpez-le en une série d'étapes qui vous mène de village en village. Comme vous connaissez bien la région de Novigrad, vous cheminez sans peine jusqu'à Oxenfurt, où vous vous enquêrez de la direction de votre prochaine étape, peut-être Rinde, où vous répétez ce processus. Le trajet est plus rapide et plus facile si vous suivez une voie commerciale importante ou un cours d'eau, puisque vous avez moins de chance de vous perdre et vous ne devez pas changer régulièrement d'orientation. La connaissance de la région est primordiale pour éviter les pires dangers et ne pas tomber par mégarde sur une montagne ou une crevasse susceptible de vous ralentir. La politesse envers les gens que vous croisez sur la route devient une question de survie.

MARCHANDS ET CHARIOTS

Si vous jouez un Marchand, vous pouvez troquer votre mule, votre charrette et vos 1 000 couronnes d'objets contre une mule, un chariot de marchand et 500 couronnes d'objets disponibles partout ou communs.

Bien qu'il existe une route directe reliant Pont Vanis et Creyden en une semaine à dos de cheval, les voyageurs peuvent emprunter un itinéraire moins direct, mais plus commode, qui suit la côte sud et remonte la rivière Gwidyf, qui s'écoule au milieu de Creyden et prend sa source dans les monts des Dragons. Le cours d'eau s'étale dans une région moins pentue que la route directe, ce parcours est ainsi plus adapté aux véhicules puisqu'il évite les collines sans pour autant rallonger la durée du voyage.

CHARIOTS

« Si vous prévoyez un voyage de courte durée où vous pourrez compter sur un toit pour vous abriter et des visages familiers, une petite charrette suffit. Si vous avez besoin de dormir à la belle étoile ou dans des régions où le danger est monnaie courante, optez plutôt pour un chariot. Un petit compartiment pour ne pas avoir à dormir à même le sol, un abri pour s'isoler du temps qui a sa place à l'extérieur, et vous verrez que vos nuits paisibles n'en rendront vos journées que plus agréables. »

– Siriol d'Arian

Les chariots sont les imposants cousins de la charrette. Conçus pour affronter les conditions laborieuses et les dangers des longs voyages, ce qu'ils sacrifient en mobilité, ils le compensent par leur solidité et le confort qu'ils offrent. En effet, de nombreux chariots servent également de domicile nomade aux marchands, aux artisans et aux mercenaires.

Emplacements d'amélioration

Les chariots possèdent des Emplacements d'amélioration (EA) qui permettent d'améliorer leurs capacités et de leur adjoindre des aménagements pratiques. Vous pouvez installer autant d'améliorations sur votre chariot que le nombre d'emplacements disponibles, sachant que vous ne pouvez monter qu'un seul exemplaire de chaque amélioration. L'installation ou le retrait d'une amélioration nécessite 10 heures de travail et des outils d'artisan.

Capacité

Un chariot possède un attribut spécial, la Capacité, qui correspond au nombre de personnes pouvant être accueillies dans des

conditions confortables. Vous pouvez recevoir des passagers supplémentaires par rapport au nombre indiqué, mais vous risquez d'être à l'étroit dans cet espace devenu exigu qui ne vaut pas mieux qu'une paillasse étalée sur le sol d'une auberge bon marché. Malgré tout, à partir du moment où ils ont un toit au-dessus de la tête, les gens ne se plaignent pas.

Il est important de noter que la Capacité ne détermine pas la quantité de passagers qu'un chariot peut transporter. Par exemple, un chariot de guerre ne dispose pas d'espace d'habitation dédié, il n'est donc pas prévu pour que des gens s'installent confortablement à l'intérieur. Il reste toutefois utile pour acheminer des escadrons entiers de soldats.

Modèles de chariots

Chariot de guerre: si vous cherchez une forteresse mobile, prenez un engin de siège et réaménagez l'intérieur pour créer un chariot de guerre. Du fait de sa mauvaise manœuvrabilité, il est plus adapté aux trajets sur route qu'au hors-piste. Néanmoins, il compense sa vitesse médiocre par une armature incassable. Il continue de rouler là où d'autres modèles ne seraient plus que des débris calcinés jonchant le bord des sentiers.

Chariot de marchand: aussi nommés chariots ophiris en référence au pays dont ce modèle est originaire, ces véhicules sont les plus répandus à Nilfgaard et dans le Nord. Ils sont souvent tirés par des bœufs robustes plutôt que par des chevaux et servent d'habitation aux nombreux marchands qui s'aventurent loin de leur foyer.

Gedwch elfe: popularisés par la caravane de Dyn Marw, ces chariots ouvragés de facture elfe sont souvent ornés de décorations somptueuses. Ils sont suffisamment robustes pour endurer la rudesse des routes de campagne du Continent, et abritent assez d'espace pour accueillir un lit double et une petite table.

Roulotte de berger: ces chariots sont originaires d'Aedirn, où les pâtres les utilisent comme abri mobile lors des périodes d'agnelage et de transhumance. Leur construction solide est à toute épreuve, cependant ils sont encombrants et délicats à manœuvrer en raison de leur forme massive.

Réparer un chariot

Il arrivera forcément un moment où vous devrez réparer votre véhicule. Heureusement, les chariots sont faciles à remettre en état. Quand votre chariot a subi des dégâts, vous pouvez consacrer un certain temps qui dépend du montant des dégâts et effectuer un jet d'Artisanat dont le SD est soumis aux mêmes conditions pour lui rendre la totalité de ses points de santé.

Améliorer un chariot

À quoi bon un foyer qu'on ne peut pas améliorer à son goût? Vous pouvez améliorer,

modifier et personnaliser les chariots, ces habitats mobiles, pour qu'ils s'adaptent à vos contraintes. Il n'est pas rare que des groupes montent des caravanes de chariot pour couvrir tous leurs besoins. Par exemple, l'une des caravanes les plus célèbres du Continent est Dyn Marw, qui sert de base nomade à l'École du Chat et comprend toutes sortes de véhicules aux fonctions spécialisées.

En l'absence d'améliorations, un chariot n'est qu'une caisse en bois sur roues, mais une fois adapté, vous pouvez le transformer en foyer douillet ou en forteresse mobile.

Chariots

Nom	Mod. Contrôle	Vitesse	Capacité	EA	Santé	PA	Poids (kg)	Prix
Chariot de guerre	-2	Animal -5	0	4	100	0	800	700
Chariot de marchand	-1	Animal -3	1	3	60	0	400	500
Gedwch elfe	-1	Animal -3	3	5	60	0	400	700
Roulotte de berger	-2	Animal -5	4	2	80	0	600	700

Réparation de chariots

PS perdus	SD	Durée
Moins de la moitié des PS	SD 10	1 heure
La moitié des PS ou plus	SD 14	1 jour



Améliorations de chariot (le poids indiqué s'ajoute à celui du chariot)

Nom	Dispo.	Effet	Poids (kg)	Prix
Châssis				
Compartment secret	Inhabituelle	Ajoute un compartiment pouvant contenir jusqu'à 80 kg d'objets sous la structure. Ce compartiment reste dissimulé jusqu'à ce qu'un personnage examine le châssis du véhicule et réussisse un jet de Vigilance SD 16.	+10	180
Essieu avant directionnel	Commune	+1 aux jets de Contrôle.	+10	400
Glissière déployable	Inhabituelle	Cette glissière peut contenir jusqu'à 1 kg d'objets. Avec une action, le personnage à l'intérieur du chariot peut tirer un levier qui déploie la glissière et déverse son contenu derrière le chariot.	+10	200
Roues				
Cerclage en acier	Commune	Le véhicule gagne +20 PS.	+50	460
Roues à faux	Commune	Pendant qu'il conduit le chariot, le personnage peut effectuer une attaque avec sa compétence Équitation contre une cible adjacente au véhicule. Cette attaque inflige 4d6 points de dégâts.	+20	350
Roues cloutées	Partout	+1 aux jets de Contrôle.	+10	400
Couverture				
Bâche amovible	Commune	Permet de mettre en place ou de retirer la bâche du chariot avec une action.	+20	150
Bâche de camouflage	Inhabituelle	Avec une action, le personnage déroule une couverture végétalisée pour dissimuler le chariot. Dans un environnement sauvage, tant que les animaux sont désattelés et que le chariot demeure immobile, il faut réussir un jet de Vigilance SD 16 pour voir le véhicule.	+10	300
Toit en acier	Inhabituelle	Procure un couvert intégral aux occupants du chariot. Cet abri possède 20 en PA, mais n'augmente pas le PA du véhicule en tant que tel.	+50	550
Ridelles				
Ridelles barbelées	Inhabituelle	Un personnage qui tente d'escalader les parois du chariot doit effectuer un jet d'Athlétisme SD 16. En cas d'échec, il subit 3d6 points de dégâts sur une partie du corps appropriée et doit lâcher prise.	+20	550
Ridelles en acier	Inhabituelle	Le véhicule gagne +20 PA. Cette amélioration ne se cumule pas avec les ridelles renforcées.	+100	5 000
Ridelles renforcées	Commune	Le véhicule gagne +10 PA. Cette amélioration ne se cumule pas avec les ridelles en acier.	+50	2 500
Intérieur				
Atelier	Commune	Cette section du chariot est aménagée pour réaliser des opérations avec une compétence de Technique. Choisissez l'une des compétences suivantes : Alchimie, Artisanat, Contrefaçon, Déguisement ou Premiers soins. L'atelier dispose de tous les outils nécessaires pour cette compétence et apporte un bonus de +2 aux jets de ce type.	+20	800
Compartment sécurisé	Partout	Un compartiment verrouillé intégré au plancher du chariot pouvant contenir jusqu'à 80 kg d'objets. Il est fourni avec un cadenas standard et une clé.	+10	200
Couchage supplémentaire	Partout	+1 en Capacité.	+10	220