



THE
WITCHER[®]

LES CARNETS DE SIRIOL :
MONSTRUEUSES RENCONTRES



MONSTRUEUSES RENCONTRES

Lorsqu'on voyage, on court toujours le risque de croiser la route d'un monstre. Leur apparition n'est pas aussi fréquente qu'il y a deux siècles, néanmoins cette possibilité est bien de l'ordre du réel. Des horreurs se tapissent dans les moindres recoins. Et pas uniquement là où on s'attend à les trouver. Les régions sauvages regorgent bien évidemment de goules, de gloutons des vasières et autres créatures, prêts à bondir sur un malheureux pèlerin. Par ailleurs, dans votre quotidien, vous êtes susceptible de rencontrer des gens qui cachent un secret monstrueux. Ils ne vous veulent pas forcément du mal, mais vous devez rester prudent. Votre serviteur n'a pas survécu deux cents ans en plaçant sa confiance dans tous les jolis minois qu'il croise.

– Siriol d'Arian



Les monstres sont une composante formidable de l'univers de *The Witcher* et doivent occuper la place qui leur sied lors des phases de voyage. Vous êtes susceptible de tomber nez à nez avec des monstres durant vos périples, chaque créature apportant son lot de complications. Dans cette extension, nous vous présentons de nouvelles espèces adaptées à des situations différentes.

L'ALPYRE

Les alpyres sont de puissants vampires qu'on confond aisément avec les brouxes. Comme ils préfèrent passer inaperçus, ils s'en prennent aux gens de passage dans leur communauté. Quand le groupe fait étape dans une ville, un bel étranger est susceptible d'appâter un des personnages, jusqu'à ce que ses camarades réalisent qu'il court un grave danger.

LE CHAT-GAROU

Les chats-garous sont des thérianthropes silencieux, des fauves nés d'une terrible malédiction. Vous avez autant de chance d'être pisté par un chat-garou qui rôde dans les forêts voisines de sa demeure, à la recherche d'une proie, que de tomber sous ses griffes dans une ville où vous faites halte pour la nuit.

LE GLOUTON DES VASIÈRES

Les gloutons des vasières sont des prédateurs insectoïdes qui se nichent dans les contrées marécageuses et les rivières fétides. Camouflés pour ressembler à des troncs d'arbre et des débris flottants, ils se jettent sur les passants qui n'ont rien remarqué. Étant donné que les embarcations fluviales font partie des moyens de transport privilégiés sur le Continent, un groupe de personnages est susceptible d'embarquer sur une barge pour rallier une ville. Pendant le voyage, une créature massive attaque sans crier gare et entraîne les passagers sous l'eau.

PRÉDATEURS SILENCIEUX

Les monstres qu'on croise sur les routes ou dans les villages traversés sont souvent des prédateurs tapis en embuscade, qui ne révèlent pas immédiatement leur présence. Ces monstres suivent leur proie à pas de loup et attendent le bon moment pour frapper, quand ils peuvent miser sur l'élément de surprise ou l'isolement de leur victime. Ils ne représentent pas un danger aussi important dans un combat à la loyale, c'est surtout leur tactique qui met en péril la vie des personnages.

Base des compétences	
Athlétisme (Dex)	23
Bagarre (Réf)	22
Charisme (Emp)	17
Courage (Vol)	16
Étiquette (Int)	14
Furtivité (Dex)	17
Intimidation (Vol)	16
Langue commune ou ancienne (Int)	15
Langue vampirique (Int)	16
Persuasion (Emp)	16
Physique (Cor)	15
Résilience (Cor)	15
Résistance à la contrainte (Vol)	16
Résistance à la magie (Vol)	17
Séduction (Emp)	17
Survie (Int)	15
Vigilance (Int)	16

Armure	10
Régénération	–

Résistances	
Contondant, étourdissement	
Immunités	
Scrutation magique	

Vulnérabilités	
Sang noir (potion), feu, bombes Poussière de lune, huile contre les vampires	

Esquive (base)	22
Repositionnement (base)	23
Blocage (base)	22



**Fort
Difficile**

Intelligence
Pensant

Sens
Nyctalopie
améliorée

INT	6
RÉF	13
DEX	13
COR	10
VIT	11
EMP	7
TECH	5
VOL	7

ÉTOU	8
COU	33
SAUT	6
END	40
ENC	100
RÉC	8
PS	80

Récompense
2000 couronnes

Butins
Croc de vampire (1d6/2) Essence de mort (2d6) Lympe abominable (1d6/3) Objets communs (1d6) Salive d'alpyre (1d6)



Alpyre

SUPERSTITIONS POPULAIRES (ÉDUCATION SD 18)

L'alpyre pose un problème terrible aux petits villages et aux communautés naissantes. Voyez-vous, les vampires sont dans l'ensemble des créatures horriblement dangereuses. Néanmoins, les alpyres, à l'image de leurs cousines les brouxes, sont capables d'adopter un camouflage plus convaincant que le meilleur des garkains. Les légendes racontent qu'ils peuvent prendre la forme d'un chien, d'un chat, d'un crapaud ou bien d'une jeune femme ravissante. De quoi semer la paranoïa dans le village. N'importe qui est susceptible d'être un vampire. Pire encore, les gens prétendent qu'ils injectent une sorte de venin qui plonge leurs victimes dans un profond sommeil.

– Siriol d'Arian

ÉTUDE COMPORTEMENTALE (CONNAISSANCE DES MONSTRES SD 16)

Souvent confondu avec la brouxe, l'alpyre est un vampire rusé qui a plusieurs cordes à son arc. Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que les brouxes, les alpyres font partie des rares vampires à pouvoir opérer en plein jour. Leur organisme possède une propriété unique : il produit une salive capable d'endormir un humain adulte en quelques secondes et de l'accabler d'horribles cauchemars.

Lorsqu'il est en chasse, l'alpyre piste sa proie sous la forme d'un chat ou d'un chien jusqu'à ce qu'elle se retrouve isolée. Il se déguise alors en elfe qui respire la beauté ou la naïveté et cherche à se rapprocher suffisamment pour offrir un baiser ou une morsure imprégnée de salive somnifère. Une fois la victime endormie, l'alpyre se nourrit, puis se retire en laissant son repas en proie aux pires cauchemars qu'on puisse imaginer.

Derrière la subtilité de ces méthodes de chasse se cache un adversaire féroce. Les alpyres délivrent des frappes chirurgicales avec leurs griffes qui transpercent les armures et creusent des blessures terrifiantes. Comme la brouxe, ils émettent des hurlements soniques qui repoussent des vagues d'assaillants et renversent leurs ennemis. L'arme la plus dangereuse de l'alpyre est, de loin, sa morsure qui perfore l'acier et draine le sang de la cible tout en sapant ses forces à cause des effets narcotiques de sa salive. Acculé, l'alpyre s'enfuit en se métamorphosant en une nappe de brume ou en bondissant au sommet des bâtiments vertigineux. Si vous êtes amené à combattre cette créature, prévoyez des bombes Poussière de lune pour qu'elle ne puisse pas se transformer ou s'échapper sous sa forme brumeuse. Un cercle d'Yrden bien placé devrait compenser sa vitesse surnaturelle, tandis qu'une dose de Sang noir la dissuadera de planter ses crocs épouvantables dans votre chair.

Attaques							
Nom	ATT base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	22	P/T	4d6	15	–	Équilibré, perforation	2
Morsure	22	P	5d6	10	–	Drain de sang, perforation améliorée, saignement (75 %), salive somnifère	1

Capacité : Hurlement sonique

Utilisant un tour complet, l'alpyre émet un cri strident. Cette énergie sonique compressée percute les personnages situés dans un cône de 6 mètres de long. Ceux-ci doivent bloquer avec un bouclier ou accomplir une action de repositionnement (SD 16), qui échoue automatique si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet. En cas d'échec, la cible subit 5d6 dégâts au torse, elle est projetée au sol 4 mètres plus loin et **stupéfaite**. Si la cible réussit son blocage, elle doit réussir un jet de Physique (SD 16), sinon elle est renversée, comme décrit auparavant.

Capacité : Drain de sang

Quand l'attaque de morsure inflige des dégâts à une cible, l'alpyre draine 2d6 points de santé à la cible et récupère autant de points de santé. Si la cible est évanouie ou endormie, l'alpyre peut déclencher cette capacité sans effectuer d'attaque de morsure.

Capacité : Sillon de brume

Avec une action de mouvement, l'alpyre transforme son corps en un nuage de brume qui parcourt jusqu'à 14 mètres. Il peut effectuer un mouvement horizontal ou vertical, et se glisser dans des anfractuosités et des ouvertures étroites. L'alpyre ne peut pas utiliser cette capacité dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune.

Capacité : Salive somnifère

La salive de l'alpyre est un puissant agent narcotique. Une créature qui ne se doute de rien et entre en contact avec la salive doit réussir un jet de Résilience SD 16 pour ne pas succomber à un profond sommeil peuplé de cauchemars atroces. En combat ou avec une créature qui connaît les effets de la salive, chaque application réduit l'Endurance de 5 points. Lorsque cette capacité réduit l'Endurance d'un personnage à 0, il sombre dans la torpeur. Le personnage endormi peut effectuer un jet de Résilience SD 18 pour se réveiller chaque fois qu'il subit des dégâts ou qu'un allié dépense une action pour le réveiller. Si aucune de ces méthodes ne fonctionne, il se réveille au bout de 8 heures.

Capacité : Don pour la métamorphose

Avec une action, l'alpyre se transforme en elfe ravissant ou en animal de petite taille. Quand il adopte l'apparence d'un elfe, seul un personnage réussissant un jet de Psychologie SD 16 s'aperçoit que l'étranger a des traits déconcertants. Quand il adopte l'apparence d'un animal, il se mue en chien ou en chat et utilise les caractéristiques de l'espèce choisie (voir *The Witcher : le jeu de rôle*, page 310), mais conserve ses valeurs d'INT, EMP, TECH, VOL et les compétences associées. Quand l'alpyre subit des dégâts ou qu'il utilise ses capacités, à l'exception de sa salive somnifère, son déguisement s'évanouit et il retrouve sa forme d'origine.

Base des compétences	
Athlétisme (Dex)	17
Bagarre (Réf)	17
Courage (Vol)	15
Furtivité (Dex)	18
Intimidation (Vol)	16
Physique (Cor)	14
Résilience (Cor)	14
Résistance à la contrainte (Vol)	16
Résistance à la magie (Vol)	16
Survie (Int)	14
Vigilance (Int)	16
Langue commune ou ancienne (Int)	14

Armure	6
Régénération	3

Résistances
–
Immunités
–

Vulnérabilités
Huile contre les créatures maudites, bombes Poussière de lune

Esquive (base)	16
Repositionnement (base)	18
Blocage (base)	17



**Moyen
Complexe**

Intelligence
Pensant

Sens
*Nyctalopie
améliorée*

INT	6
RÉF	9
DEX	8
COR	5
VIT	10
EMP	1
TECH	3
VOL	6

ÉTOU	5
COU	30
SAUT	6
END	25
ENC	50
RÉC	5
PS	50



Récompense
500 couronnes

Butins
Cinquième essence (1d6/2) Croc de chat-garou (1d6/2) Objets communs (1d6)

Chat-garou

SUPERSTITIONS POPULAIRES (ÉDUCATION SD 15)

Il existe en réalité quantité de créatures garous. Les chats-garous sont certainement les plus répandus après les loups-garous. Les légendes racontent qu'ils subissent le même sort que ces derniers, qu'ils se transforment les nuits de pleine lune. À l'image des félins, ces prédateurs dotés d'une agilité extraordinaire se tiennent en embuscade. Cependant, c'est surtout le don « d'immortalité » de ces créatures qui fait froid dans le dos. Comme son cousin de gouttière, le chat-garou a neuf vies et revient d'entre les morts encore et encore, jusqu'à ce qu'il les ait toutes épuisées.

– Siriol d'Arian

ÉTUDE COMPORTEMENTALE (CONNAISSANCE DES MONSTRES SD 14)

La galéanthropie est une malédiction cruelle qui accable souvent les personnes responsables d'actes d'une atrocité bestiale. Les victimes de galéanthropie se transforment en monstres félidés sanguinaires chaque fois que la lune brille dans le ciel. Ils conservent une bonne partie de leur ancienne personnalité, s'adonnant toutefois à leurs pires pulsions et à une soif de sang sous-jacente qui ne les quitte jamais. Gardez cependant à l'esprit que les galéanthropes sont tous différents : ils ont commis des crimes distincts et gèrent leur affliction à leur manière. Certains éprouvent de la culpabilité et sont terrorisés par leur condition, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour s'empêcher de blesser des innocents, tandis que d'autres y voient un châtiment injuste et ne se soucient pas des dommages collatéraux. Les galéanthropes les plus dangereux sont ceux qui considèrent leur métamorphose comme une bénédiction, ils accueillent leur évolution à bras ouverts et déchaînent leur fureur et leur sadisme sur ceux qui les entourent. Les victimes tragiques par excellence

sont celles qui naissent galéanthropes. Bien qu'elles puissent apprendre à se contrôler, elles demeurent soumises à leurs inclinations cruelles quand elles se transforment.

Au combat, les chats-garous provoquent leur proie, ils la traquent jusqu'à ce que le moment idéal se présente, puis s'élancent soudain pour frapper. Leurs griffes véloces sont particulièrement acérées, elles éventrent les victimes surprises avec une précision chirurgicale, tandis que leurs crocs tout aussi mortels creusent des plaies hémorragiques. Lorsque le chat-garou se sent surpassé, il s'échappe en profitant de son agilité hors du commun pour escalader ou bondir à l'abri. Bien que ses capacités régénératrices soient inférieures à celles d'un loup-garou, quand il arrive à se mettre en sécurité, il recouvre la santé en quelques minutes et retourne sur les traces de sa proie, à l'affût d'une deuxième chance. Pire encore, le chat-garou négocie avec ses cousins félidés qui rôdent dans les parages pour qu'ils pistent sa victime. Ces monstres ont une perception aiguë de la magie, grâce au talent inné dont disposent de nombreux félins.

Attaques							
Nom	ATT base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	17	T	4d6	10	–	Équilibré	2
Morsure	17	P	5d6	10	–	Équilibré, saignement (25 %)	1

Vulnérabilité: Bombe Poussière de lune

Un chat-garou pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.

Capacité: Bond

Le chat-garou peut utiliser son action de mouvement pour sauter de 6 mètres à partir d'une position surélevée. Il peut effectuer un saut en hauteur ou en longueur.

Capacité: Grimpeur agile

Si le chat-garou réussit un jet d'Athlétisme pour escalader, il se déplace de 12 mètres par round au lieu de 6 mètres.

Capacité: Perception de la magie

Le chat-garou dispose d'une perception accrue des flux magiques. Lorsqu'il se trouve à 20 mètres ou moins d'un effet magique, d'une malédiction ou du lancement d'un sort, ses poils se hérissent pour l'avertir de la présence d'énergie surnaturelle.

Capacité: Cercle des félidés

Un chat-garou entretient un lien surnaturel avec les autres félins qui lui permet de communiquer avec eux comme s'ils parlaient la même langue.

DEVENIR UN CHAT-GAROU

Un personnage affligé de galéanthropie a 30 % de chance de se transformer en chat-garou chaque nuit au moment où la lune se lève. Quand il est sous sa forme bestiale, il devient un prédateur sanguinaire doté d'une intelligence humaine qui a soif de meurtre. S'il s'agit d'un personnage joueur, le MJ en prend

le contrôle jusqu'au lever du jour. Lorsqu'il est transformé en monstre, le galéanthrope acquiert les armes, l'armure et les capacités d'un chat-garou. Le personnage ajoute également les bonus suivants à ses caractéristiques : +1 en Corps, +2 en Réflexes et en Dextérité, et +5 en Vitesse. En outre, il diminue son Empathie de 5.

Base des compétences	
Athlétisme (Dex)	15
Bagarre (Réf)	17
Courage (Vol)	14
Furtivité (Dex)	16
Intimidation (Vol)	13
Physique (Cor)	20
Résilience (Cor)	17
Résistance à la magie (Vol)	12
Survie (Int)	15
Vigilance (Int)	14

Armure	10
Régénération	–

Résistances	
Tranchant	
Immunités	
–	

Vulnérabilités	
Huile contre les insectoïdes	

Esquive (base)	16
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	17



**Moyen
Difficile**

**Intelligence
Sauvage**

Sens
–

INT	1
RÉF	8
DEX	7
COR	10
VIT	7
EMP	1
TECH	3
VOL	5

ÉTOU	7
COU	21
SAUT	4
END	35
ENC	100
RÉC	7
PS	70



Récompense
500 couronnes

Butins
Chitine (1d6) Estomac de glouton des vasières (1) Moisissure verte (1d6)

Glouton des vasières

SUPERSTITIONS POPULAIRES (ÉDUCATION SD 15)

Les gloutons des vasières font partie des dangers récurrents lorsqu'on voyage, par exemple, le long des rivières, à travers les marais ou dans le voisinage des tourbières. Partout où l'eau est assez profonde pour qu'une écrevisse de quatre mètres de long puisse se tapir confortablement. Gardez un œil sur le bois flottant et les roches moussues qui sont autant de camouflages possibles pour les gloutons des vasières prêts à vous entraîner sous l'eau, et ne partez jamais sans une poche de sel gemme. Les Cintrasiens racontent que les poignées de sel répandues autour d'un navire en pleine navigation repoussent les gloutons des vasières affamés. Je ne puis confirmer la véracité de ces croyances, en revanche j'ai entendu dire que ces créatures sont excellentes cuites au beurre avec une pointe de sel.

– Siriol d'Arian

ÉTUDE COMPORTEMENTALE (CONNAISSANCE DES MONSTRES SD 14)

Les gloutons des vasières sont des prédateurs adeptes de l'embuscade qui mettent à profit leur chitine rugueuse et bosselée pour se tapir parmi les débris des paysages fétides et marécageux. Ils peuvent atteindre des tailles démesurées, mais la plupart des individus mesurent entre trois et quatre mètres de long, leur corps épais couvert d'une carapace hérissée de dizaines de pattes pointues. Étant donné que leur chitine est plus fine que celles des autres insectoïdes de grande taille, les gloutons des vasières misent sur leur camouflage naturel. Pareils à du bois flottant et des rochers affleurant à la surface de l'eau, ils attendent que leur proie s'approche à portée des longs éperons de leurs pattes avant, semblables à ceux des mantes religieuses. Leurs antennes sensibles perçoivent les mouvements dans l'eau dans un rayon de dix mètres, ce qui leur permet de trouver leurs proies dans les étendues sombres et troubles qu'ils affectionnent. Ces perceptions demeurent vagues, si bien que le glouton des vasières est incapable de deviner la nature et l'emplacement exact de sa proie.

Au combat, il compte avant tout sur l'élément de surprise, mais lorsqu'il est acculé, il dispose d'un véritable arsenal. Contre

ses proies de grande taille, le glouton des vasières referme ses mâchoires hérissées de multiples rangées de dents sur le corps de sa victime et la déchiquète avec des mouvements saccadés qui lacèrent les armures et réduisent la chair en charpie. Contre une proie plus petite, le monstre reste à distance, il déploie ses longues pattes griffues pour l'attraper et la plonger sous l'eau. Le glouton des vasières maintient ensuite la créature dans le cours d'eau en la cisillant de ses griffes pendant qu'elle se noie. En dernière extrémité, il dispose d'une puissante queue en éventail qu'il abat sur sa cible pour échapper à sa prise. Cette attaque moins précise que les coups de dents et de griffes n'en est pas moins brutale, en général elle parvient à sonner sa victime, ce qui donne l'occasion au monstre de reprendre le dessus ou de s'enfuir.

Lorsque vous combattez un glouton des vasières, évitez d'aller dans l'eau. Cette espèce regagne la terre ferme uniquement pour pondre ses œufs dans les retenues d'eau peu profonde, son corps épais est lent et maladroit quand il n'est pas immergé. Sa carapace n'est certes pas la plus solide qui soit, mais elle suffit à dévier les armes tranchantes. Optez plutôt pour une lance à la pointe enduite d'huile contre les insectoïdes ou pour une masse lourde.

Attaques							
Nom	ATT base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	17	T	4d6	10	–	Allonge, saisie	2
Morsure	17	P	6d6	10	–	Ablation, saignement (75 %)	1
Queue	15	C	5d6	10	–	Étourdissement (50 %)	1

Vulnérabilité: Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de RÉF, DEX et VIT d'un glouton des vasières sont égales à 3.

Capacité: Amphibien

Le glouton des vasières peut rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas le noyer. Il ne subit pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Capacité: Antennes sensibles

Le glouton des vasières se sert de ses longues antennes pour percevoir les mouvements dans l'eau. Il ressent les perturbations du milieu aquatique dans un rayon de 10 mètres. Il ne reconnaît pas la cause de ces perturbations, il sait juste que quelque chose s'est déplacé dans la zone concernée.

Capacité: Camouflage

Le glouton des vasières bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'il reste immobile.

Équipe

Auteurs

Cody Pondsmith,
Simon Goudreault
et Linda Evans

Illustrations

Maciej Laszkiewicz,
Diego Peres et Anna
Podedworna

Direction artistique

Jaye Kovach

Chef de projet

Aaron Tarbuck

Édition

J Gray

Gestion commerciale

Lisa Pondsmith

Maquette

Cody Pondsmith

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.

SUBSTANCES ALCHIMIQUES

Nom	Substance	Symbole	Localisation	Poids	Coût
Croc de chat-garou	Rebis		Chats-garous	0,1	88
Estomac de glouton des vasières	Caelum		Gloutons des vasières	0,5	96
Salive d'alpyre	Hydragenum		Alpyres	0,1	145

MUTAGÈNES

Source du mutagène	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Alpyre	Bleu	+1 VOL	20	Un réseau de veines violacées transparaît sous la peau
Chat-garou	Rouge	+3 aux dégâts de mêlée	18	Yeux de chat et pilosité abondante
Glouton des vasières	Vert	+10 PS	18	Petites plaques de chitine