



THE
WITCHER
CHARIOTS ET VOYAGES

Version Originale

Écriture et conception
par :

Cody Pondsmith, Simon
Goudreault & Linda Evans

Graphisme par :
Kai Carpenter &
Allen Morris

Direction artistique par :
Jaye Kovach

Management de projet
par : Aron Tarbuck

Mise en page par :
J Gray

Gestion des affaires par :
Lisa Pondsmith



Version Française

Traduit par :
Louis.F

Relu par :
Ariane "Linden Oliver"

Mis en page par :
Alexis.D



R. Talsorian Games, Inc.,
2022 The Witcher : CD
PROJEKT®, The
Witcher® sont des marques
déposées de CD PROJEKT
Capital Group. Le jeu The
Witcher © CD PROJEKT
S.A. Développé par CD
PROJEKT S.A. Tous droits
réservés. Le jeu de Role The
Witcher se déroule dans
l'univers créé par Andrzej
Sapkowski dans sa série de
livres. Tous les autres droits
d'auteur et marques
commerciales sont la
propriété de leurs
détenteurs respectifs.

La version originale se
trouve sur le site de
R.Talsorian Games à
l'adresse suivante :

<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2022/09/RTG-WI-DLC-TavernsandInns.pdf>

Sur la route

"Maintenant, j'ai fait ce que je pouvais pour vous. Hé, croyez-moi, faire de la contrebande, des armes de siège et des objets magiques sur la ligne de front est loin d'être facile ! Ne dites jamais à personne que Rodolf ne se soucie pas de vous. Mais les choses ne vont pas si bien au front et je pense que ce serait mieux si vous trouviez votre chemin dans un endroit sûr. Heureusement pour vous, j'ai un plan pour ça aussi, hein ! Vous voyez, il y a quelques années, j'ai croisé la route d'un elfe du nom de Siriol d'Arian. Un vrai gars du terroir comme on dit, un gars qui errait déjà sur ce beau continent bien avant que les humains ne prennent toute la place. Je dirais qu'il n'y a pas une personne vivante qui connaît mieux que lui les tenants et les aboutissants du voyage. Peut-être même pourrait-il vous raconter des histoires d'autrefois si vous lui demandez, hein ! Dites-lui que Rodolf vous a envoyé et il vous préparera pour un long voyage."

— Rodolf Kazmer



"Vous êtes la compagnie que Rodolf veut faire passer en toute sécurité loin de la dernière incursion de Nilfgaard ? C'est un bon ami, alors je le crois sur parole que vous êtes de bonnes personnes. On vous a donné mon nom, Siriol d'Arian, ou "Siriol d'Argent" dans ma langue et non, rien à voir avec mes cheveux, parce que je suis brun. J'aime ajouter une bande d'argent sur tout ce que je fais, ça aide les gens à se souvenir de mon travail. Ils la transmettent et leurs enfants me reconnaissent quand je reviens quelques décennies plus tard. Après des siècles d'errance, on pense au long terme."

Ne vous occupez pas de mes amis ; le sorcelleur Seamus a un sens des responsabilités sur-développé et Milady Heron voit la magie comme le marteau pour chaque problème. Ni l'un ni l'autre n'ont eu l'éducation la plus gentille, mais je leur apprends à être amicaux. Comme des chatons sauvages. La grosse dame à la hache s'appelle Colinne et celle qui s'occupe des chevaux s'appelle Daffydd, cela n'a aucun rapport mais elle aime repérer les embuscades. Vous n'avez probablement jamais entendu le terme "Hanse". Utilisé pour signifier "amis armés sur la route" et cela vaut mieux que de mettre des étrangers entre vous et une flèche. Nous nous dirigeons vers le nord, bien loin de tous les cris. Vous êtes les bienvenus. Ce sera un long chemin, mais vous en aurez une meilleure idée avec quelqu'un qui vous montrera où mettre les pieds."

— Siriol d'Arian

D'ici à Là-bas

"Sur la route, vous aurez besoin d'une journée de plus d'eau que prévu ; la faim ne vous tuera pas si vous êtes sur la mauvaise route ou dans un marais jusqu'au genoux, mais la soif vous finira, vous et votre bête, alors remplissez une outre supplémentaire. Ensuite, quand vous serez coincés à réparer une roue pendant deux jours, vous en serez reconnaissant."

- Sirlol d'Arian

Se déplacer d'un endroit à un autre est une chose qui demande une certaine anticipation. Peu de voyageurs ont accès à des cartes, et ceux qui en ont une sont susceptibles de n'avoir que des morceaux de papier dessinés par des amateurs où l'échelle est abandonnée par "l'artiste" et n'est clairement pas représentative de la distance au sol.

Des cartes plus précises existent, mais elles sont généralement conservées à titre de référence et utilisées pour le suivi des frontières, les manœuvres militaires et le décompte nobles propriétés terriennes. Bien sûr, la noblesse de haut rang et peut-être même les marchands les plus riches sont moins susceptibles de voyager eux-mêmes, à moins qu'ils n'aient besoin de montrer leur présence le long de la route. Les mages sont généralement méfiants mais sont capables de créer des portails qui peuvent raccourcir drastiquement les voyages les plus complexes. Du moins si les-dits mages sont suffisamment fidèles ou bien payés.

Pour la majorité des personnes souhaitant ou ayant besoin de voyager sans recourir à des cartes précises ou à une magie pratique, leurs options sont de marcher, de monter à cheval ou d'utiliser un véhicule tel qu'un chariot, une charrette ou une calèche. L'équitation est de loin la plus courante pour les voyages de toute distance, sauf pour ceux qui n'ont pas les moyens d'acheter un cheval ou ceux qui souhaitent faire un pèlerinage et faire de la corvée et de la douleur une particularité du voyage. Sur une route ou un sentier raisonnable dépourvu de caractéristiques géographiques inhabituelles (collines ou montagnes), un cheval en bonne santé peut parcourir environ 50 km par jour, en supposant qu'il bénéficie de pauses de repos adéquates, d'eau et de nourriture, et qu'il soit soigné la nuit. En revanche, un humain normal peut parcourir environ 30 km par jour, mais à moins qu'il ne soit expérimenté dans la marche sur de longues distances, cela risque de chuter considérablement après quelques jours, car les cloques et l'usure font des ravages. Là où un cavalier peut rester une nuit dans une auberge et continuer, un marcheur peut avoir besoin de passer quelques jours à se reposer et à veiller sur ses pieds, ce qui allonge sa randonnée.

Les charrettes et les chariots sont plus lents qu'un cavalier mais, plus rapides qu'un

marcheur et fonctionnent mieux sur des routes et des pistes bien établies. Conduire sur un terrain défavorable est une compétence, mais même un bon conducteur aura des difficultés lorsqu'il sera confronté à un marécage ou à une forêt dense. Dans une bonne journée, une charrette peut parcourir 40 km, mais peut également devoir emprunter un itinéraire plus détourné qu'un cavalier ou une personne à pied, ce qui peut rallonger la distance à parcourir.

Itinéraires courants et distances

De Wyzima à Novigrad, il y a environ 300 km à vol d'oiseau, sur un terrain raisonnablement plat. L'itinéraire le plus judicieux, cependant, n'est pas de voyager directement vers l'ouest, mais de suivre la rivière au nord de la ville jusqu'à ce qu'elle rejoigne le Pontar, puis de suivre la vallée vers la mer. C'est plus long, mais c'est une route commerciale majeure et très fréquentée, par opposition à la randonnée à travers les zones humides et à la nécessité de traverser le Pontar pour atteindre votre destination. Cet itinéraire prend environ sept jours à cheval.

De Cidaris à Cintra, il y a environ 400 km par voie terrestre, mais cet itinéraire vous oblige à traverser la majeure partie de Verden tout en évitant la forêt de Brokilone à l'est. Verden est une terre boueuse et marécageuse dans le meilleur des cas, mais ajoutez un fléau permanent et le voyage est plus difficile que la longueur ne le suggère. Une alternative est de voyager par voie maritime, car les deux sont des villes portuaires. Cela s'accompagne d'un risque d'attaque de la part des pirates de Skellige lors de longs trajets, mais avec moins de chance de s'enliser, d'être mangé par des noyeurs ou d'attraper quelque chose de mortel. Au total, il s'agit d'un voyage d'un peu plus d'une semaine à cheval ou de sept à dix jours, selon la météo, par voie maritime.

Bien qu'un voyage en ligne directe de Pont Vanis à Creyden soit un itinéraire d'au moins une semaine à cheval, un voyageur peut emprunter un itinéraire plus long mais plus facile en suivant la côte sud et en remontant la rivière Gwidyr, qui traverse Creyden à partir des Monts Dragon. La rivière suit un terrain plus doux que le trek direct, ce qui la rend plus adaptée aux véhicules car elle évite les contreforts, ce qui rend le temps de trajet presque le même.

Comment faire sans carte

Trouver son chemin d'un point A à un point B sans carte précise peut être difficile, surtout sur un parcours inconnu. Envisagez de partir de Novigrad et de vouloir vous rendre à Vengerberg soit, un voyage important. Vous savez peut-être que c'est à l'est, mais c'est à peu près tout. Au lieu d'un long voyage avec Vengerberg à la fin, considérez-le comme une série de points de passage, allant de village en village. Connaissant bien la région de Novigrad, vous pouvez trouver votre chemin vers Oxenfurt, où vous pouvez obtenir des indications pour la prochaine étape, peut-être vers Rinde, où vous répéterez le processus. C'est plus rapide et plus facile si vous voyagez sur une grande route commerciale ou le long d'une rivière, car il y a moins de chance de se perdre et vous aurez besoin de directions moins fréquentes. Les connaissances locales sont importantes car elles vous donnent les meilleures chances d'éviter les dangers majeurs et de devoir naviguer dans une montagne ou une crevasse inattendue qui, autrement, vous retarderait. Être poli avec ceux que vous rencontrez sur la route peut donc être une compétence de survie.

Marchands et chariots marchands

Si vous jouez un marchand, vous pouvez échanger votre mule, votre charrette et 1 000 couronnes d'objets contre une mule, un chariot marchand et 500 couronnes d'objets.

Les Chariots

"Prévoyez des trajets courts les jours ensoleillés, avec des visages amicaux et une petite charrette. Si vous avez besoin de dormir à la belle étoile ou si un peu plus de sécurité est justifiée, pensez à un chariot. Cela vous permettra de dormir hors du sol avec une couverture laissez les intempéries au dehors où il appartient, et vos journées seront meilleures, tout comme vos nuits."

- Siriol d'Arian

Les chariots sont les cousins plus gros et plus lourds de la charrette. Conçus pour résister aux conditions difficiles et aux dangers des voyages longue distance, ce qu'ils sacrifient en mobilité ils le compensent en robustesse et en confort. En effet, de nombreux chariots servent de maisons mobiles pour les marchands, les compagnons artisans et les mercenaires.

Emplacements d'améliorations

Les chariots ont des emplacements d'amélioration (**EA**) qui peuvent être utilisés pour améliorer leurs capacités et ajouter des outils utiles. Vous pouvez installer autant d'améliorations sur votre chariot qu'il y a d'emplacements disponibles, mais vous ne pouvez installer chaque amélioration qu'une seule fois. L'installation ou la suppression d'une amélioration prend 10 heures et nécessite un ensemble d'outils d'artisanat.

Occupation

Les chariots ont un attribut spécial appelé "Occupation". Il montre combien de personnes peuvent vivre confortablement dans le chariot. Vous pouvez ajouter une personne de plus au-delà du nombre indiqué, mais le manque de place rendrait leur logement exigu et guère plus confortable qu'une natte de paille sur le sol de l'auberge la moins chère. Pourtant, vous avez un toit au-dessus de votre tête, donc la plupart ne se plaindront pas. Il est important de noter que l'occupation ne détermine pas le nombre de personnes pouvant monter dans un chariot. Un Chariot de guerre, par exemple, n'a pas de véritable espace d'habitation, ce qui signifie que les gens ne peuvent pas vivre confortablement à l'intérieur. Cependant, il peut toujours être utilisé pour transporter de grands groupes de soldats.

Les chariots les plus communs

Gedwch elfique : Rendus populaires par la caravane de Dyn Marv, ces chariots complexes de fabrication elfique sont souvent décorés avec goût. Leur construction les rend suffisamment robustes pour résister aux routes accidentées du continent et il y a de la place à l'intérieur pour un lit double et une petite table.

Chariot de marchands : Parfois appelés "Chariots Ofieri", du lieu de naissance de la conception de ce chariot, ces véhicules sont parmi les plus courants à Nilfgaard et dans le Nord. Ils sont souvent conduits par des bœufs robustes plutôt que par des chevaux et servent de domicile à de nombreux marchands.

Cabane de berger : Ces chariots sont originaires d'Aedirn, où ils sont utilisés comme logements temporaires pour les bergers pendant l'élevage et l'agnelage de leurs troupeaux. Ils sont solides et peuvent supporter beaucoup de charge, mais leur volume les rend peu maniables et difficiles à manœuvrer.

Chariot de guerre : Si vous voulez une forteresse mobile, prenez un engin de siège et videz l'intérieur pour créer un chariot de guerre. Leur faible maniabilité les rend plus adaptés à la route qu'au tout-terrain. Cependant, ce qui leur manque en vitesse, ils le compensent largement en durabilité. Ils continueront longtemps après que les autres chariots soient devenus des épaves brûlées jonchant la route.

Réparer un chariot

Le moment viendra probablement où vous devrez réparer votre chariot. Heureusement, ce sont des véhicules faciles à réparer. Lorsque votre chariot a subi des dégâts, vous pouvez prendre un certain temps et effectuer un test de fabrication avec un SD qui varie en fonction du niveau de dégâts pour ramener le chariot à sa pleine santé.

Améliorer un chariot

Que serait une maison si vous ne pouviez pas la personnaliser à votre goût ? Les chariots, étant des bases mobiles, ils peuvent être améliorés, modifiés et mis à niveau pour répondre à vos besoins. Il n'est pas rare de voir se former des caravanes de chariots pour couvrir les besoins de tout un groupe. Par exemple, l'une des caravanes les plus connues sur le continent doit être Dyn Marv, la base mobile de l'École du Chat et qui comprend toutes sortes de chariots spécialement personnalisés.

Sans aucune amélioration, un chariot n'est qu'une boîte en bois sur roues, mais une fois que vous l'avez ajusté, vous pouvez le transformer en maison ou même en forteresse mobile.

Chariots

Nom	Mod. de contrôle	Vitesse	Occupation	EA	PV	SP	Poids	Coût
Gedwch elfique	-1	VIT de l'animal -3	3	5	60	0	400	700
Chariot de marchand	-1	VIT de l'animal -3	1	3	60	0	400	500
Cabane de berger	-2	VIT de l'animal -5	4	2	80	0	600	700
Chariot de guerre	-2	VIT de l'animal -5	0	4	100	0	800	700



Réparation des Chariots

Dommage	SD	Temps
Moins de la moitié des PV	10	Une heure
Plus de la moitié des PV	14	Un jour



Améliorations des chariots (la masse d'un item doit être ajouté à la masse totale du chariot)

Nom	Disponibilité	Effet	Masse	Coût
Châssis				
Goulotte de déploiement	Pauvre	Cette goulotte permet de charger jusqu'à 1 kg d'articles. Avec une action, un personnage à l'intérieur du chariot peut tirer un levier, ouvrant le bas de la goulotte et faisant déborder son contenu derrière le chariot.	+10	200
Assemblage sur l'essieu avant	Commune	+1 point de contrôle	+10	400
Compartiment secret	Pauvre	Ajoute un espace sous le chariot pouvant contenir jusqu'à 80 kg d'articles. Ce compartiment reste caché jusqu'à ce qu'un personnage vérifie sous le chariot et effectue un test de Vigilance SD 16.	+10	180
Roues				
Roues à pointes	Commune	Tout en conduisant le chariot, un personnage peut effectuer un test d'attaque, en utilisant sa compétence d'Équitation, contre une cible adjacente au chariot. Cette attaque inflige 4d6 dégâts.	+20	350
Roues en acier	Commune	+20 PV du chariot	+50	460
Roues cloutées	Partout	+1 point de contrôle	+10	400
Couverture				
Camouflage	Pauvre	En effectuant une action, un personnage peut dérouler un tapis tissé de feuillage et de fausses plantes sur le chariot. Dans un environnement sauvage, tant que le chariot est détaché de ses animaux et ne bouge pas, un personnage doit faire un test de Vigilance SD 16 pour repérer le chariot à distance en utilisant la vue.	+10	300
Garde-corps de couverture	Commune	Permet de lever et baisser la couverture du chariot en une action.	+20	150
Toit en acier	Pauvre	Fournit une couverture totale à toute personne à l'intérieur du chariot. Cette couverture a 20 SP mais, n'augmente pas le SP du véhicule lui-même.	+50	550
Revêtement				
Revêtement barbelé	Pauvre	Un personnage qui tente de monter sur le chariot doit faire un test d'Athlétisme SD 16 ou subir 3d6 dégâts à un endroit touché approprié et être forcé de lâcher prise.	+20	550
Revêtement durci	Commune	+10 SP du véhicule. Cette amélioration ne se cumule pas avec le revêtement en fer.	+50	2500
Revêtement en fer	Pauvre	+20 SP du véhicule. Cette amélioration ne se cumule pas avec le revêtement renforcé.	+100	5000
Intérieur				
Stockage sécurisé	Partout	Un compartiment verrouillé dans le plancher du chariot peut contenir jusqu'à 80 kg d'articles. Le compartiment est livré avec une serrure standard et une clé.	+10	200
Amélioration du couchage	Partout	+1 d'Occupation	+10	220
Atelier	Commune	Cette section du chariot est configurée pour faciliter l'utilisation d'une seule compétence d'artisanat. Choisissez l'une des options suivantes : alchimie, artisanat, déguisement, premiers soins ou contrefaçon. Cet atelier est considéré comme ayant tous les outils requis pour cette compétence et accorde un bonus de +2 aux tests de compétence de ce type.	+20	800





Vous êtes la compagnie que Rodolf veut faire passer en toute sécurité loin de la dernière incursion de Nilfgaard ? C'est un bon ami, alors je le crois sur parole que vous êtes de bonnes personnes. On vous a donné mon nom, Siriol d'Arian, ou "Siriol d'Argent" dans ma langue et non, rien à voir avec mes cheveux, parce que je suis brun. J'aime ajouter une bande d'argent sur tout ce que je fais, ça aide les gens à se souvenir de mon travail. Ils la transmettent et leurs enfants me reconnaissent quand je reviens quelques décennies plus tard. Après des siècles d'errance, on pense au long terme.