



THE  
**WITCHER**

**LE MANUEL DE SIRIOL :  
MONSTRES SUR LA ROUTE**

**Version Originale**

Écriture et conception  
par :

Cody Pondsmith, Simon  
Goudreault & Linda Evans

Graphisme par :

Maciej Laszkiewicz, Diego  
Peres & Anna Podedworna

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 aka s0rcy\_r

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/2022/11/RT  
G-WI-DLC-  
MonstersontheRoad.pdf](https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2022/11/RTG-WI-DLC-MonstersontheRoad.pdf)

# Monstres sur la route

*“Il y a toujours la possibilité quand on voyage, que vous rencontriez un monstre sur votre chemin. Aujourd’hui, ce n’est pas aussi courant qu’il y a environ deux cents ans, mais c’est toujours une possibilité. Les monstres rôdent partout. Et pas seulement dans les endroits où vous les attendez. Vous trouverez des goules, des aeshnas et autres dans les régions sauvages, s’attaquant aux malheureux bien sûr ; mais vous êtes tout aussi susceptibles de rencontrer des gens dans votre vie quotidienne en ville qui cachent un secret monstrueux. Ils ne sont pas toujours synonymes de mal, mais vous devez être prudent. Votre humble serviteur n’a pas vécu plus de deux siècles en faisant confiance à chaque joli visage qu’il a rencontré.”*

— Siriol d’Arian



Les monstres tiennent une énorme place dans le monde de The Witcher et en tant que tels, ils doivent jouer un rôle d'importance similaire dans les voyages. Il y a un grand nombre de moments différents où vous pourriez rencontrer un monstre au cours de vos voyages, chacun présentant ses propres difficultés. Dans cette mise à jour, nous espérons présenter quelques monstres adaptés à ces différentes situations.

## L’Alpyre

Les alpyres sont de puissants vampires qui pourraient facilement être confondus avec des brouxes. Elles aiment passer inaperçues et sont enclines à s’attaquer aux nomades dans une communauté locale. Il est aussi possible qu’en s’arrêtant dans une ville, un des joueurs soit attiré par un étranger séduisant puis, les autres joueurs découvrent qu’il court un grave danger.

## L’Aeshna (ou Glouton des vasières)

Les aeshnas sont des prédateurs insectoïdes qui se cachent dans les terres marécageuses et les rivières fétides. Ils se déguisent en bûches flottantes et autres épaves et arrachent les passants qui ne les remarquent pas. Étant donné qu’une grande partie des déplacements sur le continent se fait par voie fluviale, il n’est pas rare qu’un groupe de joueurs se déplace entre les villes en barge lorsque soudainement quelqu’un est entraîné dans la rivière par une créature massive.

## Le Chat-Garou

Les chats-garous sont des thérianthropes (des créatures dotées d’attributs humains et animaux à la fois) silencieux et traqueurs, nés d’une terrible malédiction. Il est tout aussi probable que vous trouviez un chat-garou chassant dans les forêts autour de sa maison à la recherche d’une proie, que vous vous retrouviez traqués dans une ville alors que vous y étiez arrêtés pour passer la nuit.

## Les prédateurs embusqués

Les monstres que vous rencontrez sur la route, ou en traversant un village, sont souvent des prédateurs embusqués qui ne se font pas connaître tout de suite. Ces monstres traqueront leur proie et attendront le bon moment pour frapper lorsqu’ils peuvent avoir un joueur seul ou lorsqu’ils peuvent les surprendre. Ils ne sont peut-être pas aussi dangereux dans un combat à la loyale, mais ils ont la possibilité de tendre une embuscade à un personnage.

Base des compétences	
Athlétisme	23
Vigilance	16
Bagarre	22
Charisme	17
Courage	17
Endurance	15
Intimidation	16
Persuasion	16
Physique	16
Résistance à la contrainte	16
Résistance à la magie	16
Séduction	17
Etiquette	14
Furtivité	14
Survie	15
Langage Vampirique	16
Langue Ancienne ou commune	15

Armure	10
Régénération	-

Résistance	
Saignement, Étourdissement	
Immunités	
Scan magique	

Vulnérabilité	
Huile contre les vampire, Sang Noir (potion), Bombe de Poussière de lune, feu	

Esquive	22
Repositionnement	23
Blocage	22

Prime	
2000 Couronnes	

Butin	
Lympe abominable (1d6/3)	
Salive d'Alpyre (1d6)	
Essence de mort (2d6)	
Dents de vampire (1d6/2)	
Items communs (1d6)	



**Difficile  
Complexe**

**Intelligence**  
Humaine

**Sens**  
Nyctalotopie  
améliorée

INT	6
REF	14
DEX	14
COR	11
VIT	12
EMP	6
TECH	5
VOL	8

ETOU	9
COU	36
SAU	7
END	45
ENC	110
REC	9
PS	90



## Alpyre

### Superstitions populaires (Éducation SD 18)

Une alpyre est un problème terrible pour les petits villages ou les villes naissantes. Vous voyez, les vampires, dans l'ensemble, sont des créatures très dangereuses. Mais les alpyres, tout comme leurs sœurs les brouxes, sont capables de se déguiser mieux que n'importe quel garkain. Les légendes disent qu'elles peuvent prendre la forme de chiens, de chats, de crapauds et de belles jeunes femmes. Cela peut provoquer la propagation de paranoïa dans un village où, n'importe qui pourrait être le vampire. Pour aggraver les choses, les gens disent qu'ils ont une sorte de venin qui vous endort.

- Siroli d'Arian

## Étude comportementale (*Connaissance des monstres SD 16*)

Souvent confondu avec une brouxe, l'alpyre est un vampire rusé avec un certain nombre de tours dans son sac. Bien que les alpyres ne soient pas aussi puissantes que les brouxes, elles sont toutes deux parmi les seuls vampires capables d'opérer à la lumière du jour. Les alpyres sont des êtres uniques pour leur capacité à exsuder un produit chimique dans leur salive qui peut endormir un être humain adulte en quelques secondes seulement, le tout en les tourmentant avec de terribles cauchemars.

Lors de la chasse, une alpyre traque sa proie sous la forme d'un chat ou d'un chien jusqu'à ce qu'elle puisse l'attraper seul. Elle se déguise alors en un elfe séduisant ou innocent et tente de s'approcher suffisamment pour offrir un baiser ou une morsure mêlée à sa salive somnifère. Une fois la victime endormie, l'alpyre se nourrit puis se retire, laissant son repas en proie aux pères cauchemars qu'on puisse imaginer.

Malgré leurs méthodes de chasse subtiles, ce sont des créatures vicieuses au combat. Une alpyre peut porter des coups chirurgicaux avec ses griffes qui déchirent les armures et laissent de terribles blessures. Elle partage avec les brouxes la capacité d'hurler sonique, ce qui leur permet de dissuader des groupes d'assaillants et de faire tomber les attaquants. De loin, l'arme la plus dangereuse d'une alpyre est sa morsure qui peut déchirer l'acier et, non seulement drainer le sang d'une cible pour se soigner, mais aussi saper la force de la cible avec sa salive somnifère.

Si vous prenez le dessus, une alpyre se retirera en utilisant sa forme de brume pour disparaître à travers des portes verrouillées ou pour sauter du sommet de grands bâtiments. Si l'on combat une alpyre, il est conseillé d'apporter une bombe de « Poussière de Lune » afin qu'elle ne puisse pas se transformer ou utiliser sa forme de brouillard pour s'échapper. Un cercle d'Yrden bien placé devrait compenser la vitesse incroyable de l'alpyre et une dose de Sang Noir le dissuadera d'utiliser sa terrible morsure.

Attaques							
Nom	ATT base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/Round
Morsure	22	P	5d6	10	-	Perforation d'armure améliorée, Drain de sang, Salive anesthésiante, Saignement (75%)	1
Coup de griffe	22	P/T	4d6	15	-	Déséquilibre, Perforation d'armure	2

### Capacité : Hurler sonique

En prenant son tour complet, une alpyre peut projeter un cône de 6 m de son puissant et compressé. Tout ce qui se trouve dans ce cône doit faire un jet de repositionnement SD 16 ou bloquer avec un bouclier. S'il ne parvient pas à se défendre, la cible subit 5d6 de dégâts au torse, est repoussée de 4 m et chancelante. Si la cible bloque, elle doit faire un test de Physique SD 16 ou être quand même repoussée de 4 m.

### Capacité : Drainage de sang

Si l'attaque de morsure d'une alpyre inflige des dégâts à une cible, elle draine alors 2d6 points de vie de la cible et se soigne ce nombre de points de vie. Si la cible de l'alpyre est déjà inconsciente ou endormie, l'alpyre peut alors utiliser cette capacité sans provoquer d'attaque de morsure au préalable.

### Capacité : Salive anesthésiante

La salive d'une alpyre est un puissant somnifère. Une créature sans méfiance qui entre en contact avec cette salive doit faire un test d'Endurance SD 16 ou tomber dans un sommeil profond rempli de cauchemars intenses. Une créature consciente de cet effet ou en combat réduit à la place son Endurance de 5 points à chaque fois qu'elle est affectée. Si l'Endurance d'un personnage est réduite à 0 par cette capacité, il tombe dans un sommeil profond. Un personnage endormi par cette capacité peut faire un test d'Endurance SD 18 pour se réveiller chaque fois qu'il subit des dégâts ou que quelqu'un entreprend une action pour le réveiller. Si ces méthodes échouent, le personnage se réveillera dans 8 heures.

### Capacité : Forme de brume

En prenant son action de mouvement, une alpyre peut transformer son corps en brume et parcourir jusqu'à 14 m. Ce mouvement peut se faire horizontalement ou verticalement et elle peut passer par les moindres fissures et trous. Lorsqu'elle se trouve dans la zone d'une bombe de "Poussière de Lune", une alpyre ne peut pas utiliser cette capacité.

### Capacité : Métamorphose polyvalent

En effectuant une action, une alpyre peut se déguiser en un bel elfe ou en un petit animal. Alors que l'alpyre est déguisé en elfe, seul un personnage qui réussit un test de Psychologie SD 16 peut dire qu'il semble quelque peu étrange et rebutant. Déguisée en animal, l'alpyre peut prendre la forme d'un chien ou d'un chat, en utilisant le bloc de statistiques approprié de l'animal (voir le livre de base) mais en conservant ses propres statistiques INT, EMP, TECH et VOL et toute compétence associée. Si l'alpyre subit des dégâts ou utilise l'une de ses capacités à l'exception de Salive anesthésiante, son déguisement s'estompe et elle reprend sa forme naturelle.

Base des compétences	
Athlétisme	15
Vigilance	14
Bagarre	17
Courage	14
Endurance	17
Intimidation	13
Physique	20
Résistance à la magie	12
Furtivité	16
Survie	15

Armure	10
Régénération	-

Résistance	
Tranchant	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Huile contre les Insectoïdes	

Esquive	16
Repositionnement	12
Blocage	17

Prime	
500 Couronnes	

Butin	
Chitine (1d6)	
Estomac d'Aeshna (1)	
Moisissure verte (1d6)	



**Fort  
Difficile**

**Intelligence**  
Sauvage

**Sens**  
-

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

ETOU	7
COU	21
SAU	4
END	35
ENC	100
REC	7
PS	70

## Aeshna (ou "Glouton des vasières", "Grande Demoiselle")

### Superstitions populaires (*Éducation SD 15*)

L'Aeshna ou Glouton des vasières est un problème courant si vous voyagez le long de rivières, à travers des marais ou des tourbières. Enfin, c'est un problème à peu près partout où l'eau est suffisamment profonde pour qu'une écrevisse de quatre mètres de long puisse se cacher confortablement. Gardez un œil sur les bûches flottantes et les rochers moussus car ils pourraient être un aeshna attendant de vous entraîner dans l'eau, et pensez à emporter un sac de sel avec vous. On dit à Cintra que si vous éparpillez des poignées de sel autour de votre bateau pendant que vous naviguez, cela dissuadera les gloutons affamés qu'on appelle "Grande Demoiselle". Je ne peux pas dire si c'est vrai, mais j'ai entendu dire que les aeshnas sont excellents lorsqu'ils sont préparés avec du sel et du beurre.

- Siriol d'Arian

## Étude comportementale (*Connaissance des monstres SD 14*)

Les Gloutons des vasières sont des prédateurs embusqués qui utilisent leur chitine rugueuse et bosselée pour se cacher parmi les débris d'environnements fétides et marécageux.

Ils peuvent atteindre des tailles énormes, mais la plupart mesurent entre 3 et 4 mètres de long, avec des corps épais et blindés avec de nombreuses pattes à pointes. Ayant une armure plus fine que la plupart des autres grands insectoïdes, les aeshnas comptent sur leur capacité à imiter les bûches et les rochers dans l'eau, attendant que leur proie se trouve à portée de leurs longues griffes antérieures semblables à celles des mantes religieuses. Leurs antennes sensibles peuvent détecter le moindre mouvement dans l'eau dans un rayon de 10 mètres, ce qui leur permet de trouver leur proie même dans les eaux sombres et troubles qu'ils fréquentent. Ce sens est vague, cependant, ce qui signifie que l'aeshna est toujours incapable de déterminer exactement où se trouve sa proie et quelle est sa nature.

Au combat, les Gloutons préfèrent compter sur l'élément de surprise, mais s'ils sont pressés, ils ont un certain nombre d'armes à leur disposition. Contre de grandes proies, un aeshna choisit souvent d'utiliser ses mâchoires qui sont bordées de plusieurs rangées de dents qui peuvent s'accrocher au corps d'une créature et la déchirer (et même son armure !) dans un mouvement furieux, occasionnant des blessures profondes et saignantes. (Ou hémorragiques). Pour les proies plus petites, les aeshnas restent à distance, utilisant leurs longues griffes pour les attraper et les traîner sous l'eau.

L'aeshna traîne ensuite la créature sous l'eau, essayant de la déchirer avec ses griffes alors qu'elle se noie. La dernière ligne de défense de l'insectoïde est sa puissante queue qu'il peut balancer sur une cible qui a échappé à ses griffes. Cette attaque est moins précise que ses mâchoires et ses griffes, mais elle frappe fort, coupant souvent le souffle de la créature qu'elle a touché, permettant à l'aeshna de reprendre le dessus ou de s'échapper.

Attaques							
Nom	ATT base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/Round
Morsure	17	P	6d6	10	-	Ablation, Saignement (75 %)	1
Coup de griffe	17	T	4d6	10	-	Longue portée, Grappin	2
Claquement de queue	15		5d6	10	-	Étourdissement	1

### Vulnérabilité : Mouvement limité

Sur terre, un aeshna baisse ses capacités de REF, DEX et VIT à 3.

### Capacité : Amphibien

Un aeshna peut vivre indéfiniment sous l'eau et ne peut pas être noyé. De plus, ils ne subissent pas de pénalités pour avoir agi sous l'eau.

### Capacité : Antennes sensible

Un aeshna peut utiliser sa longue antenne pour détecter les mouvements dans l'eau. Si quelque chose perturbe l'eau à moins de 10 m de l'insectoïde, il prend immédiatement conscience d'une présence. L'aeshna n'est pas conscient de ce qui a causé la perturbation, mais il est conscient que quelque chose a bougé dans la zone générale de la perturbation.

### Capacité : Camouflage

Un aeshna gagne un bonus de +5 aux tests de furtivité sur son terrain d'origine lorsqu'il ne bouge pas.

Base des compétences	
Athlétisme	17
Vigilance	16
Bagarre	17
Courage	15
Endurance	14
Intimidation	16
Physique	14
Résistance à la Contrainte	16
Résistance à la magie	16
Furtivité	18
Survie	15
Langue ancienne ou commune	14

Armure	6
Régénération	3

Résistance	
-	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Huile contre les créatures maudites, Bombe de Poussière de lune,	

Esquive	16
Repositionnement	18
Blocage	17

Prime	
500 Couronnes	

Butin	
Cinquième Essence (1d6/2)	
Items communs (1d6)	
Dents de chat-garou (1d6/2)	



**Moyen  
Complexe**

**Intelligence**  
Humaine

**Sens**  
Nyctalotopie  
améliorée

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

ETOU	5
COU	30
SAU	6
END	25
ENC	50
REC	5
PS	50

## Chat-Garou (ou Galéanthrope)

### Superstitions populaires (*Éducation SD 15*)

*Il y a en fait pas mal de "créatures-garous". Les chats-garous sont peut-être les plus communs avec les loups-garous. Les légendes suggèrent qu'ils fonctionnent de la même manière que les loups-garous, se transformant à la pleine lune... etc. Comme leurs homologues félins, ils sont des prédateurs extrêmement agiles et embusqués. Cependant, la partie particulièrement désagréable de ces créatures est qu'elles sont, selon certains, "à l'épreuve de la mort". Un chat-garou, tout comme un chat ordinaire, a neuf vies et peut revenir d'entre les morts encore et encore jusqu'à ce que ces vies soient épuisées*

*- Siriol d'Arian*

## Étude comportementale (*Connaissance des monstres SD 14*)

La galéanthropie est une malédiction vicieuse qui est le plus souvent jetée sur une personne qui a agi d'une manière horrible et bestiale. Les personnes maudites se transforment en monstres félins assoiffés de sang chaque fois que la lune brille. Ils conservent une grande partie de leur ancienne personnalité, mais avec les pires tendances mises au premier plan et une soif de sang toujours présente et sous-jacente. Cependant, il est important de garder à l'esprit qu'il n'y a pas deux galéanthropes identiques. Leurs crimes sont uniques et leurs méthodes pour faire face à leur affliction le sont également. Certains galéanthropes se repentent et craignent leur affliction, faisant tout ce qui est en leur pouvoir pour s'empêcher de blesser les gens, tandis que d'autres considèrent cela comme une punition injuste et ne se soucient pas de qui ils blessent. Les galéanthropes les plus dangereux sont ceux qui considèrent la transformation comme une bénédiction invitant au changement afin qu'ils puissent libérer leur fureur et leur sadisme sur ceux qui les entourent. Les galéanthropes les plus tragiques sont ceux qui sont nés avec la malédiction. Alors qu'un galéanthrope né peut apprendre à contrôler sa transformation, il est toujours sujet aux mêmes tendances sadiques lorsqu'il est transformé.

Au combat, les chats-garous narguent leurs proies, les traquent jusqu'à ce que le moment parfait se présente, puis se précipitent pour frapper. Les griffes d'un chat-garou sont extrêmement rapides et acérées, ce qui leur permet d'ouvrir une cible avec une précision chirurgicale, tandis que leurs mâchoires sont tout aussi mortelles et laissent souvent des plaies saignantes. Si, à un moment donné, le chat-garou sent que le combat tourne en sa défaveur, il fuira la scène, utilisant son incroyable agilité pour grimper ou sauter hors de portée en toute sécurité. Alors que les chats-garous ont moins de capacité de régénération que les loups-garous, ils sont cependant capables d'échapper au danger pour se soigner durant quelques minutes, puis recommencer à traquer leur proie en attendant une autre chance de frapper. Pour aggraver les choses, s'il y a de gros félins dans le voisinage d'un chat-garou, le chat-garou négociera généralement avec eux, les utilisant comme sbires pour traquer leur proie. Les galéanthropes sont également excellents pour détecter la magie, en utilisant le sens inné de nombreux félins.

Nom	ATT base	Type	Attaques			Effet	Att/Round
			DÉG	Fia.	POR		
Morsure	17	P	5d6	10	-	Déséquilibre, Saignement (25%)	1
Coup de griffe	17	T	4d6	10	-	Déséquilibre	2

### Vulnérabilité : Bombe de "Poussière de Lune"

Un chat-garou pris dans la zone d'une bombe de "Poussière de lune" ne peut pas se régénérer pendant la durée de l'effet de la bombe.

### Capacité : Alliés félins

Un chat-garou a une connexion surnaturelle avec d'autres félins lui permettant de communiquer avec d'autres créatures félines comme s'ils parlaient la même langue.

### Capacité : Expert d'escalade

Si un chat-garou réussit son test d'athlétisme pour grimper, il peut grimper 12 m par tour au lieu des 6 m habituels.

### Capacité : Bond

En effectuant son action de déplacement, un chat-garou peut sauter de 6 m à partir d'un départ arrêté. Ce saut peut être fait horizontalement ou verticalement.

### Capacité : Sens magique

Un chat-garou a une conscience accrue des présences magiques. Chaque fois que le chat-garou se trouve à moins de 20 m d'un effet magique, d'une malédiction ou d'un sort en cours de lancement, les poils du chat-garou se dressent pour l'alerter de la présence de magie.

## Devenir un chat-garou

Un personnage atteint de galéanthropie a 30% de chances de se transformer en chat-garou chaque nuit, au lever de la lune. Sous leur forme de chat-garou, ils deviennent un prédateur vicieux et rusé avec une irrésistible envie de tuer. Si le personnage est un PJ, il est pris en charge par le MJ jusqu'au lever du soleil. Dans son état de bête, le galéanthrope possède toutes les armes, armures, vulnérabilités et capacités du chat-garou. Le personnage augmente également ses statistiques avec les changements suivants. Il augmente sa statistique corporelle de 1, ses statistiques de réflexe et de dextérité de 2 et sa statistique de vitesse de 5. De plus, il diminue sa statistique d'empathie de 5.





Il y a toujours la possibilité quand on voyage, que vous rencontriez un monstre sur votre chemin. Aujourd'hui, ce n'est pas aussi courant qu'il y a environ deux cents ans, mais c'est toujours une possibilité. Les monstres rôdent partout. Et pas seulement dans les endroits où vous les attendez. Vous trouverez des goules, des aeshnas et autres dans les régions sauvages, s'attaquant aux malheureux bien sûr ; mais vous êtes tout aussi susceptibles de rencontrer des gens dans votre vie quotidienne en ville qui cachent un secret monstrueux. Ils ne sont pas toujours synonymes de mal, mais vous devez être prudent. Votre humble serviteur n'a pas vécu plus de deux siècles en faisant confiance à chaque joli visage qu'il a rencontré.