

FANATIQUE

Compétence exclusive

Foi inébranlable

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Connaissance de la rue (Int)

Survie (Int)

1 compétence de combat

Résilience (Cor)

Commandement (Emp)

Duperie (Emp)

Persuasion (Emp)

Courage (Vol)

Intimidation (Vol)

Résistance à la contrainte (Vol)

5 équipements parmi

Bougie x5

Coup-de-poing

Fauchon de chasseur

Gambison

Hachette

Nécessaire d'écriture

Pierre à briquet

Poignard

Tente

Torche x5



Foi inébranlable (Vol)

Lors de la création d'un Fanatique, vous choisissez une religion ("Déité") pour votre personnage. Lors de la première rencontre avec une personne d'une autre religion, une fois que la religion de cette personne a été révélée, un Fanatique peut lancer **Foi inébranlable** contre un SD égal à la VOLx3 de la cible. En cas de succès, le Fanatique gagne un bonus de +2 à toutes les compétences professionnelles (sans compter l'arbre des compétences) pendant un nombre d'heures égal au niveau de **Foi inébranlable**.

Équipement spécial

Symbole sacré

Texte sacré

Couronnes de départ:

75 couronnes x 2d6

Moyenne:

525

« *Aucun misérable pécheur n'échappera à son destin dans le Feu. Je m'en assurerai.* »

— Grand Inquisiteur Helveed

Les fanatiques ? Parler de fanatiques religieux ? Spécialement maintenant alors qu'ils font rage ? Le moyen de se sauver est probablement de se tourner vers les dieux. Moi, je n'ai jamais été un nain religieux. Jamais eu de rapport avec la plupart d'entre eux. Pour l'église du Feu éternel c'est soit prier dans leurs églises, donner de l'argent à leur cause ou être marqué et brûlé sur le bûcher. J'ai entendu parler d'une autre religion, quelque chose à propos d'une grosse araignée si je me souviens bien, ils vont jusqu'à faire des sacrifices humains. Mais tous les fanatiques que j'ai rencontrés n'étaient pas cruels. Certains étaient très ouverts d'esprit, d'une manière sage je dirais. Malheureusement, il y a aussi des gens qui ne partagent pas tous ces traits. Mais si vous voulez les trier, donnez-moi une minute ...

Pour commencer, il y a les militants, les gens qui pensent qu'il y a leur religion et que tout le monde a tort et devrait périr. Soit ils croient ce qui leur est dit et voient donc le monde entier en noir et blanc soit ce sont eux qui utilisent leur religion pour s'élever au pouvoir; comme le fait un certain Cyrus Engelkind Hemmelfart, le hiérarque de Novigrad. Ils sont évidemment les plus dangereux, hein, surtout pour moi qui choisit de ne pas croire du tout.

Ensuite, nous avons des missionnaires, des gens qui veulent aider leur religion et amener les gens à rejoindre leurs intérêts. Les bavardages peuvent durer des années si l'un d'eux a commencé. Le plus célèbre était le prophète Saint Lebioda. Il a converti à lui seul tout le duché de Toussaint et ses enseignements étaient si connus que même certains de mes parents sont devenus ses disciples. Récemment, j'ai rencontré beaucoup de missionnaires lors de mes voyages, même des missionnaires Ofiri et Zerrikaniens, tentant leur chance dans l'ouest.

Enfin, nous avons des gens qui essaient tout simplement de plaire à leurs divinités. La plupart prie toute la journée et nous à nos propres affaires. Hé, comme vous pouvez le voir, ce sont mes fanatiques préférés. Mais il faut toujours se méfier: ils peuvent ne pas sembler trop dangereux au début, mais il y a eu des incidents où certaines de ces personnes ont libéré une forme brute de magie une fois enragées ... je ne m'en approcherais pas trop.. "

-Rodolf Kazmer

ARBRE DE COMPÉTENCE DE FANATIQUE

FOI INÉBRANLABLE (VOL)

Lors de la première rencontre avec une personne d'une autre religion, une fois que la religion de cette personne a été révélée, un Fanatique peut lancer **Foi inébranlable** contre un SD égal à la VOLx3 de la cible. En cas de succès, le Fanatique gagne un bonus de +2 à toutes les compétences professionnelles (sans compter l'arbre des compétences) pendant un nombre d'heures égal au niveau de **Foi inébranlable**.

Militant	Missionnaire	Dévo
Frappe vertueuse (Réf / Dex)	Conversion (Emp)	Pieux
Chaque fois que le Fanatique provoque et commence une rencontre avec un humanoïde sensible qui n'est pas un adepte de sa religion, il peut lancer Frappe vertueuse en tant qu'ouvreur de combat contre un SD: 17 pour prendre son ennemi au dépourvu et attaquer avec l'arme principale. Cette attaque est considérée comme une action gratuite qui inflige des dégâts de 1d6 pour tous les 2 rangs dans Frappe vertueuse et ne peut être défendue que si la cible bat un jet SD: 20 de Vigilance (ou Paranoïa pratiquée).	Un fanatique peut utiliser Conversion comme une attaque empathique dans un combat verbal. Si vous terminez un combat par un jet de Conversion réussi, votre adversaire est plus ouvert à votre religion et vous aidera à réaliser les souhaits de vos divinités (voir tableau annexe). La Conversion inflige 1d10 + VOL dégâts et inflige + 1 dégâts cumulés pour chaque utilisation de la conversion (réussie ou non) jusqu'à un maximum du rang de contrôle de la compétence.	Un Fanatique a un lien fort avec sa foi qui se manifeste dans ses capacités. Pour chaque rang obtenu dans Pieux , un Fanatique peut élever une compétence de profession (sauf Foi inébranlable) de 1. Au rang 10, chaque compétence de métier a été augmentée de 1. Cette compétence ne peut pas élever une autre compétence au-dessus de 10 et peut être entraînée comme toute autre compétence.
Marque d'hérésie (Vol)	Dîme (Emp)	Volonté focalisée (Vol)
En tant qu'action, un Fanatique peut marquer un adversaire sans défense ou battu d'une religion différente avec une Marque d'hérésie pour montrer à son environnement les crimes hérétiques du sujet, infligeant des dégâts 1d6 (les multiplicateurs de localisation ne s'appliquent pas) et infligeant un négatif de la moitié rang dans Marque d'hérésie pour toutes les interactions sociales (min. 1). Pour réussir à marquer un adversaire, le Fanatique doit lancer Marque d'hérésie contre CORx3 de la cible.	Lorsqu'il interagit avec un adepte de sa religion, une fois par jour et par personne, en tant qu'action, un Fanatique peut lancer Dîme contre la Résistance à la contrainte de la cible pour gagner un certain nombre de couronnes de leur part, à condition qu'ils aient de l'argent.	Lorsqu'ils souffrent de blessures, les Fanatiques peuvent se tourner vers leurs dieux pour obtenir de l'aide. Une fois par jour, en priant un tour complet, un Fanatique peut lancer Volonté focalisée à un SD: 20 pour augmenter sa guérison naturelle par pure volonté de 1d6 + 2 PS. Cette compétence peut également être utilisée pour réduire le temps de guérison d'une plaie critique traitée de 1d6 jours, mais ne fonctionne qu'une fois par plaie critique.
Guidance divine (Réf / Dex)	Confraternité	Intervention divine (Vol)
À chaque fois qu'un Fanatique inflige une blessure critique à un ennemi, il peut lancer un jet de Guidance Divine contre CORx3 de la cible. En cas de succès, le jet de blessure critique est considéré augmenté de 2 points (si l'attaque était dirigée, 4-6 sont considérés comme la blessure la plus grande). Lors de l'utilisation d'une arme avec l'effet Equilibré, le jet de détermination de la blessure critique EST considéré seulement 1 point plus haut.	Lorsqu'il interagit avec une personne qui ne partage pas sa religion, un Fanatique peut ajouter + 1 à ses capacités de profession (sauf Foi inébranlable) pour chaque adepte de sa religion dans une portée de 15m jusqu'à la moitié de son rang en Confraternité (min 1).	En dépensant 15 points d'END, un Fanatique peut prier et laisser sa foi le guider par un jet d' Intervention Divine à -3 pour «lancer» l'Invocation d'Archiprêtre appropriée à sa religion. Toute défense possible contre l'invocation peut être lancée et l'END utilisé par cette compétence ne peut être abaissé par aucun moyen (ex: Focus)

CONVERSION

Gagner un argument contre un adversaire en utilisant Conversion comme dernière compétence laissera votre adversaire en admiration devant votre divinité, vous donnant un +2 à toute interaction sociale sauf la conversion avec cette personne. Si vous utilisez un autre argument en utilisant la conversion comme dernière compétence, votre adversaire sera convaincu de votre religion, vous donnant un +3 à chaque interaction sociale sauf la conversion avec cette personne. Si vous gagnez un troisième argument en utilisant la conversion comme dernière compétence, votre adversaire deviendra fanatiquement impliqué dans votre religion, vous donnant un +4 à chaque interaction sociale à l'exception de la conversion avec cette personne. Une personne impressionné essaiera de vous aider, vous et votre religion, mais ne fera jamais de mal à personne et ne se battra jamais pour vous. Une personne convaincue sera plus impitoyable compte tenu de vos souhaits. Une personne fanatiquement impliqué fera presque tout pour aider sa religion à prospérer (à la discrétion du MJ) et compte également comme adepte de votre religion. Les autres fanatiques et prêtres ne peuvent pas être convertis.

MARQUE D'HÉRÉSIE

Pour infliger une marque, le fanatique doit posséder une torche allumée, une arme en feu ou une arme avec une chance d'infliger de feu d'au moins 75%. Une marque est considérée comme une plaie critique complexe et peut donc être traitée et guérie. Les pénalités prévues ne prendront fin que lorsque la marque aura complètement guéri et ne pourront en aucun cas être atténuées.

DÎME

Couronnes	Dîme
2d6	1
3d6	3
3d10	6
5d10	10