



Profession : Chasseur de sorcière

THE
WITCHER

*Libre ajout et modification de LEO'S HOMEBREW : Volume 1 - Professions
Transposé et Traduit Alexis.D, relu et corrigé par Marc Hareng*

Chasseur de sorcières

"Certains chasseurs de sorcières croient vraiment que l'éradication des mages et des sorcières rendra le monde meilleur. Je n'ai pas besoin d'une justification aussi noble."

– Moreelse, Chasseur de Sorcières

"Jusqu'à récemment, les chasseurs de sorcières d'autrefois (bien que ceux du nord) étaient une nuisance occasionnelle et une menace médiocre, même pour les mages les plus laxistes et les plus décontractés. Au collège des garçons de Ban Ard, on entendait des histoires sur les chasseurs de mages de Nilfgaard, des traqueurs terrifiants qui abattaient les apostats désespérés fuyant vers le nord et traînant leurs corps mutilés vers le sud pour les attacher à des pieux enflammés sur les places de marché et dans les cours des châteaux. De telles histoires et affaires n'étaient rien de plus que des histoires d'horreur... du moins, jusqu'à Loc Muinne, bien sûr. Vous voyez, il s'avère que couper la tête des rois, comploter pour dominer le nord et susciter la peur en faisant allégeance à un dragon cracheur de feu n'est pas vraiment apprécié par le peuple... ni par les rois qu'ils ont laissés en vie, d'ailleurs.

Rapidement, les histoires qui venaient de Nilfgaard allaient pâlir devant la réalité de la haine de Radovid... et sa foi soudaine dans les mercenaires brûleurs de mages. Ce n'était plus des idiots habillés de chapeaux écossais, ni des hommes-enfants avec des épées jouets et des manilles fragiles... ces hommes et ces femmes étaient des monstres. Il ne fallut que quelques mois pour que les plus grands chasseurs de sorcières jamais vus ne forment plus qu'un, armés jusqu'aux dents et désormais unis par une cause commune, marchant au rythme d'un tambour d'acier en dimeritium. Guerriers, chevaliers et nobles servaient les chasseurs de sorcières à présent, et tout mage digne de ce nom avait fui vers Kovir. Ceux qui étaient attrapés, traînés dans les rues enchaînés et incinérés devant eux sur des bûchers construits par leurs propres livres de sorts... ? Eh bien, ce sont des imbéciles que l'histoire oubliera et c'est pourquoi je vous conseille, à vous les mages qui vous cachez, de craindre les chasseurs de sorcières car leur heure est venue !"

– Ebelus le Tellier, Mage & Ancien Mentor du Collège



Conviction

L'égo et les idéaux d'un Chasseur de sorcières le guident dans sa croisade contre les arcanes et l'occulte. Chaque fois qu'un Chasseur de sorcières remporte un combat avec un succès critique, qu'il révèle une *Duperie* via la *Psychologie* ou qu'il suscite la peur par l'*Intimidation*, il gagne un point de **Conviction** qui peut être utilisé de la même manière (et en même temps) que la *Chance* (CHA). Cela peut également améliorer ou alimenter les compétences professionnelles du Chasseur de sorcières. Le premier rang dans cette compétence donne au chasseur de sorcières une taille de pool de 1, la limite augmente de 1 tous les 3 rangs gagnés par la suite (jusqu'à obtenir un total de 4 au rang 10). Les chasseurs de sorcières commencent une session avec un seul point de **Conviction**.

Compétence exclusive

Conviction

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Déduction (INT)

Vigilance (INT)

Arbalète (DEX)

Escrime (DEX)

Psychologie (EMP)

Artisanat (TECH)

Courage (VOL)

Intimidation (VOL)

Résistance la contrainte (VOL)

Résistance à la magie (VOL)

Équipement (choisissez en 4)

Kit d'écriture

Journal

Brigandine

Pantalon Renforcé

Krigsverd

Arbalète à une main et 20 carreaux

Diagramme de la bombe au Dimeritium

Menottes au Dimeritium

Sacoche

Couronnes de départ

150 x 2d6

Arbre de compétence du Chasseur de Sorcière

Conviction

L'ego et les idéaux d'un Chasseur de sorcières le guident dans sa croisade contre les arcanes et l'occulte. Chaque fois qu'un Chasseur de sorcières remporte un combat avec un succès critique, qu'il révèle une *Duperie* via la *Psychologie* ou qu'il suscite la peur par l'*Intimidation*, il gagne un point de **Conviction** qui peut être utilisé de la même manière (et en même temps) que la *Chance* (CHA). Cela peut également améliorer ou alimenter les compétences professionnelles du Chasseur de sorcières. Le premier rang dans cette compétence donne au chasseur de sorcières une réserve maximale de 1, la limite augmente de 1 tous les 3 rangs gagnés par la suite (jusqu'à obtenir un total de 4 au rang 10). Les chasseurs de sorcières commencent une session avec un seul point de **Conviction**.

L'exploiteur	L'inquisiteur	Le croisé
Sceau de l'Ordre (VOL)	Avis de recherche (INT)	Intervention divine (REF)
Lorsqu'il troque avec des marchands des fournitures anti-magiques, qu'il tente de pénétrer sur des scènes de crime, dans des prisons ou des zones d'accès restreint, le Chasseur de sorcières peut lancer Sceau de l'Ordre contre la résistance à la contrainte des cibles. Cette compétence peut imposer certaines pénalités et le niveau de réussite est déterminé par le Meneur de Jeu. Dépenser un point de Conviction empêche cette compétence d'obtenir un résultat inférieur à 15.	En effectuant un jet d' Avis de recherche contre une valeur de SD fixée par le Meneur de Jeu, le Chasseur de sorcières peut, pendant une semaine, lancer un appel aux habitants d'une région pour qu'ils fournissent des informations sur le contenu de l'affiche. Ce jet gagne un bonus de +1 pour chaque tranche de 50 couronnes investie en récompense dans l' Avis de recherche . Chaque point de Conviction dépensé pour cette compétence réduit de 2 jours le temps nécessaire pour que l' Avis de recherche fasse effet.	Chaque fois qu'un allié à portée de mêlée ne parvient pas à bloquer, esquiver ou repositionner une attaque, le chasseur de sorcières peut, au prix de 5 points d'END, effectuer un jet d' Intervention divine avec un malus de -3 pour bloquer cette attaque en son nom. Si ce jet échoue, il y a 50% de chances que le résultat de cette attaque soit réorienté vers le Chasseur de sorcières. Dépenser un point de Conviction supprime le malus de -3 lors de l'utilisation de cette compétence.
Refus de Replis (REF/DEX)	Lever d'action (VOL)	Connaître son ennemi
Au coût de 5 END, un Chasseur de sorcières en mêlée peut, une fois par tour, effectuer un jet de Refus de Replis pour porter une seule frappe, en dehors de son tour, sur une cible quittant sa portée de mêlée. S'il manie une arme à distance, le chasseur de sorcières peut tirer sur une cible quittant la portée de mêlée d'un allié à la place. Un point de conviction peut être dépensé pour utiliser cette compétence une seconde fois au cours d'un même tour.	Après avoir collecté au moins trois éléments vitaux éléments de preuve suspects ou pertinents sur une cible par le biais d'une enquête ou d'un interrogatoire, un Chasseur de sorcières chasseur de sorcières peut choisir de faire un jet de Lever d'action contre le Courage de cette cible. Le succès peut soit briser leur esprit, révèle un profond secret ou forcer une confession quelconque. Chaque point de Conviction dépensé permet de faire ce test avec une preuve acquise de moins.	Un Chasseur de sorcières peut apprendre un signe, un sort, un envoutement ou un rituel pour chaque niveau gagné dans Connaître son ennemi . Cette magie ne peut être lancée, enseignée ou oubliée et ne coûte pas de PP à apprendre, seulement du temps. Le chasseur de sorcières gagne +3 à ses jets de compétence lorsqu'il identifie ou se défend contre ses savoirs magiques. Le Chasseur de sorcières peut dépenser un point de Conviction pour doubler ce bonus lors d'un test de compétence.
Exposer les faiblesses (INT)	Peur et hystérie (VOL)	Juste cause
Après avoir effectué un test de défense lors d'un combat verbal ou physique, un Chasseur de sorcières peut dépenser un point de Conviction pour relancer un jet d' explorer les Faiblesse contre ce même résultat. En cas de succès, la cible subit un malus de -1 permanent à cette compétence chaque fois qu'elle est utilisée contre le Chasseur de sorcières (jusqu'à un minimum de 0). Si la différence de réussite du chasseur de sorcières est de 7 ou plus, le point de Conviction utilisé pour alimenter cette compétence est remboursé.	Après avoir réussi à intimider ou à interroger une cible humanoïde, le Chasseur de sorcières peut dépenser un nombre déterminé de points de Conviction pour effectuer un jet de Peur et hystérie contre la résistance à la contrainte de cette cible. En cas de réussite, elle subit une affliction sociale. La cible subit les effets de l'affliction pendant un nombre de jours égal au nombre de rangs acquis par le Chasseur de sorcières dans cette compétence.	En tant qu'action, et en dépensant un point de Conviction par cible, le Chasseur de sorcières peut utiliser Juste cause pour tous les alliés qui peuvent le voir et l'entendre. Une cible affectée augmente son prochain test de compétence de +1 pour chaque tranche de 2 rangs que le Chasseur de sorcières possède dans cette compétence. La Juste cause est conservée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée, mais s'estompe avant le début d'une nouvelle session.

Peur et Hystérie

Affliction sociale	Rang
<p>Paranoïa La cible est perturbée, elle n'assiste plus à la majorité de ses corvées, commissions et devoirs quotidiens. Cette cible subit un malus de -3 à tous les tests de compétences contre le Chasseur de sorcières pendant la durée de Peur & hystérie.</p>	1
<p>Souvenirs traumatisants La cible est profondément secouée à la vue de celui qui l'a menacée et/ou interrogée et subit un échec sur un 1 ou 2 aux tests de compétences effectués contre le Chasseur de sorcières.</p>	2
<p>Panique infectieuse Non seulement cette cible subit les effets de la paranoïa, mais elle propage l'affliction aux personnes qu'elle rencontre et qui échouent à un test de Résistance à la Contrainte à un SD égal au résultat initial de Peur et hystérie. Les cibles touchées n'augmentent pas la durée de l'effet de cette compétence.</p>	3
<p>Syndrome Nilfgaardien La volonté de la cible est vaincue, son esprit est brisé et elle s'efforce de tout faire pour aider le Chasseur de sorcières, que ce soit en lui fournissant des ressources, de la nourriture et un abri, en l'aidant à chasser ou à résoudre des enquêtes. Ils sont même prêts à offrir leurs propres amis et leur famille pour éviter d'être eux-mêmes la cible de telles chasses.</p>	4

