



Profession : Le Pactisant

*Libre ajout et modification de la profession d'Occultiste
Classe Non officiel Créée par Almut pour le site the-witcher-jdr.fr*

Le Pactisant

“ Par le pacte scellé, le destin se tisse ;
par le pacte brisé, le chaos s’invite.”

Warlocks, Invocateurs, l’occultiste. Chacun y va de son appellation. Un Pactisant, c’est quelqu’un d’un peu à part. Ils ne tirent pas leur puissance des royaumes élémentaires comme les mages, non. Ils font affaire avec des entités bien plus... exotiques. Des puissances d’outre-monde, des esprits anciens, des démons des profondeurs, voire des dieux oubliés. C’est avec ces forces qu’ils nouent des pactes, en échange d’un fragment de leur âme ou d’autres prix que je préfère ne pas imaginer

Il n’existe pas d’écoles officielles pour les Pactisants, pas comme Ban Aard ou Aretuza. Non, leur savoir se transmet dans l’ombre, souvent à la lisière du monde connu, dans des lieux où le voile entre les mondes est le plus fin. J’ai entendu parler de lieux, des sanctuaires anciens, cachés aux yeux de tous, où ces pactisants vont pour apprendre, méditer et parfois, invoquer.

Les Pactisants utilisent des focus pour canaliser leur puissance, des objets imprégnés de magie noire : grimoires anciens, baguettes de bois sombre, amulettes gravées de runes étranges. Ces artefacts les aident à contrôler les énergies chaotiques qu’ils manient.

On dit qu’ils poursuivent des objectifs obscurs, guidés par les murmures de leurs mystérieux mécènes. Certains se battent pour le pouvoir, d’autres pour la connaissance, d’autres encore pour des desseins si étranges qu’ils échappent à notre compréhension.

Traqués, redoutés, les Pactisants se cachent à la marge du monde, là où les règles du jeu sont différentes. Cependant, il y a ceux parmi eux qui cherchent à briser cette image sinistre. Ils utilisent leur don pour défendre les innocents, lutter contre les ténèbres. Mais dans le Nord comme dans le Sud, la confiance est un luxe que peu sont prêts à leur accorder.

– Rodolf Kazmer



Pacte du tome

Une fois par jour et session de jeu, le Pactisant a le pouvoir d’invoquer son grimoire mystique pour sélectionner un assortiment de magies pour la journée. Il peut choisir une combinaison de sorts, d’envoûtements et de rituels, dans la limite de sa capacité actuelle, et les gardera à sa disposition jusqu’à l’activation suivante de son Pacte du Tome. Ce rituel de préparation ne peut être effectué qu’au début de chaque journée dans le jeu, permettant au Pactisant d’adapter stratégiquement son arsenal magique aux défis à venir.

Compétence exclusive

Pacte du tome

Vigueur

5

Atouts magiques

5 sorts de novice
1 rituel de novice
1 envoûtement peu dangereux

Compétences

Vigilance (Int)
Charisme (Emp)
Persuasion (Emp)
Psychologie (Emp)
Courage (Vol)
Envoûtement (Vol)
Intimidation (Vol)
Incantation (Vol)
Res à la magie (Vol)
Rituel (Vol)

Équipement (choisissez en 5)

Amulette simple
Chaperon à tissage renforcé
Gambison à tissage renforcé
Pantalon à tissage renforcé
Nécessaire d’écriture
Lanterne
Journal
Sacoche
Dague
Fourreau, manche

Couronnes de départ

150 x 2d6

Arbre de compétences du Pactisants

Pacte du tome

Une fois par jour et session de jeu, le Pactisant a le pouvoir d'invoquer son grimoire mystique pour sélectionner un assortiment de magies pour la journée. Il peut choisir une combinaison de sorts, d'envoûtements et de rituels, dans la limite de sa capacité actuelle, et les gardera à sa disposition jusqu'à l'activation suivante de son Pacte du Tome. Ce rituel de préparation ne peut être effectué qu'au début de chaque journée dans le jeu, permettant à le Pactisant d'adapter stratégiquement son arsenal magique aux défis à venir. En cas d'Échec critique, vous n'avez aucun sort jusqu'à votre prochain jet.

Pacte de la Lame	Pacte du Maître	Pacte du Grimoire
Marque du Maître (VOL)	Écho du Chaos	Grimoire du Novice
Vous choisissez une cible que vous pouvez voir et à portée (15m), et la marquez magiquement comme étant votre cible. Jusqu'à ce que le combat prenne fin lors qu'une attaque critique, le niveau du critique est augmenté de 1. (Pour un critique simple, ça sera un critique complexe à la place, ect) La cible peut faire un jet de Résistance à la Magique à chaque tour pour se débarrasser de la marque.	Le Pactisant apprend à puiser dans le chaos de son Maître. Chaque point qu'il possède en Écho du Chaos lui augmente de +2 son seuil de Vigueur. Lorsqu'il atteint le niveau 10 dans cette compétence, son seuil de Vigueur maximum est alors de 25. Le personnage peut s'entraîner pour progresser dans cette compétence.	Tous les deux niveaux acquis, le Pactisant gagne le droit de sélectionner un sort supplémentaire, un rituel et un envoûtement de niveau Novice à intégrer dans son répertoire utilisable par l'intermédiaire de sa compétence Pacte du Tome.
Ferveur du Maître	Lien Obscure (VOL)	Grimoire du Compagnon
Ajoute son niveau de compétence Ferveur du Maître à ses jets de Courage et de Résistance à la contrainte. Lorsqu'il réussit un jet de Courage ou de Résistance à la contrainte, tous les alliés en mesure de le voir bénéficient d'un bonus égal à la moitié du niveau de compétence sur les jets du même type jusqu'à la fin de la scène.	Entre en connexion avec son Maître, lui conférant la faculté temporaire de percevoir intensément les manifestations magiques. Grâce à ce lien renforcé, il est en mesure de discerner les anomalies magiques, lui permettant une compréhension plus profonde de la magie qui l'entoure.	Tous les deux niveaux acquis, le Pactisant gagne le droit de sélectionner un sort supplémentaire, un rituel et un envoûtement de niveau Compagnon à intégrer dans son répertoire utilisable par l'intermédiaire de sa compétence Pacte du Tome.
Don de la Lame	Don des Chaînes	Grimoire du Maître
À chaque appel, le Pactisant est capable de matérialiser une arme éthérée dont la puissance est égale à son degré de maîtrise dans cette compétence. Pour chaque niveau acquis, l'arme inflige un dé de type D6 en dégâts magiques. La nature des dommages infligés suit la classification de l'arme invoquée, qu'elle soit tranchante (T), perforante (P) ou contondante (C), offrant une versatilité tactique dans le combat.	Une fois par jour et par session, le Pactisant convoquer un petit démon parlant, dont la force au combat est proportionnelle au niveau de maîtrise de cette compétence. La puissance du familier est détaillée dans un tableau de progression associé qui dépend du niveau de cette compétence. Il disparaît quand il est révoqué ou tué.	Tous les deux niveaux acquis, le Pactisant gagne le droit de sélectionner un sort supplémentaire, un rituel et un envoûtement de niveau Maître à intégrer dans son répertoire utilisable par l'intermédiaire de sa compétence Pacte du Tome.

Don des Chaines

Doté d'une intelligence élémentaire et de l'aptitude à devenir invisible en dehors des affrontements, ce familier attaque ses adversaires avec ses griffes.

Lvl	HP	ATQ	DEF	Dégâts
1	25	11	9	3D6
2	30	12	10	4D6
3	35	13	11	4D6
4	40	14	12	5D6
5	45	15	13	5D6
6	50	16	14	6D6
7	55	17	15	6D6
8	60	18	16	7D6
9	65	19	17	7D6
10	70	20	18	8D6

Liste des Maitres

Lancer 1D10 pour déterminer aléatoirement avec quel démon le pacte est conclus :

Chemobog : Démon de la Destruction :

Vos armes ne subisse aucun dégât.

Dazhbog : Démon de la Domination :

+1 aux sorts de feu, -1 aux autres éléments

Devanna : Démon de la Vengeance :

-30% de chance au saignement.

Morana : Démon de la Tromperie :

-30% de chance au poison.

Perun : Démon de la Décrépitude :

+1 aux sorts de terre, -1 aux autres éléments

Stribog : Démon des Maladies :

-30% de chance à la stupéfaction

Svarog : Démon des Cauchemars :

+1 aux sorts d'air, -1 aux autres éléments

Triglav : Démon de la Folie :

-1 à vos jets de sauvegarde contre l'Étourdissement.

Veles : Démon de la Tentation :

+1 à votre Seuil de Magie

Zoria : Démon des Parias :

+1 aux sorts d'eau, -1 aux autres éléments

