



THE
WITCHER

Branches d'écoles de Sorceleurs

Pour de nouvelles perspectives





EQUIPE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Auteur : ArtoriasPendragon

Correction : Ariane "Linden Oliver", Alexis.D

Relecture : Ariane "Linden Oliver"

Illustration de couverture : -

Directeur de publication : Alexis. D

Maquette : Alexis. D

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux.

TABLE DES MATIERES

Branche d'écoles de Sorceleur
Ecole du Chat
Ecole de la Vipère
Ecole de l'Ours
Ecole du Loup
Ecole du Griffon

page 5
page 6
page 7
page 8
page 9
page 10

Branches d'écoles de Sorcleur

“Toute ma vie je n'ai poursuivi qu'un seul but, restaurer la dignité de la guilde des Sorcleurs et le statut qui leur revient : celui de protecteur du continent. Dans ce but j'ai voyagé des années à la recherche de savoirs perdus et des artefacts du passé, afin de comprendre véritablement ce que nous étions autrefois. Pourtant cette tâche est des plus compliquées.

Nous sommes, au mieux repoussés, et au pire traqués ; nos créations sont détruites par des ignorants qui ne voient en nous que des monstres sans âme. Mais ils ne comprennent pas que nous sommes leur seul espoir. Les peuples ne rencontrent plus de monstres alors ils s'imaginent que nous ne sommes qu'une relique inutile du passé, pourtant je sais ce qui nous attend...

Un jour, les monstres reviendront et le continent se retrouvera de nouveau au bord de l'extinction. C'est pourquoi nous devons être là, différents de ce que nous sommes. Nous devons redevenir les chevaliers protecteurs du continent. Ainsi seulement nous survivrons tous.

Voilà mon but, ma raison d'être, et malgré tous les obstacles je retrouverai notre passé.

Ma première trouvaille, les outils des Sorcleurs d'antan, fut pour moi un petit aperçu de la puissance que nous possédions autrefois. Comme pour beaucoup des nôtres ces outils étaient pratiquement oubliés, je dois avouer que la chance était de mon côté. Après de nombreuses années de recherches infructueuses, je fus enfin sur une vraie piste, et je comptais la suivre pour découvrir tous ses secrets.

Ma découverte la plus grande, mais également là plus choquante, est indéniablement les techniques perdues des écoles de Sorcleurs. Diverses techniques et aptitudes secrètes créées par les différentes écoles. Aujourd'hui nous ne sommes plus que l'ombre de ce que l'ordre était jadis, mais grâce à ces textes secrets, je m'approche davantage de mon but.

Reformer les Sorcleurs.

— Artoria de Cydaris la Griffonne ardente, sorceleuse de l'école du Griffon..”



Les Sorcleurs sont indéniablement l'une des classes les plus particulières et les plus fun à jouer. Néanmoins son gros souci est le manque de diversité entre les écoles, dont les spécificités sont pourtant importantes dans le lore de *The Witcher*. Cette branche d'école a pour but de diversifier davantage les Sorcleurs entre eux. Pour ne pas les rendre surpuissants, je suggère plusieurs méthodes pour intégrer ces branches :

- Remplacer la branche Tueur de l'arbre des compétences classique par la nouvelle branche afin que le personnage ne se retrouve pas avec quatre branches. En revanche la compétence Déviation de flèches devient une compétence naturelle pour le Sorcleur, mais il ne peut pas renvoyer la flèche.
- Supprimer les bonus d'école classique. Certains sont trop puissants. De plus, tout l'intérêt de ces branches a pour but de remplacer ces bonus.

Cela reste des suggestions et le Meneur de Jeu est libre de choisir d'appliquer ces modifications ou non.

L'école du Chat

Vifs, rapides et brutaux, les Sorceleurs de l'école du Chat ont très rapidement acquis une bien triste réputation de tueurs sans pitié et de sociopathes. Je me suis toujours demandé si les capacités qu'ils ont acquises n'avaient pas développé cette tendance brutale ou si au contraire leur réputation n'a fait que libérer ces aptitudes meurtrières. Dans tous les cas, il est indéniable de voir que leur technique est extrêmement efficace aux combats. Encore plus vif qu'un vampire, ils traversent le champ de bataille comme des éclairs et exploitent sans problème la moindre faiblesse de leurs proies pour les éliminer.

Malgré toute la sympathie que j'éprouve pour mes confrères et la tristesse que m'apporte la nouvelle de la chute de l'école du Chat, je me demande si ce n'était pas un mal nécessaire. Beaucoup étaient tout simplement allés trop loin dans leurs travers violents et avaient oublié ce qu'il en était d'être un vrai Sorceleur. Mais je comprends très bien ce que cela fait d'être trahi, et la haine qu'ils doivent éprouver.

Ecole du Chat
Parade totale (REF)
Si le Sorceleur réussit une parade, il peut dépenser 3 points d'END pour faire un jet dont le SD est égal à la REF * 2 de son adversaire. En cas de réussite il contre-attaque avec une Frappe rapide .
Soif de sang
Par pallier de 5, la différence nécessaire du jet d'attaque face à la défense pour infliger un coup critique est réduit de 1.
Tempête de lames (REF)
En dépensant 7 points d'End, le Sorceleur effectue 3 Frappes rapides ayant l'effet Perforation sur une ou plusieurs cibles dans un rayon de 2 m. Si le Sorceleur attaque avec une arme possédant l'effet Perforation, la tempête de lame se voit attribuer l'effet Perforation améliorée. Si le Sorceleur attaque avec une arme possédant l'effet Perforation Améliorée la tempête de lame occasionnera 3d6 de dégâts supplémentaires.



L'école de la Vipère

Cette école est l'une des plus étranges que j'ai pu rencontrer. Contrairement aux Chats, ils prétendent ne pas prendre de contrat sur les humains. Néanmoins leur technique unique basée sur le poison semble prouver le contraire, sans compter que les agissements de Letho de Gulletta et le meurtres de Foltest et Demavend me prouvent cette théorie.

Leur obsession pour le poison va bien plus loin que de simplement en mettre sur leurs armes. Les mutagènes utilisés lors de l'Épreuve des herbes semblent avoir transformé davantage leur corps et leur sang. Les membres de la Vipère utilisent ensuite ce sang pour lancer de puissantes frappes empoisonnées aussi mortelles que celle d'une manticores. Mais leur aptitude la plus fascinante reste leur troisième œil. J'ai cru comprendre que les Sorceurs de l'école de la Vipère sont spécialisés dans la traque des spectres comme la Chasse sauvage ; l'Œil d'Ivar (du nom de son créateur) leur permet de les voir et également de pénétrer l'esprit des gens comme le signe Axii, mais en plus violent. Ce genre de technique ne devrait pas trop me surprendre pour des Sorceurs nilfgardiens

Ecole de la Vipère
Venin (REF)
En s'ôtant 4 PS, le Sorceur peut, avant une attaque, se blesser avec sa lame afin de l'enduire avec son sang avant de frapper son adversaire. L'attaque gagne 2d6 et possède l'effet empoisonnement (75 %) infligeant 5 points de dégâts par round ignorant l'armure jusqu'à ce que l'effet soit stabilisé.
Poisson fulgurant
Si la cible qui est atteinte par le venin du Sorceur tente un jet de résilience et échoue, elle est considérée comme stupéfaite, si la différence entre le jet de résilience et le SD est supérieur à 7 la cible est étourdie. De plus, par pallier de 2, la différence nécessaire entre le jet de résilience et le SD est réduit de 1.
L'œil maléfique d'Ivar (VOL)
Baptisé d'après le Sorceur qui l'a découvert. L'œil maléfique d'Ivar permet à celui qui le possède d'avoir une vision spirituelle au delà du Plan matériel. En dépensant 5 points d'End, le Sorceur peut automatiquement voir les spectres, les objets et personnes invisibles ; toute forme d'illusions et de maléfices lui apparaît clairement. De plus, au prix d'une action le Sorceur peut plonger son œil dans l'esprit d'une personne ou créature qui peut le voir et remplit son esprit de terribles images. La cible doit réaliser un test de résistance à la magie . Si elle échoue, elle hallucine et subit 2d6 de dégâts qui ignorent l'armure.



L'école de l'Ours

Je n'ai jamais trop eu l'occasion de côtoyer des membres de l'école de l'Ours, notre passé commun n'aidant pas trop pour ça. On raconte que la scission initiale de notre caste fut causée par un conflit entre le fondateur de l'école de l'Ours et celui du Griffon. Je suis tout de même soulagée de ne jamais avoir eu à en combattre un.

Contrairement aux autres écoles qui créent des techniques spéciales sur la vitesse ou le poison pour vaincre des monstres bien plus forts qu'eux, l'Ours quant à lui compte surtout sur sa force prodigieuse acquise par son entraînement physique extrême.

D'après les textes, les anciennes techniques permettaient d'accumuler l'adrénaline en eux pour frapper avec une puissance dévastatrice qui pouvait rivaliser avec un troll. Pas étonnant quand on voit leur carrure.

Je me rappelle avoir entendu de nombreuses rumeurs un peu farfelues sur les Ours, comme quoi ils seraient les membres d'un culte fanatique et pourraient ainsi se transformer en berserker. Comme toutes les légendes, il y a un fond de vérité. Les sorciers de l'Ours sont capables d'entrer dans une rage totale qui les rend encore plus puissants et mortels.

Ecole de l'Ours
Frappe brutale (COR)
En dépensant 5 points d'END, le Sorcier bande ses muscles et donne un coup dévastateur sur la cible. L'attaque gagne l'effet Ablation et le bonus de mêlée est doublé. Si le Sorcier attaque avec une arme possédant l'effet Ablation, le dé 6 lancé n'est pas divisé par 2.
Présence terrifiante (COR)
La carrure imposante du Sorcier peut terrifier même la plus imposante des créatures. Au prix d'une action, le sorcier peut réaliser un jet de présence terrifiante en opposition au courage à toutes les cibles dans un rayon de 5 m face à son jet de présence terrifiante. En cas d'échec, les cibles subissent un malus de -3 à toutes leurs actions pendant 3 rounds. Si la différence entre le résultat du test de courage et le SD fixé par présence terrifiante est supérieur à 7, les cibles essayent de fuir.
Fureur totale
Une fois par combat, quand les PS du Sorcier atteignent sont Seuil de blessure, il peut dépenser 5 points d'endurance par rounds pour rentrer dans une Rage berserk. Pour chaque point dans la compétence Fureur totale , le Sorcier récupère 2 PS à l'utilisation de la compétence et inflige 1 dégât supplémentaire tant que la compétence est active.



L'école du Loup

L'école la plus connue d'entre toutes si l'on en croit la rumeur. J'avoue n'avoir vu en cette popularité que les affabulations d'un barde névrosé en quête de fortune. Mais j'ai rapidement changé d'avis le jour où j'ai rencontré le héros de ces balades, le Loup blanc Geralt de Riv. Très vite, j'ai vu en lui la noblesse et la profonde compassion qui se cachent derrière sa froideur et son sarcasme. Cet état d'esprit est ce qui manque cruellement chez les autres écoles hormis celle du Griffon. Sa discipline et sa concentration me rappellent beaucoup ma propre formation. Je comprends maintenant pourquoi les bardes les préfèrent.

Contrairement aux autres écoles, la patience et la préparation sont aux cœurs des techniques des Loups. Que ce soit en préparant méticuleusement leur approche ou bien en infligeant des blessures qui handicapent leurs proies, ils minimalisent les risques et maximisent leur efficacité de manière propre et intelligente.

Ecole du Loup
Frappe critique (REF)
Après avoir touché une cible, le Sorcier peut dépenser 5 END pour tenter une frappe critique contre un jet de physique. En cas de réussite la cible subit l'effet d'un coup critique complexe aux choix du joueur (mais pas les dégâts de cette dernière). Il n'est pas possible de cumuler des effets identiques sur une même cible. L'effet reste actif pendant 10 rounds avant de disparaître, mais un jet de premiers soins avec un SD de 20 peut annuler l'effet avant la fin des 10 rounds.
Plan de chasse (INT)
Le Sorcier se met en planque et étudie le comportement de sa cible : l'emplacement de sa tanière, ses habitudes et une partie de sa personnalité. Le SD et la quantité de temps dépendent de la créature étudiée (à la discrétion du Meneur de Jeu).
Ralliement sanglant (REF)
Quand le sorcier subit des dégâts, il peut dépensez 5 END et immédiatement contre attaquer avec une attaque rapide en utilisant son ralliement sanglant. Le Sorcier récupère la moitié des dégâts en PS en cas d'attaque réussie. Il ne peut pas récupérer plus de points de vie que de dégâts qu'il a subi.



Geata

Certaines créatures possèdent la capacité de créer magiquement des effets spéciaux ou d'autres monstres ; si le Sorceleur perd la créature invoquée, les invocations de la créature disparaissent.

Dépense d'Endurance pour invocation

Type de créature	END / Round
Créature faible	4
Créature moyenne	7

Exemple de SD pour invocation de créature

Créature	SD
Endriagues	15
Fantôme	15
Goule	15
Loup-Garou	19
Sirène	19
Troll de Pierre	19

L'école du Griffon

Je me rappelle encore l'attaque. La neige qui ensevelit mes frères, les sorts qui fusent, les mercenaires venus les achever. Quand les mages ont détruit mon foyer dans leur orgueil et pour leur quête incessante de pouvoir. Malgré le fait que nous étions l'école la plus acceptée et reconnue, l'on nous a quand même massacrés et abandonnés comme des moins que rien.

Une partie de moi mentirait si je disais que mes recherches n'étaient que dans le but de découvrir le passé, c'est également un moyen de rendre hommage à mes camarades tombés ce jour-là.

Même si je n'éprouve que de la colère et du mépris pour les mages, la magie, elle, m'a toujours fascinée - quelle ironie ! Nos signes ne sont certes pas les plus puissants, mais ils nous ont toujours été suffisamment utiles. Pourtant, le jour où j'ai trouvé les textes des techniques de l'école du Griffon, je me suis rendue vraiment compte à quel point nous étions capables de bien plus que les mages ne le pensaient. Le signe d'invocation Geata en est la preuve. À ma connaissance il s'agit du seul sort que je connaisse dont la réussite ne dépend pas que de la puissance magique, mais également de nos souvenirs des créatures que nous avons combattues, autrement dit, de notre expérience. Une fois de plus, je suis fière de l'héritage de mon école.

Ecole du Griffon
Enchaînement magique (REF)
En dépensant 3 points d'END et après avoir lancé un Signe, le sorceleur peut avancer ou reculer de la moitié de sa vitesse et faire une Attaque rapide ayant l'effet Perforation. Si le Sorceleur attaque avec une arme possédant l'effet Perforation, l'attaque rapide se voit attribuer l'effet Perforation améliorée. Si le Sorceleur attaque avec une arme possédant l'effet Perforation Améliorée l'attaque rapide occasionnera 3d6 de dégâts supplémentaires.
Noble présence (VOL)
Lorsque le Sorceleur veut interagir avec d'autres personnes, il peut utiliser la compétence Noble présence une fois par jour sur une seule et unique personne au lieu de faire un jet de Persuasion, Charisme, Psychologie ou Étiquette
Geata (VOL)
Le Sorceleur peut invoquer une créature du bestiaire qu'il a déjà combattu à l'exception des créatures fortes. Le SD de l'invocation fixé à SD de formation de Sorceleur du monstre + 7. Cette créature possède toutes ses caractéristiques et utiliser une de ses compétences coûte 5 END au Sorceleur. La créature obéit aux ordres du Sorceleur mais ne possède que la moitié de ses PS, n'a aucune d'armure et aucune résistance. De plus, elle est vulnérable à l'acier et une arme en argent double les dégâts. Le Sorceleur doit maintenir le signe durant l'invocation sinon la créature disparaît.



Je referme le vieux livre de techniques que j'ai mis si longtemps à chercher, avec un soupir. À chaque jour qui passe, les monstres grandissent davantage en force et les miennes s'effacent dans l'oubli et le mépris.

Pourtant je garde espoir, ce pouvoir que j'accumule me permettra ... "nous" permettra de renaître de nos cendres comme un phénix plus fort que jamais, afin de remplir une nouvelle fois notre but. Mais pour l'instant, je dois continuer sur ma Voie à la recherche du passé.

J'ai eu vent d'une rumeur sur une supposée école de la Manticore aux delà du désert de Korath en Zerrikania. Une partie de moi a du mal à croire qu'une autre branche de l'ordre soit partie si loin, pourtant je me dois d'inspecter toutes les pistes. Je suppose qu'une petite expédition là-bas s'impose.





Les Sorceleurs sont indéniablement l'une des classes les plus particulières et les plus fun à jouer. Néanmoins son gros souci est le manque de diversité entre les écoles, dont les spécificités sont pourtant importantes dans le lore de The Witcher. Les branches d'école ont pour but de diversifier davantage les Sorceleurs entre eux.