

BASE DES COMPÉTENCES	
Arbalète	14
Athlétisme	14
Bagarre	14
Courage	15
Escrime	15
Esquive/Evasion	14
Résilience	14
Résistance à la contrainte	15
Résistance à la magie	14
Vigilance	14

Armure	14
Régénération	-

Résistances	
Tranchant	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Venin de pendu	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	13
Blocage (base)	14

Récompense	
200	

Butins	Type	Kg	Prix
Armure de Chasseur de Sorcières	Torse + Jambe	12	700
Carreaux (20)			
Menottes au Diméritium	0		
Couronnes	6d10		
Objet commun	2d6		



Moyen  
Complexe

Intelligence  
Humaine  
Sens

INT	4
RÉF	7
DEX	7
COR	7
VIT	5
EMP	4
TECH	4
VOL	6

ÉTOU	7
COU	15
SAUT	3
END	35
ENC	70
RÉC	7
PS	35



Taille	Humaine
Poids	Humain
Environnement	
Organisation	2 à 10 individus

## Chasseur de Sorcières

### Superstitions populaires (Education SD 10)

Qui sont les chasseurs de sorcières ? Rien de plus que des gens ordinaires, des gens respectueux des lois divines et naturelles, méprisant les machinations des sorcières, des mages et des non-humains. Des gens assez courageux pour prendre les armes, défendre leurs terres contre le mal et amputer les membres gangrenés de la société. Ils ne possèdent ni terres, ni châteaux et, bien que le pieux Radovid soutienne leur action, ils n'ont prêté aucun serment. Ils sont les serviteurs du Feu Eternel. Toute personne saine de corps et d'esprit peut rejoindre leurs rangs. Vous les trouverez dans toutes les grandes villes du Nord. Ils offrent le gîte, le couvert et une arme. Ils vous apprendront à reconnaître les signes du malin : tache de naissance à la forme ésotérique, jeunesse surnaturelle, chat noir, et bien d'autres encore. Ils vous montreront comment vous protéger de la sorcellerie et neutraliser la magie grâce au diméritium. Ils vous enseigneront comment arracher les plus sombres secrets des pécheurs et comment les purifier par le feu sacré.

- Une histoire de Rodolf

- Rodolf Kazmer

## Savoir universitaire (Education SD 13)

Cet ordre est tout récent à Novigrad comparé à d'autres tel que la garde du temple de la ville marchande, il fut créé suite à la crise de Loc Muinne et la dissolution de la Loge des magiciennes ainsi que la fuite de nombreux mages et le rétablissement de la Confrérie des mages. Leur but avoué est de traquer toutes les "erreurs de la nature" qui peuplent le monde des Hommes et non de combattre des monstres pour protéger des villageois par exemple, à la manière d'un sorceleur. Mais ce n'est pas la seule chose qui différencie ces deux groupes aux motivations de base apparemment semblables. Car les chasseurs de sorcières comptent parmi leurs "proies" les sorcières des villages quand bien même elles seraient serviables et utiles pour ses habitants, les mages et magiciennes, mutants, les non-humains qu'ils jugeraient traîtres à la nation (de manière purement arbitraire). Nombres d'habitants les craignent, ne serait-ce qu'à cause des fouilles, rafles et violences répétées.

Ils sont animés d'un fanatisme palpable et sont tous liés au culte du Feu éternel ce qui fait d'eux selon le sens commun des Royaumes du Nord des racistes. Leur force vient de leur conviction qu'ils sont investis d'une sainte mission et bien évidemment de leur équipement de grande qualité comportant entre autres : une armure de cuir type trench-coat parfois ornée de clous de fer un peu partout, d'une épée en acier et de bracelets en diméritium qui annulent toute forme de magie et sont donc indispensables lors de la capture d'un utilisateur de la magie. L'argent nécessaire à l'entretien de cette petite armée privée vient en réalité des caisses du roi Radovid de Rédania. Financer les chasseurs lui permet de se venger des mages qu'il hait et considère comme des traîtres.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Epée de chevalier	15	T/P	2d6+4	15	-	-	1
Arbalète	14	P	4d6+2	5	100 m	Rechargement lent	1
Bombe au diméritium	7	E	-		8 m	Interdit usage de la magie dans zone (20 round)	1

Vulnérabilité :
Venin de pendu

autres :
Le Chasseur de Sorcières n'a que 3 PA au niveau de la tête.

Capacité : adaptable
Le Chasseur de Sorcières peut utiliser toutes les attaques et attaques spéciale que peut faire le joueur. Voir page 151 à 165 livre des règles.

Capacité : Chasseur expérimenté
Les chasseurs de sorcières quand ils chassent des sorcières et des mages obtiennent un +3 à tous les jets d'attaque et de défense contre eux.