

# CHASSEUR DE SORCIÈRE

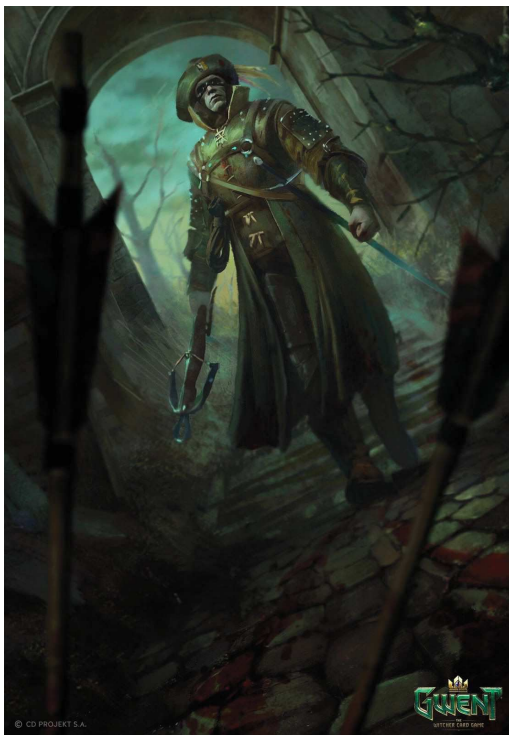
*“Quand il vit Caleb Menge allumer le bûcher du faux Chapellet sur la grand-place de Novigrad, Geralt eut une certitude : l'appellation "salopard fanatique" tenait du doux euphémisme.”*

- Jaskier

*“Qui sont les chasseurs de sorcières ? Rien de plus que des gens ordinaires, des gens honnêtes, qui détestent le mensonge et désirent faire le bien autour d'eux. 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 notre société. Nous n'avons pas de chef. Nous ne possédons ni terres, ni châteaux et, bien que le pieux Radovid soutienne notre action, nous ne lui avons prêté aucun serment. Nous sommes les serviteurs du Feu Éternel et nous n'écoutons que notre conscience.*

*Toute personne saine de corps et d'esprit peut rejoindre nos rangs. Vous nous trouverez dans toutes les grandes villes du Nord. Nous vous offrirons le gîte, le couvert et une arme. Nous vous apprendrons à reconnaître les signes du malin: tache de naissance à la forme ésotérique, jeunesse surnaturelle, chat noir, et bien d'autres encore. Nous vous montrerons comment vous protéger de la sorcellerie et neutraliser la magie grâce au dimeritium. Nous vous enseignerons comment arracher les plus sombres secrets des pêcheurs et comment les purifier par le feu sacré.”*

- Une épée pour les sorcières



| Conviction  |
|---|
| Les Chasseurs de Sorcière utilisent la peur comme une arme et un outil. Après avoir réussi un jet d' <b>Intimidation</b> sur une cible, le Chasseur de Sorcière ajoute la moitié de sa valeur de <b>Conviction</b> à ses jets de <b>Psychologie</b> sur cette même cible. |

| Compétence Exclusive |
|----------------------|
| Conviction           |

| Vigueur |
|---------|
| 0       |

| Atouts Magiques |
|-----------------|
| Aucun           |

| Compétences     |
|-----------------|
| Arbalète        |
| Athlétisme      |
| Courage         |
| Déduction       |
| Escrime         |
| Esquive/Evasion |
| Intimidation    |
| Physique        |
| Vigilance       |

| Argent de départ    |
|---------------------|
| 150 couronnes × 2d6 |

### 5 équipement permis

Bague en dimeritium

Symbole sacré

Pierre à briquet

Brigandine de chasseur de sorcières

Oreille d'elfe

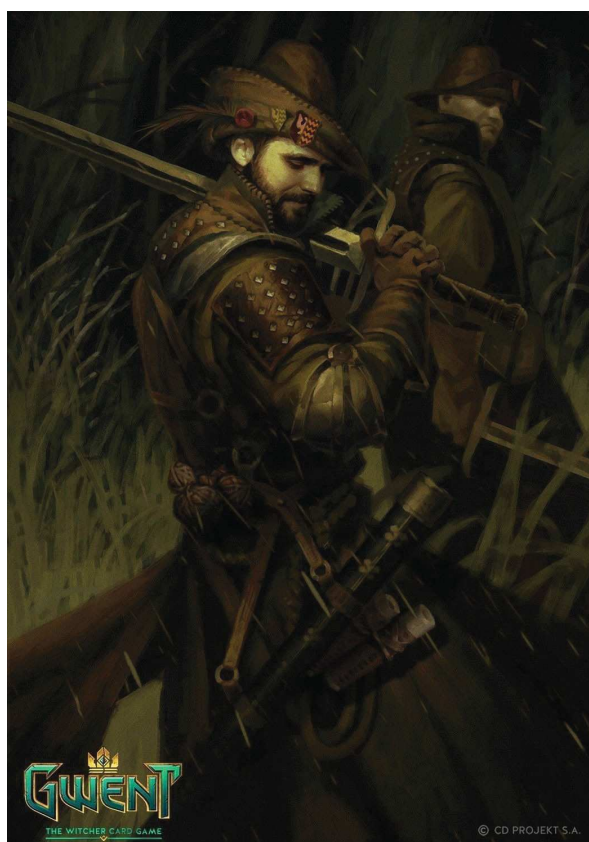
Cadenas

Fers (menottes)

Piste de dés

Bourse

Esboda



# ARBRE DE COMPÉTENCE DE CHASSEUR DE SORCIÈRE

| L'Exploitant  | L'Inquisiteur  | Le Croisé   | <u>PEUR ET HYSTÉRIE</u>  |
|---|--|---|--|
| <b>Sceau de l'Ordre (VOL)</b>   | <b>Avis de Recherche (INT)</b>   | <b>Intervention Divine (REF)</b>  | <b>Affliction sociale</b>  |
| Le Chasseur de sorcières peut lancer <b>Sceau de l'ordre</b> contre la <b>Résistance à la contrainte</b> de la cible pour échanger des fournitures anti-magiques, tenter d'accéder à des scènes de crime, à des prisonniers ou à des zones réglementées. La difficulté est fixée par le MJ. | En lançant un <b>Avis de Recherche</b> pendant une semaine contre un SD fixé par le MJ, le Chasseur de sorcières peut faire appel aux personnes d'une région pour qu'elles fournissent des informations concernant le contenu de l'affiche. Ce jet gagne un +1 pour chaque tranche de 50 couronnes investies en récompense. Chaque tranche de 3 points dans <b>Avis de Recherche</b> réduit le temps nécessaire à l'affiche pour prendre effet de 2 jours.         | Lorsqu'un allié au contact se défend contre une attaque. Au prix de 5 END, le chasseur de sorcières peut lancer <b>Intervention divine</b> à -3 pour bloquer cette attaque lui-même. Échouer à ce jet a 50% de chances de rediriger le résultat de l'attaque adverse sur le Chasseur de sorcières à la place. Tous les 3 niveaux, le malus est réduit de 1.   | <b>Paranoïa</b><br>La cible est dérangée, elle ne pratique plus ses tâches quotidiennes, ses courses et ses devoirs. La cible subit -3 à tous les jets de compétence contre le Chasseur de sorcières pendant un nombre de jours égal à la valeur de <b>Peur et Hystérie</b> .  |
| <b>Opportuniste (REF/DEX)</b>   | <b>Coup de pression (VOL)</b>  | <b>Connais ton Ennemi</b>   | <b>Emprise psychologique</b><br>La cible est secouée à la vue du Chasseur de sorcière elle subit un échec critique sur 1 ou 3 lors des tests de compétence effectués contre celui-ci   |
| Au prix de 5 END, une fois par tour, un Chasseur de sorcières en mêlée peut lancer <b>Opportuniste</b> pour effectuer une seule frappe, en dehors de son tour, sur une cible qui sort de son contact.   | Après avoir récupéré au moins trois éléments incriminants, ou des preuves d'implication contre une cible, un Chasseur de Sorcière peut faire un jet de <b>Coup de pression</b> contre le <b>Courage</b> de cette cible. Sur un succès, le mental de la cible se brise, révélant un des ses plus profonds secrets, ou bien avoue quelque chose. Chaque tranche de 3 points dans <b>Coup de pression</b> réduit le nombre de preuves requises pour effectuer le jet. | Un Chasseur de sorcières peut apprendre un signe, un sort, un sortilège ou un rituel pour chaque niveau gagné dans <b>Connais ton Ennemi</b> . Cette magie ne peut pas 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 connaissances magiques. Ce bonus augmente de 1 tous les 3 niveaux. | <b>Choc post traumatique</b><br>La cible subit les effets de la paranoïa, subit un malus de -2 en VOL et à 70% de chance de faire un cauchemar chaque nuit où elle revit sa rencontre avec le Chasseur de Sorcière. Si elle fait un cauchemar elle n'est pas reposée et ne regagne que la moitié de sa valeur de REC en END. |
| <b>Révéler les faiblesses (INT)</b>   | <b>Peur et Hystérie (VOL)</b>  | <b>Cause Vertueuse</b>  | <b>Syndrome de Drakenborg</b><br>L'esprit de la cible est brisé, elle va tout faire pour aider le Chasseur de sorcières. Fournir des ressources, nourriture, abri, participer à une chasse aider dans une enquête. Elle offrira même ses amis et sa famille pour éviter d'être elle-même la cible de telles chasses.         |
| Après s'être défendu, un chasseur de sorcières peut lancer <b>Révéler les faiblesses</b> contre ce même SD. En cas de succès, la cible subit un malus de -1 à cette compétence chaque fois qu'elle est utilisée contre le Chasseur de sorcières (jusqu'à un min. de 0).                     | Après avoir intimidé ou interrogé une cible, le Chasseur de Sorcière peut faire un jet de <b>Peur et Hystérie</b> contre la <b>Résistance à la Contrainte</b> de la cible. En cas de succès, pour chaque 3 points au-dessus de la défense le degré d'importance de l'affliction sociale augmente d'un cran.  | En tant qu'action, le Chasseur de sorcières peut donner un bonus à un allié qui peut le voir et l'entendre. Une cible affectée augmente son prochain test de compétence de +1 pour tous les 2 rangs que le Chasseur de sorcières possède. Le nombre d'alliés affectés par <b>Cause Vertueuse</b> augmente de 1 tous les 3 niveaux.  |  |