

AJOUTS NON-OFFICIELS



INVOCATIONS
DE FANATIQUE

THE
WITCHER

Écrit et mis en page par : LECAREUX Florian
Basé sur le jeu de rôle officiel The Witcher

Les invocations de fanatique

Les fanatiques sont des prêtres dont la dévotion envers leur dieu est sans pareil, ils sont même parfois considérés comme des sortes d'élus ou de messagers. Ils n'hésitent pas à commettre l'impensable si cela sert leur divinité. De plus, les fanatiques sont de dangereux adversaires au combat. Ils excellent dans l'art de paraître inoffensifs si la situation l'exige, afin de mieux surprendre l'instant d'après.

Les fanatiques sont souvent des pratiquants de cultes mineurs ou interdits. Ils manipulent le pouvoir nécessaire à lancer des sorts. Comme les prêtres, ils font des **invocations** et créent des **emblèmes** dont l'utilité varie.

La différence entre les fanatiques et les prêtres, c'est qu'ils manipulent des invocations qui peuvent paraître impure ou trop violentes auprès de certains membres de l'église et du peuple. La pratique de ces invocations est mal vue par la plupart des gens et peut même provoquer de l'hostilité dans certaines situations.

Les invocations de fanatique

Invocations de novice
Bénédictio de résilience
Emprunte de sang
Flagellation mentale
Sombre rituel
Déceler la vie
Voile amnésique

Invocations de compagnon
Hémorragie provoquée
Vision d'horreur
Transfusion sacrée

Invocations de maître
Siphon sacrificiel
Colère divine



Les invocations de novice fanatique

Bénédictio de résilience

Coût en END : 2

Effet : la Bénédiction de résilience offre au lanceur ou à une cible, une résilience sans faille, octroyant +4 de **Résilience**.

Portée : 5 m

Durée : 1d10 rounds

Défense : aucune

Emprunte de sang

Coût en END : 2

Effet : Emprunte de sang permet au lanceur d'enchanter du sang et de le guider jusqu'au à celui à qui il appartient.

Portée : personnelle

Durée : 3d10 rounds

Défense : aucune

Flagellation mentale

Coût en END : variable

Effet : Flagellation mentale fait vibrer la boîte crânienne de la cible. Avec 2 points dépensés, la cible souffre de légers maux de tête et saigne du nez. Avec 4 points elle souffre d'un fort mal de crâne et n'arrive brièvement plus à ouvrir les yeux, la rendant **stupéfiée**. Avec 6 points l'explosion mentale est si forte que la cible est **étourdie**.

Portée : 12 m

Durée : instantané

Défense : Résilience

Sombre rituel

Coût en PS : variable

Effet : Sombre rituel ponctionne 1 **PS** au lanceur pour récupérer de 3 **END**. La récupération fonctionne sur soi ou sur une autre cible.

Portée : 2 m

Durée : actif (1 PS) ou tant que le lanceur n'est pas en état de mort imminente

Défense : aucune

Déceler la vie

Coût en END : 2

Effet : Déceler la vie permet au lanceur de voir les formes de vie qui sont issus de ce royaume : humains, animaux...Etc. Les êtres vivants repérés apparaissent sous une version colorée d'eux-mêmes, variant entre le orange et le bleu.

Portée : personnelle

Durée : actif (1 END)

Défense : aucune

Voile amnésique

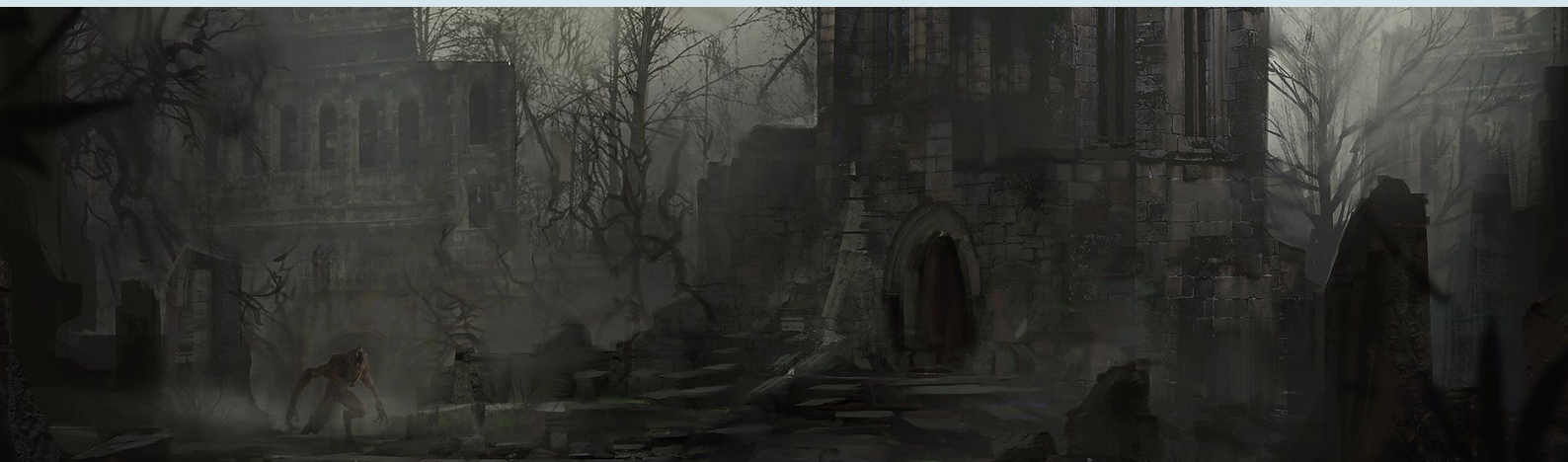
Coût en END : 3

Effet : Voile amnésique permet de faire oublier les 10 dernières minutes de vie à une cible.

Portée : 2 m

Durée : instantané

Défense : Résistance à la magie



Les invocations de compagnon fanatique

Hémorragie provoquée

Coût en END : 5

Effet : Hémorragie provoquée ouvre toute les plaies ouvertes de la cible. Infligeant 1D6 de dégâts par plaie et provoquant un **saignement**.

Portée : 10 m

Durée : jusqu'à la l'arrêt de l'hémorragie

Défense : Résistance à la magie

Vision d'horreur

Coût en END : 5

Effet : Vision d'horreur fait apparaître la plus grande phobie de la cible. Marche plus efficacement sur les espèces humanoïdes. 1D20 permet de définir la réaction de la cible.

1-5 : la cible n'a pas de grande peur, elle est simplement **stupéfait** et souffre d'**hallucinations**.

6-10 : la cible souffre d'**hallucinations**. Elle se met a crier et à fuir dans une direction aléatoire et ne prête plus attention à ce qu'elle faisait.

11-15 : Les **hallucinations** effraient tellement la cible qu'elle commence à se scarifier, provoquant les dégâts de l'arme qu'elle utilise et du **saignement**.

16-20 : La cible perd connaissance et s'écroule **au sol** en étant **étourdit**.

Portée : 7 m

Durée : Si conscient, un jet de Déduction y met fin

Défense : Résistance à la magie

Transfusion sacrée

Coût en END : 4

Effet : Transfusion sacrée permet d'utiliser du sang pour soigner le lanceur ou une cible. Ne marche qu'avec le sang de la même espèce. Si le sang est empoisonné alors la cible le sera aussi mais subira tout de même le soin. Le soin est équivalent à 3 **PS** par litre de sang.

Portée : personnelle

Durée : actif (2 END)

Défense : aucune

Les invocations de maître fanatique

Siphon sacrificiel

Coût en END : 11

Effet : A chaque fois qu'un être vivant meurt à proximité du lanceur, ce dernier récupère 1D6 **END**. Si son **END** est au maximum elle est converti en **PS** et la calcul deviens 1D6/2.

Portée : 10 m

Durée : 3D10 rounds

Défense : aucune

Colère divine

Coût en END : 13

Effet : Colère divine déclenche le courroux d'un dieu. La colère divine puise dans la source magique la plus proche définie avec 1D4.

1 - Terre : lance le sort Séisme de Stammelford.

2 - Air : lance le sort Tonerre d'Alzur.

3 - Feu : lance le sort Vortex enflammé.

4 - Eau : lance le sort Vague du Naglfar.

Portée : variable

Durée : variable

Défense : esquive du sort lancé