



Profession : Source

THE
WITCHER

Libre ajout et modification de LEO'S HOMEBREW : Volume 1 - Professions

Par Alexis.D et Mac Hareng

Source

Compétence exclusive

Maîtrise de soi

Vigueur

10

Compétences

1 Compétence de
Combat

Charisme (EMP)

Duperie (EMP)

Envoûtement (VOL)

Incantation (VOL)

Persuasion (EMP)

Résistance à la magie
(VOL)

Rituel (VOL)

Survie (INT)

Vigilance (INT)



Équipement (choisissez en 4)

1 arme commune

500 couronnes de
composants

Gambison Aedirnienne

Journal

Nécessaire d'écriture

Poche Secrète

Sacoche

Ensemble d'alchimie

Couronnes de départ

100 x 2d6

Maîtrise de soi (VOL)

Le danger entoure toute source qui exploite son potentiel magique brut, car tout est possible et le chaos primordial peut être libéré. Chaque fois qu'une source tente d'utiliser la magie, elle doit faire un test de **Maîtrise de soi** supérieur ou égal au résultat du jet d'envoûtement, d'incantation ou de Rituel. En cas d'échec, la source se doit d'utiliser la table du "**Chaos déchaîné**", si l'échec est supérieur ou égale à 6, la Source doit jeter deux fois les dés.

De plus, chaque point investit dans la compétence **Maîtrise de soi** augmente la vigueur de la source de +1.

"Vous pensez que ce fardeau est facile à porter ? Comme vous, j'ai essayé de cacher mon altérité. D'utiliser mes pouvoirs pour racheter mon péché. Seul un grand plan poursuivi sans hésitation pouvait sauver l'humanité de ce que je voyais dans mes visions."

- Jacques de Aldersberg, Source

"De mon temps, je n'ai connu qu'une seule Source. Il s'appelait Robert, son passé était plein d'obscurité et de problèmes et son manque de contrôle était destiné à marquer la fin de sa vie, du moins jusqu'à ce que j'intervienne. Ce jeune homme avait des talents. Il était capable de voir les choses quelques instants avant qu'elles n'arrivent et il pouvait même jeter des sorts sous une forme telle qu'elle rendait les maîtres magiciens malades la jalousie. Pourtant il était incapable de nommer un seul sort, et ne connaissait pas la théorie, mais il n'en avait pas besoin.

Les principes fondamentaux d'une source ? Ils sont le pouvoir incarnés, ils sont l'incarnation enrichie de magie ici dans notre monde et ils sont un vrai cadeau. Une source est capable de lire l'énergie et elles sont connues pour avoir une affinité avec le captage d'énergie et l'apprentissage de compétences, d'artisanat et de métiers à un génie niveau de compétence et de compréhension. La rumeur dit que certaines sources sont si puissantes qu'elles peuvent changer le temps et l'espace à volonté, tandis que d'autres, considérées comme "moindres", peuvent encore raser une ville d'une seule pensée ou en perdant le contrôle du chaos. C'est pour cette dernière raison que nous, les Mages, avons cherché à traquer tout ce que nous connaissions, en essayant de les ramener au bercail. J'admets qu'il fut un temps où un certain nombre de mes semblables enlevaient et kidnappaient ces pauvres âmes, mais depuis peu, nous préférons une approche plus douce. Après tout, une Source qui vient de son propre chef présente beaucoup moins de risques... personne ne mérite d'être désintégré lors d'un accès de pure rage magique, n'est-ce pas ?

- Ebuelus le Tellier, Mage & Ancien Mentor d'Université

Avantages magiques

Une Source ne peut pas apprendre la magie comme le ferait un mage, au contraire, elle manifeste naturellement son pouvoir dans ses incantations, ses rituels et ses sortilèges. Une fois par jour, une Source peut entrer en transe pendant une heure pour sélectionner cinq sorts (novice), rituels (novice), signes, envoûtement (peu dangereux) parmi ceux disponibles. Un Rituel nécessite toujours d'être préparé avec les composants nécessaires et une Source ne peut pas partager ou enseigner sa magie à d'autres.

Arbre de compétence de Source

Maîtrise de soi (VOL)

Le danger entoure toute source qui exploite son potentiel magique brut, car tout est possible et le chaos primordial peut être libéré. Chaque fois qu'une source tente d'utiliser la magie, elle doit faire un test de **Maîtrise de soi** supérieur ou égal au résultat du jet d'envoûtement, d'incantation ou de Rituel. En cas d'échec, la source se doit d'utiliser la table du "**Chaos déchaîné**", si l'échec est supérieur ou égale à 6, la Source doit jeter deux fois les dés. De plus, chaque point investit dans la compétence **Maîtrise de soi** augmente la vigueur de la source de +1.

L'Elu	L'Oracle	Le Prodige
Le médaillon "Fléau de Mage"	Des présages partout (EMP)	Un talent de génie
Une Source garde sur elle un médaille banal et sans valeur, fabriqué à partir de fragments de diméritium. En dépensant une action pour équiper le médaillon, une Source peut réquiere ses capacités en matière de sorts, d'invocation et de rituels d'un nombre de niveaux inférieur ou égal à la moitié de ses rangs investis dans Le médaillon "Fléau de Mage" , augmentant en retour la Maîtrise de soi de ce même montant.	Chaque fois que la Source croit que quelque chose qu'elle vient de toucher, d'entendre, de voir ou de sentir peut-être un présage, elle peut lancer des présages partout , à un SD fixé par le MJ. Si ses soupçons s'avèrent fondés, la réussite contre ce SD se manifeste comme un sentiment et un instinct, indiquant seulement que quelque chose de bon ou de mauvais peut encore se produire.	La Source possède un talent de génie et peut choisir n'importe quelle compétence standard à améliorer. Chaque fois que la Source lance cette compétence, elle peut ajouter la moitié de ses rangs de talent de génie (jusqu'à une base maximale de 25, sans tenir compte des autres bonus de lancement). Une compétence à double coût ne peut obtenir qu'un quart de ce bonus. Il est impossible d'annuler ce choix ou de choisir des compétences professionnelles afin de bénéficier de cette compétence.
Echo des sphères (VOL)	Lecture d'Aura (EMP)	Allume feu
Immédiatement après avoir jeté un sort dont la durée doit être lancée, une Source peut invoquer l' Echo des Sphères contre un SD de 16. Pour chaque 2 points au-dessus de ce SD, la durée du sort est augmentée de 1 (1 tour pour 18 ou 19, 2 tour pour 20 ou 21...). Cet effet se cumule uniquement avec la durée des sorts d'origine et ne peut pas être appliqué à la magie précédemment lancée ou actuellement maintenue par le lanceur.	En lançant un test de Lecture d'Aura en opposition à un test de Résistance à la magie sur une cible que la Source peut voir, des détails peuvent être révélés sur leur état émotionnel actuel. En prenant une action, une fois par cible et par jour, une source apprend la meilleure approche à utiliser contre elle à ce moment-là, en obtenant un modificateur de +5 à un test d'aptitude sociale ou une attaque verbale qui correspond à la vulnérabilité de cette cible. Ce bonus peut être accordé à un allié.	Avec le temps, une source se familiarise avec la nature sauvage et chaotique de la magie. Pour chaque point qu'une Source a dans Allume feu , son seuil de Vigueur augmente de +1. De plus, au rang 5, puis au rang 10, la Source peut choisir et apprendre un sort de feu de niveau novice de son choix, de façon permanente, sans avoir à le préparer ou à le compter dans sa limite de magie quotidienne connue de niveau novice.
Elan Vorpale (VOL)	Prophétie (VOL)	Tempête d'Eldritch (VOL)
Au prix de 5 END, la Source peut lancer Elan Vorpale comme une action pour se téléporter jusqu'à la moitié de sa VIT en ligne droite. Les cibles sur le chemin qui ne parviennent pas à se repositionner ou à esquiver subissent 1d10 dommages au torse (Ignorant l'armure). Cette compétence peut être utilisée à la place de Repositionnement et, lorsqu'elle est utilisée comme action défensive, elle ne cause pas de dommages. En cas d'échec, cette aptitude réagit comme s'il s'agissait d'un sort à éléments mixtes.	Au début d'une session, la Source lance trois jets de Prophétie en secret. Avant qu'un test de compétences ne soit effectué, elle peut déclarer une Prophétie et dépenser l'un de ces résultats pour qu'il devienne le résultat de l'attaquant ou du défenseur. L'utilisation de cette compétence sur une cible non consentante nécessite que la Source lance d'abord un jet de Prophétie contre la VOL x3 de la cible. L'échec entraîne toujours le résultat escompté.	En libérant toute leur puissance, une source peut invoquer la Tempête d'Eldritch pour créer un vortex radial de 5 m à son emplacement. Ce sort coûte 8 END et une action complète, par tour, afin de la lancer et de la maintenir activement. La Source dépense le résultat de son jet sur la table (Tempête Eldritch) pour concevoir la forme et la férocité de la tempête. Lorsque la tempête Eldritch prend fin, la prochaine action de la Source aura lieu au tour suivant.

En obtenant 5 rangs dans **Elan Vorpale**, vous débloquent un sort de compagnon, rituel de compagnon, signe alternatif ou envoûtement de danger moyen qui doit également être préparé une fois par jour.

En obtenant 5 rangs dans **Prophétie**, vous débloquent un sort de compagnon, rituel de compagnon, signe alternatif ou envoûtement de danger moyen qui doit également être préparé une fois par jour.

En obtenant 5 rangs dans le **Tempête d'Eldritch**, vous débloquent un sort de compagnon, rituel de compagnon, signe alternatif ou envoûtement de danger moyen qui doit également être préparé une fois par jour.

Avec au moins 5 rangs dans **Elan Vorpale**, **Prophétie** et **Tempête Eldritch**, la Source débloquent 1 sort de maître, rituel de maître ou envoûtement de danger élevé à préparer également une fois par jour.

Tempête Eldritch

Forme de la tempête	Coût
Lumière et obscurité (répétitif) Modifier le niveau de luminosité au sein de la tempête de 1	3
Tremblements de Leyline Toutes les cibles dans la tempête réduisent de moitié leur vitesse.	5
Augmentation & Réduction Réduire ou augmenter le rayon de la tempête de 2m.	6
Compression du temps Toutes les cibles dans la tempête perdent l'accès à leur action supplémentaire	9
Dilatation du temps Les projectiles magiques et physiques tirés dans la tempête voient leur vitesse réduite à 4 m par round et le jet de défense contre ses derniers est de 10	10
Résistance Anti-magique Tout incantation magique et dépense en vigueur est impossible durant la tempête. Cela inclus les runes, les glyphes ou les effets magiques persistants.	10
Férocité de la tempête (Choisissez en 1)	
Aucunes férocité	0
Vent froid (air) Les cibles qui tentent d'entrer dans la tempête doivent réaliser un jet esquivé ou sont projetées à 1d6 mètres en arrière et terminent gelées.	4
Les Arcanes frappent (magie) Les cibles à l'intérieur de la tempête doivent esquivé ou subir 1d10 de dégâts directement sur le torse (en ignorant les armures).	7
Chaleur brûlante (feu) Les cibles à l'intérieur de la tempête subissent 2d6 dommages sur toutes les parties du corps et ont 75% de chances d'être incendiées.	10
Le jet de sauvegarde contre les "Vents Froid" et les "Arcanes Frappent" est égale au résultat obtenu par la Tempête Eldritch .	

Elan Vorpale

Elan Vorpale permet à la Source de traverser des objets physiques, des murs et des créatures. Cela en fait un outil puissant pour se repositionner à travers des obstacles que la compétence athlétisme ne permet pas habituellement. Si vous tentez de vous arrêter à l'intérieur d'une créature ou de traverser un objet trop grand, cette compétence échoue. Les dégâts d'**Elan Vorpale** sont doublés contre les cibles incorporelles.

Risque émotionnel

En règle optionnelle, en accord entre le joueur et son MJ, lorsque la Source souffre d'un choc émotion important, qu'il soit positif ou négatif, elle peut choisir de faire un jet de **Maîtrise de soi** contre un SD fixé par le Meneur. Un échec signifie que la source doit utiliser la table du "**Chaos déchaîné**". Si un résultat exige un SD qui n'est pas disponible, dans ce cas, le MJ en établira un.

Ciblage et dissipation

Une source n'est jamais affectée par la **Table du "Chaos déchaîné"**, sauf si elle l'indique clairement ou spécifie le contraire. Les résultats de cette table qui invoquent l'effet d'un sort, d'un envoûtement ou d'un rituel peuvent être dissipés par un tiers (La source ne peut pas car elle l'a déclenché) en utilisant les règles classiques de cette magie en opposition au jet d'origine de *Rituel*, d'*Envoûtement* ou d'*Incantation*.

Jouer une Source

Une source est un élément rare, volatile et un être puissant avec une histoire unique tels que Ciri et Alvin, tous deux descendants de Sang Ancien, capable de manipuler en jouant sur le temps, l'espace et même en effectuant des voyages inter-dimensionnels. Cette profession est une représentation de la Source que les amateurs de livres et de jeux du Sorcier peuvent connaître. La décision d'un MJ d'en inclure un dans sa propre campagne doit être prise avec précaution car la Source peut facilement transformer le calme en chaos en un seul jet de dé. La Source suit les mêmes règles et les mêmes limites qu'un Mage.

Table du "Chaos Déchainé"

01 - 02	La Source disparaît dans une autre dimension pendant 1d6 tours, à son retour elle a 10 ans de plus. Lancer 1d10 pour découvrir l'événement de la vie de cette décennie.	39 - 40	La cible (ou les cibles) de cette magie cesse de souffrir de la soif ou de la faim pendant 1d6 jours.
03 - 04	Le sort, le signe, l'envoutement ou le rituel n'a pas été jeté.	41 - 42	Les trois cibles les plus proches dans un rayon de 6 m autour de la source subissent un empoisonnement.
05 - 06	La Source peut apercevoir la silhouette des humanoïdes, des bêtes et des monstres dans un rayon de 20 m pendant 1 heure.	43 - 44	La Source déclenche une vague de 3d6 dommages magiques dans un rayon de 6m, ciblant tous les endroits.
07 - 08	La source se téléporte, échangeant sa place au hasard avec n'importe quelle cible dans son champ de vision. Sinon, la source se téléporte 6m en avant.	45 - 46	La source acquiert la capacité de comprendre toute langue parlée pendant 1d10 heures.
09 - 10	Le sort est lancé mais la magie insufflée est à son plus bas niveau en termes de durée, de coût et de dégâts. Toute chance de causer un effet est réduite de moitié.	47 - 48	Au lieu de l'effet souhaité, la magie soigne plutôt sa (ses) cible(s) comme si elles étaient affectées par le sort de Guérison Magique pendant 1d6 tours.
11 - 12	La Source doit échanger son sort préparé le plus puissant avec un sort d'air du même niveau.	49 - 50	Les cibles portant des armes dans un rayon de 6 m autour de la source bénéficient de la poigne de Cadfan.
13 - 14	L'effet du Rituel de la Barrière entoure instantanément la Source pendant 1d6 tours, sans le coût d'END, de vigueur et sans utiliser les composants nécessaires.	51 - 52	Le sort est lancé à sa capacité maximale en termes de durée, de dégâts, de coût ou de sa chance de provoquer un effet de statut sur la cible.
15 - 16	Le sort, le signe, l'envoutement ou le rituel n'a pas été jeté.	53 - 54	Toutes les cibles dans un rayon de 6m voient leur santé remonter de 10 PS.
17 - 18	Si la diffusion de cette magie est un cône, la largeur de ce dernier est doublée. Si elle a une longueur variable, elle est réduite de moitié. Une portée du sort, rituel ou envoutement est "Personnelle", ce dernier affecte tout le monde dans un rayon de 6 m autour de la Source.	55 - 56	La Source doit échanger son sort préparé le plus puissant avec un sort de terre du même niveau.
19 - 20	La cible la plus proche de la source gagne en vitesse et peut utiliser une action immédiatement après avoir été affectée	57 - 58	La magie qui vient d'être lancée est remplacée par une nouvelle de ce type, mais d'un niveau supérieur (Air de Novice en Air de Compagnon). Si c'était de la magie de niveau maître, elle devient plutôt novice.
21 - 22	Guérit instantanément toutes les blessures non mortelles dont la ou les cibles de la Source souffrent déjà.	59 - 60	La Source gagne en résistance à tous les dommages pendant 1d6/2 rounds. Pour toute résistance déjà existante, cette résistance devient de l'invulnérabilité.
23 - 24	La Source peut planer pendant 1d10 tours, se déplaçant horizontalement ou verticalement jusqu'au maximum de leur capacité de mouvement	61 - 62	La Source doit échanger son sort préparé le plus puissant avec un sort de feu du même niveau.
25 - 26	Le sort, le signe, l'envoutement ou le rituel n'a pas été jeté.	63 - 64	Un portail s'ouvre à côté de la source, les emmenant, ainsi que la cible la plus proche, vers un endroit aléatoire qu'ils ont visité la semaine précédente.
27 - 28	Au lieu de l'effet souhaité, une tempête statique se déclenche sans coût supplémentaire d'END ou de vigueur.	65 - 66	Le temps change dans un rayon de 10 km.
29 - 30	Les trois cibles les plus proches dans un rayon de 6 m autour de la source sont mises à feu.	67 - 68	Un grand flash lumineux, suivi d'une explosion fend les oreilles et ce dernier s'entend sur une distance de 5 km. Tout le monde dans un rayon de 20m tombe en position couchée et doit faire un jet de sauvegarde contre l'étourdissement à -2.
31 - 32	La Source doit échanger son sort préparé le plus puissant avec un sort d'eau du même niveau.	69 - 70	Toute personne se trouvant dans un rayon de 6m de la source réduit de moitié son mouvement pendant 1d10 tours.
33 - 34	La Source devient incorporelle pendant 1 tour et ne peut pas interagir physiquement ni subir de dommages.	71 - 72	Un fantôme apparaît pour servir la Source pendant 1d6 h. Il disparaît lorsqu'il est détruit ou que la durée est écoulée
35 - 36	La source peut désormais respirer de l'eau pendant 24 heures.	73 - 74	Un monstre moyen ou trois monstres faciles, sélectionnés par le Meneur, apparaissent à 6m de la Source.
37 - 38	Le sort, le signe, l'envoutement ou le rituel n'a pas été jeté.	75 - 76	Rembourse le coût d'endurance (et non la vigueur) de cette magie.

77 - 78	Au lieu de l'effet souhaité, le Feu de Melgar se déclenche sans coût supplémentaire d'END ou de vigueur.	89 - 90	Le coût en END de cette magie (hors Vigueur) est payé par une cible aléatoire dans un rayon de 6m.
79 - 80	La Source draine et guérit des points de vie, à la hauteur de la santé manquante, de la cible la plus proche.	91 - 92	Au lieu de l'effet souhaité, un Dervish se déclenche sans coût supplémentaire d'END ou de Vigueur pour 1d6 tours.
81 - 82	La Source est entourée de brouillard de Dormyn pendant 1d6 rounds sans coût supplémentaire d'endurance ou de vigueur.	93 - 94	La "Démangeaison éternelle" est lancée librement sur la cible la plus proche de la source. (Avec un jet de résistance à la magie de 18)
83 - 84	Les trois cibles les plus proches dans un rayon de 6m de la source se retrouvent gelées.	95 - 96	La Source devient télépathe et a accès aux pensées dans un rayon de 10m autour d'elle pendant 1d10 minutes.
85 - 86	Remplacez toute la magie que vous avez préparée.	97 - 98	La magie rend aveugle et réduit au silence toute personne dans un rayon de 6m autour de la Source qui ne réussit pas son jet de résistance à la magie (Jet de sauvegarde de 18), pendant 1d6 tours.
87 - 88	Le sort, le signe, l'envoutement ou le rituel n'a pas été jeté.	99 - 19	Vous pouvez choisir n'importe quel résultat, de votre choix, dans la table du "Chaos Déchainé"

