

A character in detailed silver and black armor, resembling Geralt of Rivia, is shown from the chest up. He has a beard and is looking upwards with an open mouth, as if shouting or casting a spell. His hands are raised, showing claw-like fingers. A bright blue, ethereal glow surrounds his head and shoulders, suggesting magical energy. The background is dark and textured.

Race: Ein Ichaer

THE
WITCHER

*Libre ajout et modification de la classe : Ein Ichaer (Elder Blood, The Blood of Lara) d'Edivdrone
Transposé et Traduit Alexis.D, relu et corrigé par Marc Hareng*

Ein Ichaer (Le sang Ancien, le sang de Lara)

Les Sages, une bande de vieux Mages Elfes, ont tenté de trouver une réponse à la conquête des humains chaque fois qu'ils désiraient davantage de territoire, en manipulant les gènes d'un de leurs jeunes, un peu comme les mages humains le faisaient avec les Sorcisseurs. Les Sages se sont cependant concentrés sur le pouvoir magique et n'ont pas jugé bon de stériliser la fille. Mais leur problème, c'est qu'elle se moquait de leur programme ! Elle s'est mariée avec un mage humain et a eu une fille. La légende s'est un peu embrouillée, les humains accusant les elfes de la mort du couple, et vice-versa, mais personne ne savait ce qui était arrivé à l'enfant, sauf que maintenant, ses descendants peuvent surgir n'importe où dans des communautés humaines ou elfiques. Et ça fait du bruit quand ils le font !

Avantages

- Rodolf Kazmer

Native

Avant que leur droit de naissance n'entre en jeu, ces enfants ont été élevés comme n'importe quel autre de leur espèce. En tant que tels, tant que leur nature est inconnue, les gens les considèrent comme leur race apparente, et ils en tirent les avantages. Une fois que la nature magique de l'individu est connue, ils sont traités comme des Mages.

Surdoué

Grâce à une affinité technique pour la magie, un Ein Ichaer augmente sa Vigueur de 1 tous les 10 rangs répartis dans des compétences magiques, y compris les compétences professionnelles. De plus, toutes les formes de magie peuvent être apprises, quelle que soit la profession suivie, et une magie de rang novice peut être échangée contre une autre magie de rang novice de n'importe quel type.

Affinité magique

Un Ein Ichaer reçoit un modificateur racial de +2 à tous les tests d'envoûtement, d'incantation ou de rituels. Cependant, jusqu'à ce qu'ils obtiennent la compétence appropriée à 5 rangs, un échec critique est obtenu sur un 1 ou un 2, et pour chaque 5 points de dégâts, un point de santé mentale est perdu.

Santé mentale

Cette nouvelle statistique dérivée est là par nécessité, mais la perte peut survenir pour d'autres raisons que la méthode utilisée ici. Pour déterminer la santé mentale d'une personne, additionner sa VOL et son INT, diviser le résultat par 2, et arrondissez le à l'inférieur, et enfin multiplier le par dix.

Pour chaque 20 % de santé mentale perdu, on obtient un trouble. Lorsqu'un seuil est franchi (comme pour les blessures), l'INT du personnage est réduit de moitié, tandis que la REF et la VOL sont à -2. Si la santé mentale est complètement perdue, le personnage subit un effondrement psychologique

Chaos déchainé

Un Ein Ichaer possède au moins un déclencheur, peut-être plus, qui les mettra en transe. En transe, le personnage prophétisera ou prononcera des présages. Parfois, une langue inconnue est utilisée, ce qui provoque la confusion et la peur chez les témoins de la transe. Il existe également un risque qu'une entité particulièrement puissante possède le personnage envoûté. Le Meneur a un contrôle total sur la façon dont cela se passe.

De plus, les descendants de Lara Dorren peuvent exploiter le Chaos sous sa forme la plus brute, sans avoir recours à des sorts ou des formules. Pour ce faire, la personne qui contrôle le personnage expose l'effet désiré, le Meneur modifie le résultat pour qu'il y ait des effets secondaires graves, puis un jet de sort avec un SD de 25 est effectué. Si le jet réussit, l'Ein Ichaer ne subit aucun effet néfaste (directement). Pour toute tranche de 5 points supérieure au SD, les effets négatifs sont quelque peu diminués. Pour chaque tranche de 5 points inférieur au SD, un jet sur la table des échecs critique magique est nécessaire. (L'effet se déclenche de toute façon ; ceci est juste pour les effets spécifiques au lanceur) Si le résultat est manqué d'au moins 15, en dessous du SD, en plus des autres problèmes, une transe s'ensuit.

Course à la puissance

Pour commencer, le Meneur a le dernier mot quant à savoir si un descendant actif de Lara Dorren est autorisé ou non à participer à la campagne en tant que personnage joueur. Ce sont des individus puissants et dangereux, tant pour eux-mêmes que pour les autres. Le Meneur peut souhaiter qu'un PNJ de cette race soit un instrument de complot, plutôt qu'un joueur. Les avantages de cette race peuvent être extrêmement dangereux si on les utilise de manière frivole.

Trance

Celles-ci peuvent être très dangereuses. Le déclencheur varie, mais le stress ou les intoxications sont un bon point de départ. S'il s'agit d'un PJ, le joueur et le MJ doivent s'asseoir et discuter exactement de ce qui déclenche la transe. Le MJ doit être discret s'il s'agit d'un PNJ important. N'abusez pas de cela comme d'un outil pour renflouer votre groupe, ou comme retournement de situation, sinon vos joueurs deviendront paresseux et / ou grincheux, et finalement, désintéressés.

Remerciements

Inspiré et développé à partir de la race : "The Source" de Black Prinz

La catatonie, la psychose ou d'autres maux sont à la discrétion du Meneur en fonction des circonstances. Le rétablissement en revanche est problématique. La psychologie n'en est qu'à ses débuts dans le monde du "The Witcher", et à ce titre, seule une poignée de mages qui ont fait une étude sur la question connaissent des sorts pour traiter les maladies mentales, et il existe peu de médecins (fiables) pour les soigner.