

Bienvenue dans cet utilitaire à l'attention des MJs de « The Witcher » et de leurs joueurs.

Vous trouverez dans ces documents une base pour vous aider à jouer au jeu de rôle officiel « The Witcher ». Celle-ci ne remplace pas les documents officiels, elle les complète. Ce dossier peut suffire pour les joueurs, mais le MJ devra être en possession du manuel officiel des règles et télécharger certains documents disponibles sur le site communautaire.

Vous trouverez d'une part une présentation générale du monde, et d'autre part un résumé réorganisé des règles. Il y a également une nouvelle fiche de personnage dont le format paysage permet de prendre moins de place sur la table. Certains éléments ont été repris de la fiche créée par Dane VII pour le site communautaire. Il y a également des cartes découpables dont le but est de les glisser dans des pochettes plastiques afin de pouvoir écrire au marqueur effaçable dessus, et au crayon entre deux séances. C'est, entre autre, pour y noter les diverses infos techniques qui peuvent varier énormément au cours de la partie.

Le monde de « The Witcher » nécessite d'après moi une façon de jouer et de maîtriser principalement axée sur le rôle play. En effet, le monde est rude et dangereux, ses habitants savent que la vie est fragile et que les altercations sont souvent mortelles. Les règles proposent un système de combat très intéressant : tactique, réaliste, et... dangereux !

Si vous souhaitez une gestion épique, si vos joueurs sont des va-t-en guerre qui cherchent la gloire et l'honneur... Passez votre chemin, ce monde n'est pas pour vous, choisissez un autre système. Si vos personnages sont mal préparés, s'ils se lancent à l'assaut d'un danger sans réflexion, ou s'ils enchaînent les combats, ils ne survivront pas longtemps.

Dans ce document, plusieurs éléments sont adaptés ou simplifiés afin de fluidifier la gestion. Tout ce qui est modifié ou créé par rapport aux règles de base est inscrit en bleu.

Personnellement, je n'autorise pas de pratiquant de la magie à ma table en début de campagne. Leur gestion est difficile et nécessite une bonne maîtrise des règles si on ne veut pas ralentir la narration. Ils seront disponibles après quelques séances de jeu.

Mes joueurs et moi-même étant des adultes avec famille et ayant donc un agenda bien chargé, je leur propose une version soft du jeu de rôle avec des séances courtes et de grandes libertés. Un système intermédiaire entre le One Shot et la Campagne...

Le monde étant très RP, nous créons ensemble les habitants de la bourgade de départ afin d'aider l'investissement émotionnel.

Les personnages créés sont en quelque sorte des PNJ jouables. Selon l'humeur et l'envie de chacun, ou l'aventure qui se présente, les joueurs ont le choix d'incarner l'un ou l'autre des protagonistes présents.

Je sais par expérience que certains joueurs aiment s'investir davantage dans leur personnage et n'aiment pas varier. Ils pourront donc choisir que leurs créations soient personnelles ou échangeables. C'est à dire que je laisse la possibilité aux joueurs de s'approprier la gestion d'un ou plusieurs personnages, ou de laisser leurs créations en libre service aux autres, et au MJ.

Bonne lecture ! Et surtout... Bon amusement !

* ZAB *

THE WITCHER BY ZAB

RÉSUMÉ DES RÈGLES RÉORGANISÉES, LIENS DE RÉFÉRENCE ET ADAPTATIONS

1. CREATION DE PERSONNAGES (les étapes peuvent être faites dans le désordre)

1. CHOISIR LA RACE

Races disponibles :

Humain, Elfe, Nain, Sorceleur (p.22 à 24)

Hobberas (Halfelins) (complément Seigneurs et Fiefs p.9)

Gnomes et Demi-Elfe (ajouts communautaires)

Seuls les bonus de race peuvent monter les caractéristiques et compétences au-delà de 10.

Statut social (certaines races sont plus ou moins bien acceptées selon les régions) :

Neutre : ///

Toléré : -1 Séduction/Charisme/Persuasion/Commandement

Hai : -2 Séduction/Charisme/Persuasion/Commandement

Craint : +1 Intimidation / -1 Charisme

	Humain	Elfe	Nain	Sorceleur	(Mage)	Hobberas	Gnome	Demi-Elfe
Nord	N	H	T	C H	C H	T	T	H
Nilfgaard	N	N	N	C H	T	N	N	N
Skellige	N	N	N	T	T	N	N	N
Dol Blathanna	H	N	N	T	N	N	N	H
Mahakam	T	N	N	T	T	N	N	T

Humain	+1 Charisme/Séduction/Persuasion envers les autres humains +1 Déduction + une relance possible pour les jets de Courage ou de Résistance à la contrainte (3x par chapitre)	Hobberas	+1 Athlétisme / +2 Survie +2 apaiser, dresser et conduire des animaux +1 Résistance à la magie breuvages magiques inefficaces (mais restent potentiellement empoisonnants)
Elfe	+1 Beaux-Arts +2 Archerie et « dégainage » gratuit les animaux sont amicaux réussite automatique pour la récolte des plantes communes	Demi-Elfe	+ une relance possible pour les jets de courage et de résistance à la contrainte (1x par chapitre) +1 Archerie et « dégainage » gratuit +1 Déduction / +1 Vigilance +1 Survie / +1 Duperie +1 Connaissance de la rue
Nain	Peau dure : +2 PA +1 Physique +25 à l'encombrement max	Gnome	+2 TECH / -1 REF Chance x3 pour les jets de Charisme et Duperie +2 Vigilance pour tout ce qui concerne l'odorat
Sorceleur	+1 Vigilance +1 REF +1 DEX pas de malus en lumière tamisée pistage à l'odorat possible insensible à l'intimidation -4 Empathie (toujours minimum 1 et maximum 6)		

2. TRACER LES GRANDES LIGNES DE SON PASSÉ p.25 à 36

Déterminer le parcours de vie au hasard, ou en concertation avec le MJ et attribuer les bonus/malus.

Bonus de +1 dans une compétence spécifique selon la patrie d'origine.
La situation familiale et l'ami influent donnent des bonus d'équipement.
Chanceux/Malchanceux peut donner des bonus/malus très variables :
au choix, soit ignorer les tableaux, soit tirer un dans chaque colonne.
Les autres tirages ne font qu'étoffer le background et sont facultatifs.

Parcours de vie de sorceleur (p.238-245) :

- choix de l'école (p.202, 238 et ajouts communautaires)
 - => école supplémentaire disponible : Manticore (ajout communautaire)
- et autres tirages indispensables

Parcours de vie de mage : ajouts communautaires (tirages indispensables)

Infos sur la Géographie p.179 à 200

3. CHOISIR UNE FORMATION DE BASE (voir p. 38 à 46 et ajouts communautaires)

Chaque profession donne accès à :

- une compétence exclusive de métier,
- des compétences connues par sa formation parmi les compétences de base,
- un équipement de départ,
- ainsi qu'à un « arbre de compétence » spécifique à la profession qui se divise en trois voies qui reflètent différentes approches d'un même métier.

Métiers disponibles (et spécialisations associées)

voir livre de base p.38 à 46, complément Seigneur et Fief, et ajouts communautaires

Archer : Sniper, Chasseur, Corps de bataille

Artisan : Artisan, Alchimiste, Improvisateur, Herboriste, Sédentaire, Bijoutier

Barde : Charmeur, Informateur, Manipulateur

Chasseur : Traqueur, Bûcheron, Tueur

Chevalier : Avant-garde, Errant, Militaire

Courtisane : Compagne, Mondaine, Muse, Prostituée, Espionne, Artiste

Criminel : Voleur, Chef de bande, Assassin

Docteur : Chirurgien, Herboriste, Anatomiste

Érudit : Auteur, Académicien, Occultiste

Herboriste : Cueilleur, Jardinier, Pharmacien

Homme d'arme : Tireur d'élite, Chasseur de prime, Ravageur

Hors-la-loi : Brigand, Paria, Homme de main

Marchand : Courtier, Contact, Havekar

Mercenaire : Professionnel, Vétéran, Spécialiste

Noble : Oisif, Commandant, Chevalier, Duelliste, Grippe-sous

Paysan : Fermier, Cuisinier, Ouvrier

Psionique : Télépathe, Télépathe, Télékinésiste

+ accessibles après quelques séances de jeu :

Prêtre : Prêcheur, Druide, Fanatique, Apôtre de Dana, Animagus

Sorceleur : Sorcelame, Mutant, Tueur

Sorcière : Apothicaire, Shamane, Théurgiste

Mage : Politicien, Scientifique, Archimage

Notions de règles de gestion indispensables avant de choisir caractéristiques et équipement :

Les combats et la pratique de la magie épuisent l'endurance.

Jet d'attaque :

Attaque au corps à corps : $Id10 + REF + \text{compétence d'arme} + \text{Précision}$

Attaque à distance : $Id10 + DEX + \text{compétence d'arme} + \text{Précision}$
+ modificateur de portée (p.164)

Attaque magique : $Id10 + VOL + \text{compétence de lancement de sort}$

Plusieurs possibilités de défense :

Esquive (compétence esquive), Repositionnement (compétence d'athlétisme),

Blocage (compétence bagarre), Parade (compétence d'arme)

Vous pouvez avoir quelque chose dans chaque main :

deux armes, arme+bouclier, arc, arme à deux mains (-3 si utilisée à une main)

Vous pouvez choisir d'effectuer

deux frappes simples/rapides,

un frappe puissante (-3 au jet mais double dégât),

ou frapper des deux armes simultanément (-3 aux jets mais oblige l'adversaire à avoir de quoi parer les deux attaques en même temps)

Utiliser une arme ou un bouclier pour bloquer un coup l'abîme : -1 fiabilité (à 0, se brise)

Certaines armures et créatures ont des faiblesses ou des résistances spécifiques à certains types de dégâts (contondant, perforant, tranchant, élémental).

Une armure encombrante donne des malus en REF, DEX, et aux jets de magie.

L'armure absorbe les dégâts (PA : Pouvoir d'Arrêt) et s'abîme à chaque fois que sa résistance est submergée. Le PA baisse donc au fil des combats, et à 0 l'armure est détruite.

Les armes avec Focus permettent de diminuer le coût en END des sorts.

4. ATTRIBUER LES POINTS DE CARACTÉRISTIQUES : p.47

Distribuer 60 points dans les 9 caractéristiques principales (minimum 3 par caractéristique)

1-2 : inapte

5-6 : compétent

9-10 : incroyable

13-14 : mythique

3-4 : commun

7-8 : héroïque

11-12 : légendaire

INT(intelligence) REF(réflexes) DEX(dextérité) COR(corps)

VIT(vitesse) EMP(empathie) TECH(technique) VOL(volonté)

+ CHA(chance) : permet d'ajouter des bonus à des jets ratés (+1 par point utilisé) ou de relancer un jet raté (obligation d'utiliser le dernier résultat obtenu). Le quota de chance se renouvelle au fil des aventures, généralement lorsqu'un nouveau chapitre de l'histoire démarre, à l'appréciation du MJ.

La moyenne de COR et VOL déterminera : (voir table physique p.48)

PS(points de santé) END(endurance) REC(récupération) ETOU(étourdissement)

COR déterminera ENC(encombrement) ($COR \times 10$) et les Bonus/Malus de force (voir table p.48)

VIT(vitesse) déterminera COURSE ($VIT \times 3$) et SAUT (Course/5)

VIG (vigueur) concerne la pratique de la magie et dépend de la formation

INT+REF déterminera la quantité de points à répartir dans les compétences acquises

5. ATTRIBUER LES POINTS DE COMPÉTENCE (maximum 6 par compétence à la création) p.49

1. 44 points à répartir parmi :

les 10 compétences propres au métier et la compétence exclusive

les compétences d'arbre de métier p.62-70 : 5 point investis permettent l'accès à la compétence suivante ou à une nouvelle branche

2. Attribuer des points dans d'autres compétences (quantité : INT+REF)

Attention, certaines compétences qualifiées de complexes coûtent deux points par niveau d'acquisition.

+8 gratuit dans votre langue maternelle

(penser à mettre des points en langue de la région où se déroule le jeu, base 10 minimum pour pouvoir vous exprimer : **coût 1 point jusqu'à base 10**, 2 ensuite (Base = Carac. + comp.)

N'oubliez pas de mettre des points dans les compétences d'armes que vous comptez utiliser...
([Adresse pour les armes de jet légères et précises](#), athlétisme pour les lancers lourds)

Compétence **hors règles** : Déduction/[Investigation](#)

Info : Règle des Tests de compétence

Selon les circonstances :

test en opposition (il faut obtenir un jet meilleur que l'opposant)

ou test sur seuil de difficulté (il faut obtenir un résultat supérieur au SD)

ou test contre une caractéristique (x3) de la cible (obtenir un résultat supérieur)

info générale sur les seuils de difficulté :

facile : 10

moyen : 14

pas si simple : 18

difficile : 20

presque impossible: 30

Info : Progresser

Pour faire passer une compétence au niveau supérieur, on paiera un coût en PP (Points de Progression) égal au niveau actuel, ce coût est doublé pour les compétences complexes.

Certaines progressions nécessitent du temps, de l'entraînement, et/ou un enseignement.

Apprendre une nouvelle compétence coûte 1 PP.

Une justification rôle play est indispensable pour progresser.

Monter une caractéristique est très coûteux : même principe que les compétences, mais x10.

Progresser dans sa profession :

Lorsque vous investissez le 5ème points dans une compétence d'arbre, vous pouvez débloquer la suivante, ou commencer une nouvelle branche.

Progresser en magie nécessite des PP, un enseignant, du temps, et des jets à réussir. (p. 123)

6. S'ÉQUIPER

Déterminer l'équipement de base selon la profession et le parcours de vie et calculez le pécule de départ selon la profession (p.71).

Et choisir ensuite l'équipement supplémentaire :

- Armes p.72 à 77 + 83
- Armures p.78 à 82 + 84
- Équipement de sorcelleur p.246-251
- Équipement général p.93 à 97
- Trousses à outils spécifiques p.92
- Alchimie p.87 à 89
- Moyen de transport p.91
- Chariot de Rodolf (ajouts communautaires)
- Outils de sorceleurs (ajouts communautaires)
- + armurerie en ligne du site communautaire

Un casque à visibilité restreinte donne un malus de -2 à la vigilance et -1 pour viser une zone précise.

info : ne pas posséder les outils adéquats provoque un malus de -4 pour certaines tâches.

7. CHOISIR SES CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES POUR LES MÉTIERS CONCERNÉS :

Prêtres : choisir sa divinité p.208-209

Adeptes de la magie, sélectionner :

Sorts p.102, invocations p.109, signes p.114, rituels p.116, envoûtements p.121
+ parmi deux autres grimoires alternatifs (ajouts communautaires).

Artisan/Alchimiste : à la création, vous connaissez 1 à 3 schémas de niveau novice.
(quantité : INT/3 arrondi à l'inférieur) p.130, 131, 134, 139, 146

8. PEAUFINER SON BACKGROUND

Se choisir un nom, un caractère, une apparence...

Donner vie aux tirages de parcours de vie (nommer les protagonistes).

Bons trucs : Utiliser le jeu des 20 questions de John Wick

S'inspirer (ou tirer des jets) sur la table de création de PNJ by Zab (physique/caractère/+)

Il existe un générateur de noms en ligne, ça peut être utile : fantasynamgenerators.com/witcher

Facultatif : Personnaliser avec des Atouts et Handicaps (ajouts communautaires)
(principe : l'acquisition d'un atout se paie par un handicap).

N'hésitez pas à fournir une illustration (visage, corps...)

2. COMBAT (p.151 à 168)

initiative : 1d10 + REF

A chaque round :

Se déplacer, distance maximale : VIT (en mètre) **ou se relever**
(sur un plan, comptez 2m orthogonalement, 3m en diagonale)

Et agir : attaquer, lancer un sort, utiliser une compétence, prendre un objet, recharger une arbalète...

OU round complet pour :

- courir (VIT x3)
- esquive active (malus imposé de -2 à toutes les attaques contre vous)
- ajuster son tir (+1 cumulatif au prochain jet, viser pendant maximum 3 rounds)
- récupérer (récupérer une valeur d'END égale à REC)

+ Possibilité d'effectuer une action supplémentaire au prix de 3 END avec un malus de -3 sur la seconde action (si un jet est nécessaire).

Par exemple : permet de dégainer ET frapper durant le même round, prendre un objet ET l'utiliser frapper une seconde fois, effectuer un second déplacement, lancer un second sort (si la logique le permet), ...

Action d'attaquer, au choix :

Attaque rapide : frapper deux fois (arme, pieds/poings, impossible à l'arc).

Attaque puissante : une attaque à -3 mais dégâts doubles (arme, pieds/poings, ou arc).

Deux coups simultanés (p.163) :

-3 à chaque jet, mais oblige l'adversaire à avoir de quoi parer/bloquer les deux coups, sinon, il doit tenter une esquive/repositionnement pour échapper au second.

Vous pouvez décider de viser une zone précise à chaque attaque, **par défaut, l'attaque touche le torse**

Tête : -6T / x3D Bras : -3T / x1/2D Jambes : -2T x1/2D
Pattes : -3T / x1/2D Queue/ailes : -2T / x1/2D

Il existe de nombreux modificateurs gérés par le MJ en fonction de l'environnement, de la taille relative des adversaires, de leurs positions, états, proximités etc. (p.152, p.165)

Combattre depuis un véhicule ou le dos d'une monture est possible mais nécessite un jet de contrôle à chaque **action** (voir p.169).

Lancer un sort :

Lancer un sort nécessite de parler et gesticuler (à moins d'être expert, voir p.167).

La VIG limite l'END maximale pouvant être dépensée par round.
(chaque point d'END excessif coûte 5 PS)

si l'END tombe à 0 : étourdi jusqu'à récupérer 20 END et réussir un jet contre l'étourdissement
(+1 bonus à chaque nouvel essai)

Attaques spéciales (p.162-163)

Direct du pied : si réussi, demi dégâts (au torse) et repoussé de COR/3 mètres.

Charge : (impossible au contact) VITx3 + attaque puissante à -5
si l'attaque est bloquée OU que vous ne voulez pas frapper
jet Physique en opposition pour mettre au sol.

Désarmement à la main : bagarre contre esquive,
si réussi, l'arme s'envole à 1d3m (voir table de dispersion p.163)

Désarmement à l'arme : jet d'attaque contre défense quelconque, si réussi, 1d6 mètres.

Déséquilibrer : jet de bagarre contre esquive pour mettre au sol.

Lutte : jet de bagarre contre défense quelconque pour tenter de saisir l'adversaire.

Un adversaire saisi subit -2 aux actions physiques

et doit réussir un jet d'esquive contre bagarre pour s'échapper

Quand l'adversaire est saisi, possibilité de :

clouer au sol (si réussi, l'adversaire est immobilisé)

étrangler (si réussi, l'adversaire suffoque)

projection (si réussi, l'adversaire subit des dégâts identiques à votre coup
de poing et risque l'étourdissement avec un malus de -1)

Frappe du pommeau : jet d'attaque classique, mais demi dégâts et non létaux.

Feinte : Duperie contre Vigilance pour gagner un +3 à une attaque simple ce round.

Coup de bouclier : jet de mêlée contre défense quelconque.

Défenses (plusieurs possibilités) p.164 :

La première défense est gratuite, chaque défense supplémentaire par round coûte 1 END.
(sans défense, un coup est contre contre SD10)

Esquiver : jet d'esquive.

OU Se repositionner : jet d'athlétisme (avec demi-déplacement bonus).

Parer : jet de comp. d'arme à -3 (-5 contre armes de jets, impossible contre carreaux et flèches)
avec effet de stupéfaction en bonus (-2 Att. et Déf. jusqu'au début du prochain round).

OU Bloquer : jet de mêlé (-1 en fiabilité ou PA pour l'objet utilisé).

Si on échoue à parer ou bloquer, on peut tenter une esquive ou un repositionnement.

Si on échoue à esquiver ou se repositionner, on peut tenter un blocage d'urgence.

Vous pouvez bloquer avec une zone de votre corps qui en cas de réussite se prendra la totalité des dégâts (moins réduction PA armure) mais préservera une zone spécifique visée ou un compagnon.

Attaque de groupe : -1 en déf. pour chaque adversaire supplémentaire au contact après le 1er.

La magie nécessite une défense particulière précisée dans le sort (résist. mag. pour les envoûtements)

Fuite :

Fuir nécessite de réussir un jet d'esquive ou de repositionnement pour chaque ennemi au contact
(avec malus de -1 cumulatif pour chaque adversaire supplémentaire) l'un après l'autre, tout au long
du déplacement.

Chaque réussite permet de s'éloigner hors de portée de l'ennemi en question et d'éventuellement
poursuivre le déplacement, mais le moindre échec stoppe la progression.

Résoudre une attaque :

Jet de combat contre jet de défense, calculer la différence.

Attaque au corps à corps : $1d10 + REF + \text{compétence d'arme} + \text{Précision}$

Attaque à distance : $1d10 + DEX + \text{compétence d'arme} + \text{Précision}$
+ modificateur de portée (p.164)

Attaque magique : $1d10 + VOL + \text{compétence de lancement de sort}$

Si la cible n'est pas consciente de l'attaque à distance, jet contre SD selon la portée et modifié par la taille.

Portée	Mod.	ou	SD	Taille	Mod.
Bout portant	+5		10	Petite	+2
Courte (1/4 portée)	0		15	Moyenne	0
Intermédiaire (1/2 portée)	-2		20	Grande	-2
Longue (portée de base)	-4		25	Enorme	-4
Extrême (2x portée)	-6		30		

L'attaque doit être strictement supérieure à la défense pour toucher.

Si cette différence est de minimum 7, l'attaque est « critique ».

Elle occasionne entre 3 et 10 dégâts supplémentaires (qui touchent les PS d'office) et un risque d'étourdissement (jet de sauvegarde contre ETOU à réussir)

L'attaque surpasse la défense de minimum...	Le critique est...	Le bonus aux dégâts est de...
7	simple	3
10	complexe	5
13	difficile	8
15	mortel	10

OU une conséquence handicapante (p.158 à 160) **si le personnage est sous son Seuil de Blessure (équivalent à 1/5ème des PS).**

Si l'attaque touche, tirer les dégâts (selon l'arme) et appliquer les Bonus/Malus de COR (p.48) (sauf avec pieds/poings car il sont déjà inclus)

Dégâts des coups de pieds/poings dépendent de la valeur en COR voir table p.48 p.164.
Les dégâts faits avec un coup de bouclier léger sont équivalents à ceux faits avec le poing (boucliers intermédiaires : poings+2niveaux / boucliers lourds : poings+4niveaux).

Déduire le PA (pouvoir d'arrêt) de l'armure des dégâts à subir selon la localisation.
Les bonus critiques et ce qui dépasse le pouvoir d'arrêt de l'armure font perdre des Points de Santé ET endommagent l'armure (-1 PA par attaque qui passe) !

1 ou 10 au dé d'attaque :

Résultat 10 au dé : permet de relancer et ajouter la valeur obtenue (plusieurs fois possibles), ce qui augmente la puissance du jet d'attaque.

Résultat 1 au dé : force à relancer et déduire la valeur obtenue (si 10, déduire 10 et recommencer).
Voir les conséquences de l'échec critique sur la table p.157 (et pour la magie p.166).

Subir des dégâts :

S'ils sont non-létaux, vous font perdre de l'END.

à 0 END : Tombe inconscient (toutes les caractéristiques sont diminuées à 1/3)
pour reprendre conscience et revenir à 1 END il faut réussir un jet de
sauvegarde contre la mort (sous la valeur d'ETOU non modifiée)
On reste étourdi jusqu'à récupérer 20 END et réussir un autre jet contre
l'étourdissement (ou se faire frapper ou se faire secouer par un allié)

S'ils sont létaux, vous font perdre des PS (Points de Santé).

à 0 PS : inconscient (toutes les caractéristiques sont diminuées à 1/3)
et jets de sauvegarde contre la mort (sous valeur ETOU non modifié)
à chaque round jusqu'à stabilisation.
si réussi : survie un round supplémentaire (malus cumulatif de -1 à chaque rnd).
si raté : mort définitive (n'oubliez pas vos points de chance).

Stabiliser pour empêcher quelqu'un de mourir :

Jet de premier soin (ou main thérapeutique), SD égal aux PS sous zéro
Si réussi, revient à 1 PS mais est étourdi

Être étourdi : Aucune action possible, SD10 pour vous toucher.

L'effet prend fin dès qu'on vous frappe
ou qu'un allié prend une action pour vous aider à recouvrer vos esprits
ou lorsque vous réussissez un jet contre l'ETOU
(un essai par round, bonus +1 cumulatif à chaque nouvel essai).

Seuil de blessure (équivalent à 1/5 des PS) :

Tomber sous le seuil de blessure diminue de moitié toutes les caractéristiques
et rend vulnérable aux effets critiques handicapants.

3. SOINS

Guérir avec le temps :

Pour que le corps récupère de la santé avec le temps, il faut préalablement qu'un soigneur ai
réussi un jet de premier soin sur vous à SD 14. Vous récupérez alors des PS égal à votre valeur
de RECUP par jour de repos au calme (si pas au calme, demi récupération).
Si le soigneur utilise main thérapeutique à la place de premier soin, il y a un bonus de +3PS
récupérés par jour.

Autres possibilités :

Être soigné par magie : Soin magique (p.103), Bénédiction de soin (p.110),
Repos guérisseur (p.113), ou Rituel de vie (p.118)

Utiliser une potion ou un remède :

La plupart sont toxiques et conçues pour les sorciers.
Dès qu'une potion a un % de toxicité, elle est dangereuse pour un non-sorcier.
Elles nécessitent un Jet de résilience SD18 (si raté, empoisonné à la place d'être soigné)
Ce jet est inutile si vous êtes sorcier à moins qu'il ne dépasse 100% de toxicité.

Soigner une blessure critique : voir table des critiques ci-après

CRITIQUES

L'attaque dépasse la défense de ...	si au-dessus du SB		si sous le SB (Seuil de Blessure)					
	Dégâts automatiques	Risque étourdissement (SD ETOW)	Niveau de critique	SD pour Stabiliser avec 1er soin ou main th.	SD pour Guérir avec main thérap.	Durée du soin	SD pour guérir avec sort de soin	Quantité de soins magiques à réussir
7	3	-1	simple	12	12	2 rounds	14	4 x
10	5	0	complexe	14	14	4 rounds	16	6 x
13	8	+1	difficile	16	16	6 rounds	18	8 x
15	10	+2	mortel	18	18	8 rounds	20	10 x

Les blessures critiques, même traitées, continuent à avoir des effets handicapants (malus).
On peut s'en débarrasser avec du repos (à moins qu'ils ne soient indiqués permanents).
La durée du repos nécessaire dépend de la valeur de COR, voir table p.174.

INFO - RÈGLES ABANDONNÉES OU IGNORÉES :

Minimum 1 point dans les compétences de métier à la création (supprimé).
Dégainage rapide (simplifié en utilisant la règle d'action supplémentaire).
Lignes de vue, angles de vue et orientation (remplacé par des tests ou des SD en vigilance et des bonus/malus en visée et aux jets d'attaques).
Jet de localisation (à moins de viser un endroit spécifique, le coup touche le torse).
Jet de mêlée pour la parade (remplacé par jet de compétence d'arme seulement)
Jet de compétence pour le blocage (remplacé par jet de mêlée uniquement)
Superposition d'armures (abandonné).
Déséquilibre armé (seulement possible en jet de bagarre).
Sensibilité météorique.
Adrénaline.
Combat verbal.
Amélioration d'armure (remplacé par bonus/malus de qualité).

ABREVIATIONS :

PS : Points de Santé
SD : Seuil de Difficulté
PP : Points de Progression
RP : Rôle Play
MJ : Maître de Jeu
PA : Pouvoir d'Arrêt
SB : Seuil de Blessure

C : Contondant
T : Tranchant
P : Perforant
E : Élémental

P : Partout
C : Commun
I : Inhabituel
R : Rare

P : Petit
M : Moyen
G : Grand

ROF : Rate of Fire (attaques par round)

LE COMBAT (EN RESUME) :

Initiative : 1d10 + REF

A chaque round : 1 Déplacement et 1 Action (ordre au choix)
(+ possibilité d'effectuer une action supplémentaire -3 END).

Attaquer : Jet de combat contre jet de défense (1 ou 10 : ajouter/déduire et relancer).
L'attaque doit être strictement supérieure à la défense pour toucher.
Calculer la différence pour évaluer un éventuel critique.

Attaque au corps à corps : 1d10 + REF + compétence d'arme (+ Précision).

Attaque à distance : 1d10 + DEX + compétence d'arme (+ Précision) + modif. portée.

Attaque magique : 1d10 + VOL + compétence de lancement de sort (et coût en END).

Action d'attaquer, au choix :

Attaque simple rapide : frapper deux fois (arme, pieds/poings, impossible à l'arc).

Attaque puissante : une attaque à -3 mais dégâts doubles (arme, pieds/poings, ou arc).

Deux coups simultanés : à deux armes, -3 à chaque jet.

Viser : (facultatif : par défaut, l'attaque touche le torse)

Tête : -6T / x3D Bras : -3T / x1/2D Jambes : -2T x1/2D

Pattes : -3T / x1/2D Queue/ailes : -2T / x1/2D

Se défendre : La première défense à chaque round est gratuite, chaque déf. supp. coûte 1 END.

Esquiver : jet d'esquive.

OU Se repositionner : jet d'athlétisme (avec demi déplacement bonus).

Parer : jet de comp. d'arme à -3 (-5 contre armes de jets, impossible contre carreaux et flèches)
avec effet de stupéfaction en bonus (-2 Att. et Déf. jusqu'au début du prochain round).

OU Bloquer : jet de mêlé (-1 en fiabilité ou PA pour l'objet utilisé).

Si on échoue à parer ou bloquer, on peut tenter une esquive ou un repositionnement.

Si on échoue à esquiver ou se repositionner, on peut tenter un blocage d'urgence.

Dégâts : Jet selon l'arme.

Ajouter les éventuels bonus/malus de COR.

Appliquer les éventuels effets spécifiques de l'arme.

Déduire le PA de l'armure des dégâts à subir selon la localisation.

Ce qui dépasse le Pouvoir d'Arrêt de l'armure fait perdre des PS (Points de Santé)

ET endommage l'armure (-1 PA) ! Les bonus critiques affectent directement les PS.

à 0 PS : inconscient (toutes les caractéristiques sont diminuées à 1/3)

et jets de sauvegarde contre la mort (sous valeur ETOU non modifié)

à chaque round jusqu'à stabilisation.

si réussi : survie un round supplémentaire (malus cumulatif de -1 à chaque rnd).

si raté : mort définitive (n'oubliez pas vos points de chance).

à 0 END : Tombe inconscient (toutes les caractéristiques sont diminuées à 1/3)

pour reprendre conscience et revenir à 1 END il faut réussir un jet de

sauvegarde contre la mort (sous la valeur d'ETOU non modifiée)

On reste étourdi jusqu'à récupérer 20 END et réussir un autre jet contre

l'étourdissement (ou se faire frapper ou se faire secouer par un allié)

REFERENCE DES REGLES DE GESTION EPARPILLEES:

- abris, couverture et bouclier vivant p.155
- addiction p.32
- bestiaire p.267 à 313
- bombes et pièges p.165
- bonus/malus d'environnement p.165
- casser des flacons p.87
- chute p.171
- combat sou l'eau p.165
- critiques sur monstres sans corps p.159
- danger de la magie p.100 + 166
- dimeritium p.167
- effets des armes p.72
- effets p.161
- embuscade p.153
- empoisonnement p.87
- encombrement et magie p.78
- encombrement p.48
- enseignement p.59
- éperonnage p.171
- exemple de tests de comp. pour observer p.316-317
- fisstech p.87
- jets de vigilance p.215
- lever un envoûtement p.121
- maintenir un sort p.102
- malédiction p.230-231
- marques magiques p.103
- mémoriser des recettes/schémas p.127
- modificateurs de taille p.164
- montures et véhicules p.169
- portées p.164
- possession par un esprit p.118
- progresser en magie p.123
- prothèses p.160
- psychologie p.54
- rafistolage p.38
- recherche p.51
- + recherche de composants p.128
- récompenses p.221 à 223
- rencontres p.219-220
- réparation et recyclage p.140
- réputation p.60
- résistances : p.161
- revente : p.71
- rituels, envoûtements, et interruptions p.168
- runes et glyphes p.256
- se libérer p.94
- sensibilité à l'argent p.162
- seuil de blessure p.156
- sites d'énergie p.122
- table de dispersion p.152
- tarif des soins p.97
- taux de change des monnaies p.71
- technologie expérimentale p.254-255
- télékinésie p.103
- télépathie p.102
- téléportation aléatoire p.105
- tests de compétences p.57-58
- vulnérabilités : p.161
- zones d'effet p.103