

# THE WITCHER

Jet d'initiative: 1d10 + REF

Déplacement d'une distance égale à votre VIT

Utiliser une compétence

Prendre/dégainer un objet/arme

## Réaliser une attaque :

### Initier un combat verbal

### Attaques de mêlée : 1d10 + REF + compétence d'arme (+ modificateur d'arme)

- **Rapide** : 2×attaques sans pénalités
- **Puissante** : 1×attaque à -3 mais à ×2 dommages

### Attaques spéciales

- **Charge** : 1 tour pour courir (VIT×3), porte une attaque puissante avec -3. Si l'attaque est bloquée, jet de physique pour mettre la cible au sol.
- **Coup de poignee** : Coup non léthal (1/2 jet de dégât de l'arme).
- **Coup de bouclier** : Jet de mêlée, dégât léthaux égaux au coup de poing.
- **Désarmer** : Fait sauter l'arme de la cible de ses mains d'1d6 mètres.
- **Déséquilibrer** : Frappe les jambes pour mettre la cible au sol.
- **Feinte** : Remplace votre 1ère attaque rapide par une feinte (jet de Duperie), la seconde attaque profite d'un bonus de +3.

### Bagarre

- **Coup de poing** : Attaque rapide ou puissante avec votre poing (stat. Poings).
- **Coup de pied** : Attaque rapide ou puissante avec votre pied/genou (stat. Pieds).
- **Coup de pied direct** : Repousse la cible de COR/3 mètres.
- **Désarmement** : Jet de Bagarre contre Esquive/évasion en frappant l'arme de la cible (1d3 mètres) ou en attrapant l'arme avec un malus de -3.
- **Charge** : Course (VIT×3) puis porte un coup puissant avec votre poing/pied à -3.
- **Déséquilibrer** : Croc-en-jambe pour mettre la cible au sol.
- **Saisie** : Jet de Bagarre contre Esquive/évasion (répéter chaque tour), vous pouvez ensuite :
  - **Clouer au sol** : Jet Bagarre vs Esquive/évasion pour immobiliser la cible.
  - **Etranglement** : Jet pour étrangler la cible. La victime suffoque.
  - **Projection** : Jet pour projeter la cible au sol, reçoit les dégâts d'un coup de poing et effectue un jet de sauvegarde vs ETOU avec un malus de -1.

### Attaque à distance : 1d10 + DEX + compétence d'arme (+ modificateur d'arme) + modificateur de Portée

- **Arc** :
  - **Rapide** : 1×attaque sans pénalité
  - **Puissante** : 1×attaque à -3 mais à ×2 dommages
- **Arbalète** : 1×attaque sans pénalité, nécessite 1 action pour rechargement

### Lancer une bombe : 1d10 + DEX + athlétisme

### Lancer un sort : 1d10 + VOL + compétence de lancement de sort

## Actions demandant un tour complet :

**Courir** : Déplacement VIT×3

**Esquive active** : Malus de -2 à quiconque tente de vous attaquer au CaC

**Viser** : Augmente votre attaque à distance de +1. Max +3 à l'attaque.

**Récupération** : Gain d'END égal à votre REC.

## Actions de défense :

**Esquive**: REF+Esquive/évasion

**Repositionnement** : DEX+ Athlétisme

**Blocage** : REF+Compétence d'arme/Mêlée/Bagarre

**Parade** : REF+ Compétence d'arme/Mêlée/Bagarre

## Attaque supplémentaire

Dépenser 3 END pour une attaque avec un malus de -3.

## Défense supplémentaire

Dépenser 1 END si vous êtes forcé d'entreprendre plus d'1 action défensive