



THE  
WITCHER<sup>®</sup>

MODE BRUTAL

*Ce document est fait pour jouer des combats brutaux et sanglants tout en gardant une simplicité et fluidité de jeu. Un certain niveau de réalisme est voulu, ici l'armure devient primordiale et entrer en combat est un choix important.*

## Initiative

**1d10+VIT**

Faire une attaque

Avec le Mode Brutal, il est impossible de dépenser de l'END pour effectuer des actions supplémentaires. De plus, chaque perte d'END est de -3.

## Corps-à-Corps

**1d10+REF+Compétence+PRE**

Le joueur peut choisir de faire soit une attaque **rapide**, càd deux attaques ou une **attaque puissante** avec un malus de -3 pour toucher et des dégâts x2

## Distance

**1d10+REF+Compétence+PRE**

Lors d'une attaque à distance, le joueur ne peut faire qu'une attaque.

Les SD suivants sont pour toucher une cible qui ne se défend pas.

Portée	SD cible	Mod
<b>A bout portant</b> entre 0 et 5m	<b>10</b>	<b>+6</b>
<b>Normale</b> Dans la portée de l'arme	<b>15</b>	<b>0</b>
<b>Extrême</b> Au delà de portée de l'arme	<b>20</b>	<b>-6</b>

## Viser

La visée est réduite à trois zones, la tête, le corps, ou les jambes. De base une attaque vise le corps.

Si le joueur veut viser la tête il applique ces modificateurs : -4 à l'attaque et dégâts x3

Si le joueur veut viser la tête il applique ces modificateurs : -2 à l'attaque et dégâts x1

## Attaque d'opportunité

Avec le Mode Brutal, une attaque d'opportunité peut être assénée à un adversaire quittant une case adjacente à son personnage si celui-ci dépense 3 END

## Encerclement

Comme dans les règles de base, un personnage ayant plus d'un ennemi adjacent à lui, subit un malus de -1 à sa DEF pour chaque ennemi supplémentaire adjacent.

## Dégâts

Arme : BDY (+Bonus de Corps si attaque au CàC)

Valeur de COR	Modificateur de dégâts
1-2	Moyen (-4)
3-4	Mineur (-2)
5-6	Pas de modificateur
7-8	Mineur (+2)
9-10	Moyen (+4)
Plus de 10	Majeur (+6)

## Propriétés des armes

Avec le mode brutal, certains types d'armes ont des propriétés dues à leur utilisation ou leur nature. De ce fait :

- **Toutes les armes tranchantes et perforantes (T/P) inflige l'effet Saignement**

(Vous subissez 2 points de dégâts par round jusqu'à ce que le saignement soit arrêté avec un jet de Premiers secours (SD15) réussi (ou un sort de soin))

- **Les Lames courtes du type P ont toutes l'effet Perce armure**

(L'effet **Perce armure** permet d'ignorer totalement l'armure)

- **Les Lames courtes ne peuvent pas parer des attaques** (sauf la dague de parade).

## Critiques

Un coup est considéré comme critique quand la différence entre le jet de défense et d'attaque est de 10 ou plus.

**Quelqu'un qui reçoit un coup critique doit faire un jet de sauvegarde d'Étourdissement**

Sauf si l'attaquant à viser la tête, il fait un jet de localisation de son coup critique et se réfère au tableau.

Localisation	Blessé	Stabilisé	Traité
Tête 10	-3 en INT, VOL et Sauvegarde	-1 en INT, VOL et Sauvegarde	-1 en VOL
Torse 5-9	-2 en COR, RÉF et DEX	-1 en COR, RÉF et DEX	-1 en COR
Jambes 1-4	-3 en VIT et aux jets d'Esquive/ Évasion et d'Athlétisme	-2 en VIT et aux jets d'Esquive/ Évasion et d'Athlétisme	-1 en VIT et aux jets d'Esquive/ Évasion et d'Athlétisme

## GUÉRISON DES BLESSURES CRITIQUES

COR	Jours
1-4	5
5	3
6-7	2
8+	1

## Défense

### 1d10+REF+Compétence

Si le défenseur subit plus d'une attaque durant un tour, il doit consommer 1 END pour pouvoir parer et 2 END pour Esquiver. (La parade ou l'Esquive sont les deux seules méthodes pour se défendre)

Le joueur peut cependant faire une action de Récupération durant son tour pour récupérer sa valeur de REC

Avec le Mode Brutal, si le coup touche, les mécaniques sont différentes. En effet, l'armure est primordiale et est la dernière chose qui vous sépare de l'arme de l'adversaire.

**Quand un coup est porté à un personnage en armure, on regarde l'état de celle-ci. Les dégâts infligés par l'adversaire sont réduits par l'armure seulement si celle-ci est à la moitié ou moins de son maximum de PA.**

Dans le cas contraire, on ne jettent pas les dés de dégâts et les règles suivantes s'appliquent :

Le défenseur subit la **valeur** du nombre de dés de dégâts + les dégâts bonus, de l'arme adverse + le bonus de corps, à son END.

Exemple : l'arme de Rodolf touche son adversaire qui porte une armure au maximum de ses PA. Son arme fait normalement 3d6+2 dégâts + bonus de COR, il lui inflige donc  $(3+2+2) = 7$  END

### Bonus de taille

Pour pallier à la létalité des dagues, les armes qui ne sont pas des lames courtes ont un bonus de parade. Les Épées à une main ont un bonus +1, les épées à deux mains ont un bonus de +2.

## Propriétés des armures

Avec le Mode Brutal, n'importe qui ne peut pas porter d'armure lourde, seuls les personnages ayant 75 ou plus en COR peuvent combattre avec.

Au fur et à mesure des coups portés à une pièce d'armure, celle-ci s'abîme, chaque attaque de l'attaque rapide inflige **1 pts** aux PA de l'armure (même les attaques ne dépassant pas les PA de l'armure). Les **attaques puissantes** infligent **3 pts**. Une arme de type contondante à un bonus de **+1** dégâts infligés aux PA, ainsi que les armes ayant l'effet **Ablation**.

**Il est important de rappeler que l'on ne commence à attaquer les PS adverses seulement après que la pièce d'armure soit à la moitié de ses PA.** (Ou que l'arme ait l'effet **Perce armure**)

En plus de leur VE, porter une armure lourde s'accompagne de ces modificateurs :

Type	Malus
Furtivité	-5
VIT	-2

## Réparation

*Compatible avec le document : Nomenclature d'armes et armures*

Contrairement au jeu de base, pour réparer il faut que l'artisan :

- Paye (ou se fasse payer) la moitié du coût d'investissement de l'objet, arrondi au supérieur, pour simuler l'achat des composants
- Faire un jet d'Artisanat SD de l'objet (optionnel : + modificateur de qualité, voir *Nomenclature d'armes et armures*)
- (optionnel : se référer à *Nomenclature d'armes et armures* pour la qualité de l'arme produite)
- Y passer un nombre d'heure égal à la moitié du temps de fabrication

Celui qui fait appel à l'artisan doit payer le coût des réparations en y ajoutant un coût de localité, les artisans renommés des villes étant plus chers que ceux des villages.

Localité	Coût supplémentaire	Compétence de l'artisan
Hameau	10	12
Village	20	14
Ville	30	16
Capitale	40	18

Références et inspirations :

<https://www.youtube.com/watch?v=5hllUrd7d1Q>

“Nous ne sommes que des tas de viandes tenus par quelques os” -Jaime Lannister

Par Elixio, SlymZ et Hegumile