



Ajustement et équilibrage du jeu

Règles bonus pour le JDR the witcher





Équipe

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux.

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Écriture et mise en page:

Séphaloth

Relecture / Correction:

Zab, Brushette, Almut de Meuré
et alcethenecromancer

Directeur de publication:

Alexis. D

Illustrations:

Séphaloth.

Ainsi que des illustrations
décoratives libres de droit
provenant du site freepik.

Contenu du livret :

L'objectif de ce livret est d'ajouter des règles simples et faciles à assimiler pour les joueurs. Ces règles ont pour but de revoir l'équilibrage du jeu de base et d'en améliorer la cohérence. Chaque règle est à prendre à part et peut être adaptée par le MJ. Il s'agit d'une source d'inspiration et il n'est pas contre indiqué de les modifier à votre goût.

Table des matières

- Page 2 : Rééquilibrage du jeu
 - Page 2 : Double action des PJs
 - page 2 : Superposition d'armures
 - page 2 : Dégâts critiques
 - page 3 : Échecs critiques physiques
 - page 3 : Utilisation de la mauvaise main
 - page 3 : Utilité des kits de chirurgie
 - page 3 : Action coopérative
 - page 4 : Attaque à distance
 - page 4 : Intérêt des arbalètes
 - page 5 : Relancer un sort
 - page 5 : Échecs critiques magiques
 - page 9 : Gestion du manque de sommeil
 - page 10 : Modifications de l'artisan

- Page 11 : Astuces de rééquilibrage
 - Page 11 : PJ avec une armure trop élevée

Rééquilibrage du jeu :

Nombre de discussions avec les MJs de la communauté ainsi que des constats lors de mes séances m'ont montré que le jeu avait un souci d'équilibrage. Les règles suivantes sont celles qui ont été décidé avec l'un de mes groupes, permettant de simplifier le jeu, de le rendre plus fluide et de laisser leur chance à certains monstres jusqu'alors incapable de ne serait ce que toucher un joueur débutant.

Double action des PJs :

Une règle du livre de base permet aux personnages joueurs de sacrifier 3 points d'endurance afin de pouvoir effectuer une seconde action pendant leur tour. Cela pose un problème évident qui est que les joueurs disposent alors de deux fois plus de temps d'action que les créatures, pour un coût minime, en plus de réduire la fluidité du jeu en rallongeant les tours.

On propose donc ici de supprimer cette possibilité de double action.

Superposition d'armures :

Un règle rend possible la superposition de plusieurs armures (jusqu'à trois) afin de protéger les joueurs. Cela pose un problème évident car les joueurs se retrouvent rapidement avec une très bonne armure dès le début du jeu, neutralisant tous les dégâts des mobs, hors critique. De plus, cette superposition d'armure rend le calcul des PA et de la fiabilité des objets plus complexe.

On propose donc ici de supprimer cette possibilité de superposition d'armure. Le MJ pourra à la place proposer de meilleures armures à ses joueurs au fil de ses campagnes.



Dégâts critiques :

Le système de critique du jeu prend en compte l'écart entre le jeu de l'attaquant et celui du défenseur. Plus l'écart est grand, plus le coup est violent, allant jusqu'au one shot pur et simple. Cela peut gâcher la campagne d'un joueur sur un "manque de bol" -> 1% de chance qu'un attaquant enchaîne deux jet à 10 sur son attaque et donc est un critique mortel quasi garanti pour tuer un joueur ou lui faire perdre un membre.

Afin d'éviter ce genre de situation très frustrante, on propose que l'armure soit une protection face aux chocs les plus violents, supprimant les effets aux membres d'un joueurs tant que celui-ci est couvert.

Attention les dégâts critiques sont conservés et seuls les effets sont annulés.

<u>Type de critique</u>	<u>Dégâts à l'armure</u>
Simple	-1 PA
Complexe	-3 PA
Difficile	-10 PA
Mortel	Armure brisée

Échecs critiques physiques :

Lors d'un échec critique avec une armure physique, les conséquences d'un échec critique "léger" sont inexistantes, à part juste un coup raté, ce qui le rend difficile à discerner d'un simple échec. Voici une proposition faite par Zab. **Pour plus de cohérence, il est proposé de faire perdre un point de fiabilité à toute arme ou bouclier lorsque son propriétaire l'utilise et réalise un échec critique.**

Utilisation de la mauvaise main :

Dans le cas où un joueur serait amené à utiliser une main qui n'est pas sa main de prédilection pour effectuer une action (un droitier utilisant sa main gauche par exemple), Zab propose le malus suivant: **-2 à tout jet effectué par un personnage utilisant sa "mauvaise" main.**

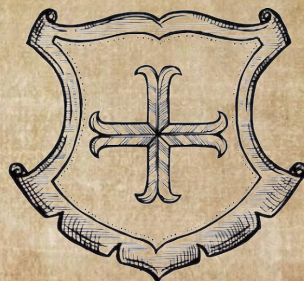
Utilité des kits de chirurgie :

Grâce au kit de chirurgie, seuls les docteurs peuvent guérir un joueur ayant subi une blessure critique. Cela peut laisser un groupe sans docteur en difficulté. Zab propose la règle suivante pour permettre à tous les types de groupes de se remettre de blessures graves, tout en laissant un intérêt à la classe de docteur. **Un joueur avec une base de 13 en premiers soins peut utiliser ses instruments pour soigner les blessures critiques. Si un tel joueur utilise une telle méthode, il effectuera alors un jet de premiers soins à la place de son jet de mains thérapeutiques, avec un malus de 4.**

Action coopérative :

Il n'est pas rare que lorsque le MJ propose une action aux joueurs, plusieurs volontaires se désignent. Il faut alors départager les jets ou n'en choisir qu'un. Voici une troisième alternative apportée par Zab. Libre à vous de choisir la méthode la plus adaptée à chaque situation.

Dans le cadre d'une action menée en commun, le groupe désigne un meneur qui sera celui effectuant la tâche. Les autres personnages seront considérés comme l'assistant dans cette tâche. Les assistants effectuent leurs jet en premier. Pour chaque réussite, ils diminuent le SD du meneur de l'action de 2. Pour chaque échec, ils augmentent le SD du meneur de l'action de 1. Le meneur de l'action effectue ensuite son test avec le nouveau SD ainsi défini, seul le résultat du meneur vis à vis de l'action à effectuer prime alors.



Attaque à distance :

Afin de rééquilibrer les attaques à distances, certaines règles peuvent être modifiées pour plus de cohérence.

Zab propose de modifier les modificateur de portée de base, ainsi que d'ajouter un SD pour toucher une cible ou un objet immobile.

<u>Portée</u>	<u>Modificateur du jet de tir</u>	<u>SD pour cible immobile</u>
Bout portant	+5	5
Courte (¼ portée)	0	10
Intermédiaire (½ portée)	-5	15
Longue (portée de base)	-10	20
Extrême (2*portée)	-15	25

Intérêt des arbalètes :

Un joueur attentif aura vite compris en comparant les statistiques des arcs et des arbalètes que ces dernières n'ont en réalité pas d'intérêt, se faisant surpasser facilement par les arcs. Voici quelques pistes pour redonner un intérêt à ces armes.

Almut propose d'intégrer un effet de perforation à l'ensemble des arbalètes du jeu, comme cela est visible sur le magasin du site de la communauté. On rend ainsi l'arbalète très utile contre les adversaires en armure. On peut aussi proposer la possibilité aux joueurs utilisant deux arbalètes de poing de tirer deux carreaux avec leurs deux armes préalablement chargées en effectuant une attaque rapide.

Enfin, une arbalète ne nécessitant pas de force pour être continuellement armée, la visée est plus simple qu'avec un arc. On propose donc la possibilité aux joueurs utilisant une arbalète de viser plus longtemps.

Alors que le bonus de visée d'un arc peut se stacker 3 fois, offrant un bonus de +1 au tir à chaque fois, on proposera aux arbalétriers de pouvoir stacker ce bonus jusqu'à 5 fois, offrant un bonus conséquent de +5 au tir à qui sera assez patient et discret pour viser sa cible aussi longtemps. L'idée est alors de faire de l'arbalète une arme plus faible, mais très efficace en situation de furtivité, combinée au bonus de +5 en attaque en embuscade.

Relancer un sort :

Le lancement des sorts ne précise pas nécessairement de conditions pour relancer une magie sur une cible qui y a déjà résisté. Cette absence de règle laisse aux mages la possibilité de relancer le même sort encore et encore sur une même cible jusqu'à réussir à lui infliger un effet négatif, même si celle-ci a déjà résisté au même sort juste avant.

Afin de limiter ceci, les sorts qui appliquent un malus (donc tout sauf les dégâts) sur une cible adverse se voient appliquer un malus de 5 pour chaque fois où la cible a résisté à ce même sort (peu importe la source) pendant le combat.

Échecs critiques magiques :

Contrairement aux attaques physiques, un échec critique pour lancer un sort n'a pas de conséquences à la hauteur du risque pris par le lanceur.

Armand Proy ayant déjà créé un système très complet et bien équilibré là-dessus, je me permets d'en citer le travail. Le fichier original est disponible à l'adresse suivante:

https://www.the-witcher-jdr.fr/fichiers/aides/regles_alternatives/21-07-26-14-29-56_echecs_critiques_magiques.pdf

Dans le cas où un 1 est obtenu en lançant un sort, on lance un nombre de dé égal au coût du sort divisé par 5 et arrondi au supérieur (les améliorations de focus participant à la réduction du coût du sort sont prises en compte). Si la valeur d'un des dés lancés est 10, on le relance et on y additionne le résultat. On soustrait le seuil de vigueur du personnage à ce total et on suit les résultats des tableaux suivant, fonction de l'élément du sort lancé.

Total	<1	1 à 6	7 à 15	16 à 24	>24
Effet	subit 1d6 dégâts non létaux	subit 1d6 dégâts létaux	échec magique simple	échec magique complexe	échec magique catastrophique



Critiques simple :

<u>Élément</u>	<u>Effet</u>
Air	Le vent souffle autour de vous. Vous êtes projeté 2 mètres en arrière.
Eau	Le givre craque autour de vous, englobant votre corps. Vous êtes gelé .
Feu	Votre corps s'enflamme d'un coup. Vous êtes en feu (incinération).
Terre	La terre tremble autour de vous. Vous êtes étourdi .

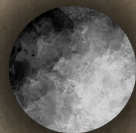
Critiques Complexes :

<u>Élément</u>	<u>Effet</u>
Air	Vous êtes touché par un énorme éclair infligeant 8d6 points de dégâts (ignorant l'armure). N'importe qui dans un rayon de 5 m est jeté au sol (au sol).
Eau	Votre corps gèle complètement. Effectuez un test d' étourdissement avec un SD égal à l'échec magique. Si vous échouez, votre corps se transforme en statue de glace. Même si vous réussissez, vous êtes gelé .
Feu	Des flammes ardentes émanent de tout votre corps. À chaque tour, vous subissez 3d6 dégâts insensibles à l'armure, à moins qu'une grande quantité d'eau ne vous soit jetée ou que vous soyez enveloppé dans des vêtements étouffant les flammes.
Terre	La terre sous vos pieds se fissure et un gouffre d'un mètre de large se forme. Effectuez un test d' athlétisme avec SD égal à l'échec magique. Si vous échouez, vous tombez de 5 mètres dans le gouffre et vous subissez 3d6 dégâts.



Critiques catastrophiques :

<u>Élément</u>	<u>Effet</u>
Air	Le corps de l'enchanteur commence à s'élever dans les airs et d'énormes tempêtes de foudre en découlent. L'enchanteur meurt immédiatement, tandis que n'importe qui ou n'importe quoi dans un rayon de 50 mètres a 75% à chaque tour d'être frappé par un éclair. Celui qui est touché subit 5d6 dégâts et est projeté hors de la zone, subissant des dégâts supplémentaires s'il heurte un objet solide. La tempête dure 1 minute.
Eau	Votre corps absorbe toute chaleur dans un rayon de 20 mètres et la transforme en une glace permanente. Toute personne dans la zone doit effectuer un test de résilience ou être transformée en statue de glace. Les statues de glace ont 1 PS et mettent 3 jours à proximité d'une forte source de chaleur pour revenir à la vie. Si la statue se brise, la créature à l'intérieur meurt immédiatement. La zone prend 2 jours pour revenir à la normale
Feu	Une énorme explosion se produit de l'enchanteur. Son corps est déchiré et se désintègre. Toute personne dans un rayon de 20 mètres subit 10d6 dégâts et a 75% de chances d'être incendiée . Toute personne dans un rayon de 100 mètres est assourdie pendant 1 jour et subit un malus de - 3 sur n'importe quel test de Vigilance .
Terre	La terre dans un rayon de 15 mètres se transforme en sable et commence à couler vers l'emplacement de l'enchanteur où elle est avalée dans un abîme sans fond. L'enchanteur est englouti le premier et disparaît à jamais. N'importe qui dans la zone doit s'agripper à quelque chose et effectuer un test de physique contre un SD égal à la valeur de l'échec magique. Quiconque échoue est avalé dans l'abîme et disparaît. Après 1 minute, le sable se calme, laissant derrière lui une zone sablonneuse. Toute tentative de sauvetage de ce qui a été avalé échoue



STATUES DE GLACE

Les statues de glace ont 1 PS et prennent 3 jours près d'une source de chaleur pour revenir à la vie. Si la statue se brise, la créature à l'intérieur meurt immédiatement



FLAMMES ARDENTES

La douleur atroce vous empêche de bouger et quiconque vous touche subit 2d6 dégâts par tour (l'armure absorbe ces dégâts).

DANS LE GOUFFRE

À chaque tour, effectuez un test d'athlétisme SD: 10 ou vous tombez de 5 mètres de plus dans le gouffre. Vous pouvez remonter de 5 mètres en effectuant un test d'athlétisme avec SD: 15



Gestion du manque de sommeil :

Dans les règles du jeu de rôle, l'impact du manque de sommeil ne dispose pas de règles à part entière.

Zab propose ci dessous une règle additionnelle afin de donner un malus au personnages joueurs ne s'étant pas reposés.

- **On considère qu'un personnage doit se reposer 8 heures par jours.**
- **À partir du moment où un personnage passe moins de 8 heures de repos pour la deuxième journée consécutive, le MJ compte le nombre d'heures de sommeil manquante pour ce personnage depuis le début de la période de manque de sommeil.**
- **Le joueur effectue alors un test de résistance à la contrainte de SD égal à 8 + le nombre d'heures de sommeil manqué.**
- **En cas d'échec le personnage concerné subit un malus de -1 en INT, EMP, DEX, REF et VOL.**
- **Ce malus est cumulatif d'une journée sur l'autre: plus la période sans sommeil est longue, plus le malus est important.**



Modifications de l'artisan :

La compétence exclusive de l'artisan "amélioration", lui permet d'améliorer les armes et armures du groupe sans coût réel. Ce qui n'a pas vraiment de sens. **Pour plus de cohérence, il est proposé que le PJ doit utiliser un matériau cohérent par rapport à l'amélioration souhaitée.**

- pour les améliorations "renforcée" et "cloutée" : du métal.
- pour les améliorations "crantée/crochets" et "allégée" : une pierre à aiguiser ou un objet similaire.
- pour l'amélioration "camouflage" : tout objet permettant de teindre l'armure

Zab propose également quatre nouvelles capacités que l'artisan peut utiliser:

- Un artisan peut réparer une arme ou une armure . Il lui faut pour cela utiliser un composant de chaque type utilisé pour la fabrication de ce même objet (que la réparation réussisse ou non). Si la manière dont on fabrique cet équipement n'est pas connue de l'artisan, il doit effectuer un test d'INT SD 12 pour essayer de le réparer (il est limité à un essai pour ce jet d'INT par séance ou par jour dans le RP, au choix du MJ). Il effectue alors un jet d'artisanat dont le SD est celui de fabrication de l'équipement, en cas de réussite, la moitié du PA ou de la fiabilité de l'équipement est restaurée. Dans le cas où l'artisan sait comment fabriquer l'équipement à réparer, le jet d'artisanat à un bonus de +3.
- Un artisan peut également démanteler la moitié (arrondi inférieur avec un minimum de 1) des composants d'une arme ou armure en effectuant un jet d'artisanat de SD égal à celui de la fabrication de l'objet -2.
- Dans le cadre de l'alchimie, si l'artisan utilise au moins un tiers de composants de qualité supérieure, il obtient un bonus à la fabrication. Si la totalité des composants sont au moins de cette qualité, le bonus est doublé. On ne prend en compte qu'un seul bonus de ce type à la fois pour le craft: C (+1), I (+2) et R (+3).
- Un artisan peut reproduire un objet dont il ne connaît pas la recette s'il en possède un exemplaire. Il utilise le même temps et les mêmes matériaux que pour la fabrication de l'objet de base, mais avec un SD augmenté de 5. En cas de réussite, il peut ajouter la recette à son catalogue. Dans le cas de l'alchimie, la potion/décoction doit obligatoirement être testée après le test d'artisanat, que le jet ai été réussi ou non. En cas d'échec, le MJ est libre de choisir les effets de la potion avant qu'elle ne soit appliquée.

Astuces de rééquilibrage :

Il peut arriver dans vos parties que les personnages joueurs se soient spécialisés de telle sorte qu'il en deviennent immunisés à certains éléments du jeu. Cela peut poser problème dans le sens où le MJ devient limité sur ce qui peut mettre en danger les PJ, voici quelques idées permettant de contourner quelques soucis communs.

PJ avec une armure trop élevée :

Un MJ a remonté un souci qui peut arriver aux groupes expérimentés: l'un des personnages s'est spécialisé dans l'utilisation des armures lourdes et est donc devenu insensible aux dégâts. Impossible pour le MJ d'augmenter la force de ses créatures, car les autres personnages joueurs ayant des armures plus faibles n'auraient plus aucune chance face à elle.

Voici trois idées de solutions qui pourraient permettre de contourner ce problème:

- **Créer des adversaires utilisant la perforation et la perforation améliorée, dont l'efficacité est proportionnelle à l'armure de la cible.**
- **Privilégier les capacités d'entrave et de contrôle sur le joueur concerné. Si les créatures ne peuvent pas tuer le joueur avec des coups, il est parfaitement envisageable de l'entraver pour mieux l'asphyxier, le capturer ou même le retourner contre ses alliés.**
- **Donner un comportement plus perfide aux adversaires, en leur laissant la possibilité de viser la faille des armures de joueurs (morsure à la gorge pour un joueur plaqué au sol, acide ou poison passant dans les failles de l'armure etc...).**

Lors des séances de jeu, il sera facile de constater que quelques soucis d'équilibrage peuvent apparaître, rendant le jeu parfois trop simple et parfois trop injuste envers le MJ ou les joueurs. Ce livret contient plusieurs points de règles permettant de modifier et compléter celles déjà présentes dans les livres de règles officiels du jeu de rôle the witcher, en se basant sur les retours de différents MJ et de leurs campagnes. Ces points de règles peuvent être pris de manières indépendante les uns des autres, afin de permettre à chaque MJ d'adapter le jeu à sa convenance. Des explications permettent aussi de donner la raison de ces modifications et pourquoi elles peuvent (ou non) être utilisées lors des séances.
