

## The Witcher JDR : Mode Lyrique

Le « mode lyrique » est une proposition de modifications de règles pour le jdr officiel The Witcher. Le but est de simplifier les règles du jeu de base afin de fluidifier la partie, et de rendre le jeu plus épique. Bref, « le rôle avant le jeu ».

**Version : 0.1**

### Compétences

- **Succès / Echecs critiques** : ça n'est plus en fonction de la différence entre le jet et le SD (seuil de difficulté).  
**Sur n'importe quel jet de compétences, si un 1 est tiré :**
  - o Relancer 1D10 (ou lancer une pièce) : de 1 à 5 (ou pile), l'échec critique est confirmé, de 6 à 10 (ou face), le jet de compétence se poursuit normalement.**Si un 10 est tiré :**
  - o Relancer 1D10 (ou lancer une pièce) : de 1 à 5 (ou pile), le jet de compétence se poursuit normalement, de 6 à 10 (ou face), le succès critique est confirmé.
- **SD sur le jets de compétences** : au lieu d'opposer des jets de compétences des PJ à d'autres jets venant du MJ, on utilise toujours des SD. Le SD est égal à la compétence de l'ennemi + 5. Donc, de manière générale, les PNJ ne font pas de jet, il y a plutôt un SD à dépasser.
- **Compétences à laisser tomber** :
  - o Déduction (le joueur utilisera sa propre déduction)
  - o Résistance à la contrainte (le joueur décidera de lui-même s'il est convaincu)

### Combats

- **SD en combats** : Les jets d'attaques, esquives, etc se passent exactement comme la règle des SD sur les compétences. Quand un PJ attaque un ennemi, il doit dépasser un SD, pareil lorsqu'il se fait attaquer.
- **Pas de jet de localisation**, mais se référer à la table pour viser. Toujours dans le torse si non précisé (donc dégâts x1)
- **Pas d'usure sur les armes et les armures** lorsque l'on se prend un coup, ou lors de blocage. La PA des armures ne diminue donc pas lorsqu'elles sont attaquées. L'intérêt de la parade face au blocage reste tout de même la stupéfaction. L'usure peut tout de même être effective lors des échecs critiques.
- **Pas de déplacement par "cases" en fonction de la VIT** : la VIT ne représente plus le nombre de cases parcourues, cependant, pour que cette caractéristique reste utile :
  - o La VIT est utilisée à la place de REF pour les jets d'initiatives
  - o Ou alors, pour simplifier encore plus, la VIT est égale à l'initiative : on ne fait pas de jet de dé et on ordonne les rounds d'attaque en fonction de la VIT

La VIT peut toujours être utilisée pour évaluer le nombre de mètres parcourus. On peut imaginer qu'un ennemi est trop éloigné et qu'un PJ mettra 2 rounds à la rejoindre, à part s'il réussit un jet d'athlétisme (SD à évaluer en fonction de la distance et de la VIT).

- **Combat verbal** : à ne pas utiliser. Les joueurs argumentent face aux pnjs, et suivant si le discours a été convaincant pour le MJ, ils obtiennent un bon ou un malus sur leur jet.

## Le craft

Cette section est délicate, car le craft peut ternir le rôle et trop “gamifier” un JDR. Voici quelques propositions de simplifications (parfois radicales).

## L'alchimie

- **Craft de potions sans ingrédients** : pendant un temps de repos, ou une fois par séance, un joueur peut tenter un jet d'alchimie pour crafter une potion gratuitement (c'est-à-dire sans forcément réunir tous les ingrédients). On peut imaginer qu'il lui faut une heure, et qu'il doit être à proximité d'un lieu où rassembler des ingrédients. Il faut posséder une formule, ou avoir lu un livre la concernant, pour pouvoir créer une potion gratuitement.

## L'artisanat

- Il y a deux solutions :
  - o **Abandonner l'artisanat**, purement et simplement. Du coup, ne pas autoriser le métier d'Artisan (qui perd en intérêt de toute manière si vous retirez les usures sur équipements dans les combats). Si les joueurs ont des réparations à effectuer, ça sera un PNJ qui s'en chargera. Les équipements devront uniquement s'acheter, être volés ou s'obtenir lors de quêtes.  
Rmq : L'alchimie n'est pas abandonnée comme l'artisanat, car elle est assez vitale au lore des sorceleurs.
  - o **Comme l'alchimie, c'est à dire sans ingrédients**, un seul équipement par séance / repos et ayant un schéma. Cependant, le PJ devra disposer d'une forge, et avancer la somme pour payer les composants.