

ETAPE 1: INITIATIVE

- **Initiative** = 1D10 + REF
- **Dégainage Rapide**: +3 initiative | -3 à l'attaque
- **Embuscade**: +5 attaque

ETAPE 2: JET D'ATTAQUE

- **CaC** = 1D10 + REF + Compétence d'arme + Mod.
- **Distance** = 1D10 + DEX + Compétence d'arme + Mod. Portée
- **Magie** = 1D10 + VOL + Incantation
- **Frappe puissante**: -3 attaque, dégâts x2
- **Frappe rapide**: 2 attaques

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Tir ricochet	-5
Aveuglé	-3
Cible mouvante (REF > 10)	-3
Dégainage Rapide	-3
Cible esquivant activement	-2
Viser (par tour)	+1
Cible à contre-jour	+2
Cible immobilisée	+4
Embuscade	+5

MODIFICATEURS DE PORTÉE

A bout portant	+5
Courte	0
Intermédiaire	-2
Longue	-4
Extrême	-6

ETAPE 3: JET DE DÉFENSE

- **Jet défense** = 1D10 + Caract. + Compt. + Mod.
- **Esquive**: Esquive/Evasion
- **Repositionnement**: Athlétisme
- **Blocage**: Compétence d'arme (-1 PA)
- **Parade**: Compétence d'arme -3 (-5 armes à distance)
- **Défense magique**: Résist. magie
- **Arme**: Compétence d'arme
- **Bouclier**: Mêlée
- **Corps**: Bagarre

ABRIS COURANTS

	PA
Mur de Pierre	30
Gros Arbre	30
Mur de brique	25
Porte en acier	20
Lourde porte en bois	15
Mur de bois	10
Carriole	10
Tonneau de bois	10
Broussailles	7
Toit de chaume	7
Tente	5

MODIFICATEURS DE TAILLE

Petite	+2
Moyenne	0
Grande	-2
Énorme	-4

ETAPE 4: SOMME DES DEUX

Malus	Localisation
-6	Tête
-1	Torse
-3	Bras / Membre
-2	Jambe / Spécial

Jet d'attaque - Malus localisation - Jet défense

	Effet
≤ 0	Echec de l'attaque
> 0	Réussite de l'attaque
> 7	Critique Simple
> 10	Critique Complexe
> 13	Critique Difficile
> 15	Critique Mortel

ETAPE 5: DOMMAGES

Corps	Mod. (si CaC)
1-2	-4
3-4	-2
5-6	0
7-8	2
9-10	+4
11-12	+6
13	+8

Facteur	Localisation
* 3	Tête
* 1	Torse
/ 2	Bras / Membre
/ 2	Jambe / Spécial

Bonus	Critique
+3	Simple
+5	Complexe
+8	Difficile
+10	Mortel

Dégâts subis = [(Dégâts de l'arme + Mod. CORPS - PA) * Localisation] + Bonus Critique

GERALT COMBAT UN GROUPE DE 3 BANDITS (A, B ET C) :

(Etape 1) Geralt commence.

Il passe d'abord à B. Il a 9 de VIT, ce qui signifie qu'il peut se déplacer de 9m. Ensuite, il **Frappe rapide** avec son épée, visant la poitrine de B.

(Etape 2) Geralt lance **1d10** et obtient un 3. Il ajoute sa **REF** (14) et son **Escrime** (11), donc **25**. Il applique **-1** pour viser la poitrine. $3 + 25 - 1$ = l'attaque de Geralt est de **27**.

(Etape 3) B choisit d'essayer de bloquer l'attaque avec son bouclier. M. Melee lance **1d10** et obtient un 8. Il ajoute son **REF** (10) et **Mêlée** (9), donc **19**. $8 + 19 = 27$. Il obtient une défense de **27**.

(Etape 4) Puisque c'est une égalité, le défenseur gagne. Le bouclier de B perd 1 PA, mais il ne subit aucun dégât.

Geralt effectue sa **deuxième attaque rapide**, attaquant à nouveau B.

(Etape 2) Geralt obtient un 10, ce qui signifie qu'il lance à nouveau, et obtient un 3. Son jet d'attaque est de $13 + 25$ (**REF** + **Escrime**) = **38**.

(Etape 3) B essaie de bloquer à nouveau. Parce que c'est sa deuxième défense dans un tour, cela coûte 1 END. Il obtient un 9. Sa défense est de $9 + 19 = 28$.

(Etape 4) Geralt a battu la défense par **10**, ce qui signifie un critique complexe. Un critique complexe inflige 5 dégâts supplémentaires directement à B, ignorant toutes armures. Puisque Geralt n'a pas visé une partie du corps, il lance **2d6** pour déterminer le critique. Geralt obtient un 5 : **Bras fracturé**.

(Etape 5) **Epée d'acier de witcher** inflige $4d6 + 2$. Il obtient $13 + 2$, donc **15**. Il obtient également 2 dégâts supplémentaires pour son **CORPS** à 8, ce qui fait **17**. Nous savons qu'il frappe son bras à cause du critique, alors nous regardons maintenant son armure de bras. Il porte une brigandine avec 12 PA. $17 - 12 = 5$ dégâts. Parce qu'il est touché au bras, les dégâts sont réduits de moitié et arrondi à 2. Sa Brigandine perd également 1 PA.

B doit également faire jet **ETOU** du fait du critique. Son **ETOU** est de 8. B obtient un 5 et n'est donc pas étourdi.

Au total, B a **perdu 7 PS**, un bras fracturé, -1 PA pour son bouclier et -1 PA pour sa brigandine.

Geralt effectue ensuite une attaque supplémentaire sur B pour -3 END, effectuant une **Frappe puissante**.

(Etape 2) Geralt lance un $6 + 25$ (**REF**+**ESCRIME**) -3 (**Frappe puissante**) -3 (**Attaque supplémentaire**) = **25**

(Etape 3) B lance un $9 + 19$ (utilisant le bouclier avec son autre bras) = **28**, perdant également 1 END.

(Etape 4) Le bouclier prend 1 dégât de plus mais l'attaque échoue.

(Etape 1) Fin du tour de Geralt, début de celui de C. C a une lance, pouvant toucher Geralt à 2m. Il utilise une **Frappe rapide**.

(Etape 2) C lance un 1. Il relance et obtient un 7. Jet d'attaque = $-7 + 8$ (**REF**) + 7 (**Lance**) = **8**

(Etape 3) Geralt essaye de parer l'attaque avec son épée. Il lance un $5 + 25$ (**REF** + **Escrime**) - 3 (**parade**) = **27**

(Etape 4) Geralt pare facilement, stupéfiant C. Puisque C a eu un 1. Nous devons consulter la table des échecs critiques. 7 signifie que l'arme de C est coincée dans un objet proche, mettant fin à son attaque.

(Etape 1) Fin du tour de C, début de celui de A. A a un arc long et va utiliser un projectile de type **Tête large** (saignement 100%) pour faire une **Frappe puissante**. A a une ligne de tir et Geralt est à une distance proche, mais pas à bout portant, ne donnant aucun Mod. de portée.

(Etape 2) A lance un $8 + 10$ (**DEX**) + 8(**Archerie**) - 3(**Frappe puissante**) = **23**.

Puisque Geralt c'est déjà défendu ce tour, cela va lui coûter 1 END pour se redéfendre. (Etape 3) Geralt lance 1 puis $3 - 3 + 14$ (**REF**) + 10(**Esquive**) = **21**. Puisque Geralt a lancé un échec critique, nous devons regarder la table: 3 n'est pas un échec majeur.

(Etape 4) L'attaque touche. A n'ayant pas visé, il lance le jet de localisation: **2** touchant donc le **torse**. A lance les dégâts de l'arme ($4d6$) et obtient 10, puisque que c'était une **Frappe puissante** on double les dégâts. $20 - 12$ (armure Geralt) = **12**. Puisque l'armure de Geralt résiste au saignement, l'effet de saignement n'est pas appliqué.

A lance une attaque supplémentaire pour 3 END: **Frappe Rapide**. (Etape 2) A lance un $4 + 18 - 3$ (attaque supplémentaire) = **19**.

(Etape 3) Geralt se défend avec une nouvelle esquive lui coûtant à nouveau 1 END. Geralt lance un $8 + 24 = 32$

(Etape 4) Echec de l'attaque. Puisque un arc n'a pas de possibilité de **Frappe rapide**, le tour de A se fini.

(Etape 1) Début de celui de B. M. Melee sait que son bras est gravement blessé et choisira de s'enfuir. Dans ce système de combat, il n'y a pas d'attaque d'opportunité, et il le fait simplement.

(Etape 1) Fin du tour de B, début de celui de Geralt. Geralt se déplace vers C et choisit de faire une **Frappe puissante** contre la cible stupéfaite, en visant la tête.

(Etape 2) Geralt lance un $5 + 25 - 3$ (**frappe puissante**) - 6 (**tête**) = **21**

(Etape 3) C n'a pas son arme et doit essayer d'esquiver. Il lance un 3 mais puisqu'il est stupéfait, il obtient un malus de -2 à sa défense : $3 - 2 + 8$ (**REF**) + 2(**Esquive**) = **11**.

(Etape 4) Geralt obtient **+10** ce qui est un **Critique Complexe**. Puisqu'il a visé la tête, il lance **1d6** pour savoir lequel des deux critiques (**tête**) il obtient. Geralt lance un **6: Blessure mineure à la tête**.

(Etape 5) Geralt lance $17(4d6+2) + 2$ (Mod. **CORPS**) = **19** 2 (**Frappe puissante**) = **38**. $38 - 25$ (**Armure dragon gnome**) = **13** **L'Epée d'acier de witcher ayant Perforation, on ignore la Résistance C/T/P de l'Armure dragon gnome**. $13 + 3$ (**tête**) = $39 + 5$ (**Critique Complexe**) = **44**. C doit faire un jet **ETOU** du fait du critique. Il lance un 9, son **ETOU** étant de 8, il est donc étourdi. Au total, C a pris **44** points de dégâts, **Blessure mineure à la tête**, -1 PA à son armure de tête.

C est presque mort, Geralt veut le finir et lance une **Frappe rapide** coûtant 3 END.

(Etape 2) Geralt lance $6 + 25 - 3 = 28$

(Etape 3) C est étourdi, sa défense est donc à **10**

(Etape 4) Geralt frappe et obtient un Critique Mortel, infligeant 10 dégâts supplémentaires. Parce que ces 10 dégâts sont suffisants pour tuer C, nous pouvons renoncer à calculer le reste des dégâts et la deuxième attaque.

(Etape 1) Fin du tour de Geralt, début de celui de A. A lance une **Frappe puissante** avec un projectile standard sur Geralt.

(Etape 2) $2 + 10(\text{DEX}) + 8(\text{Archerie}) - 3$ (Frappe puissante) = **17**

(Etape 3) Geralt utilise son talent Parer les flèches: $5 + 10(\text{DEX}) + 10$ (Parer les flèches avec Escrime) = **25**

(Etape 4) Geralt a réussi à parer la flèche. Il lance pour voir où cela atterrit et obtient un 7, en haut et à gauche de lui.

(Etape 1) Fin du tour de A, début de celui de Geralt. Geralt sort son arbalète comme première action. En guise d'attaque supplémentaire (-3 END), il la tire sur A.

(Etape 2) Geralt lance $7 + 10(\text{DEX}) + 6$ (Arbalète) +1 (Précision) -3 (attaque supplémentaire) = **27**

(Etape 3) A essaye de se repositionner: $6 + 10(\text{DEX}) + 6$ (Athlétisme) = **22**

(Etape 4) Geralt touche, jet de localisation: 1 = **tête**. Jet de dégâts $9(2d6+2) - 5$ (Mur en bois) = $4 - 5$ (Chaperon à tissage renforcé) = -1. Puisque les dégâts ne peuvent pas pénétrer, aucun dégât n'est subi.

Geralt utilise alors son déplacement pour aller jusqu'à l'Archer.

(Etape 1) Ceci termine le tour de Geralt. Après avoir eu un boulon qui vient de ricocher sur sa capuche, A décide d'utiliser son tour pour s'enfuir.

FIN DU COMBAT