

Présentation. Cet article propose une aide de jeu destinée à fournir aux Gardiens une méthode simple pour localiser les blessures pendant les combats. Il s'agit d'une simulation relativement simple qui est destinée à être utilisée uniquement pour rendre l'action plus intéressante. En aucun cas, je ne conseille d'utiliser cette règle optionnelle systématiquement, sous peine d'alourdir les séquences de combat.

Variante. Au lieu des 5 points de dégâts indiqués pour changer la nature des conséquences d'une blessure, vous pouvez décider de remplacer cette valeur par le *seuil de blessure* du personnage (la moitié du nombre de *Points de vie*).

Conséquences

	De 1 à 5 points de dégâts		Plus de 5 points de dégâts
Jambe	Chaque jambe a 15% de chance d'être touchée	Perte d'un point de Mouvement ¹ .	Immobilisé ¹ .
Bras	Chaque bras a 10% de chance d'être touché	Dégâts x20% de chance de lâcher l'objet tenu.	Perte de l'usage du bras concerné ¹ .
Abdomen	L'abdomen a 15% de chance d'être touché	Nauséeux ² .	Hémorragie. Dégâts x10% d'être paralysé par la douleur ² .
Thorax	Le thorax a 25% de chance d'être touché	-	Hémorragie. Dégâts x10% d'être paralysé par la douleur ² .
Cœur	Le cœur a 5% de chance d'être touché	Si l'arme est une lame, mort immédiate. Etourdi ² . Hémorragie.	Mort immédiate.
Tête	La tête a 5% de chance d'être touchée	Dégâts x20% d'être Inconscient si arme contundante. Aveuglé et Etourdi sinon ¹ .	Mort immédiate.

¹ : s'applique jusqu'à ce que le personnage concerné subisse des soins.

² : s'applique pendant un nombre de rounds équivalent au nombre de points de Dégâts infligés.

Conseils d'utilisation. Un Gardien avisé n'utilisera pas systématiquement cette option, car elle rallonge les séquences de combat, sans forcément apporter toujours de l'intensité à la scène. En revanche, on peut utiliser cette option en particulier dans les situations suivantes :

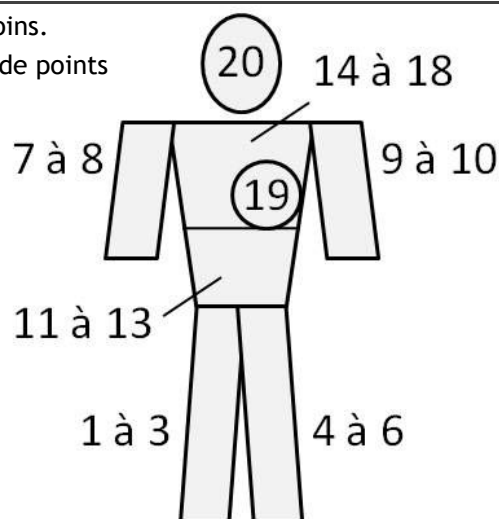
► Lorsque les dégâts sont élevés, il peut être intéressant de définir la localisation des blessures pour apporter des informations supplémentaires sur la nature de ces blessures ;

► Lorsque la scène est particulièrement intense et que la localisation des blessures peut être significative, par exemple lorsqu'un combattant espère toucher un adversaire dans les jambes pour l'immobiliser ou qu'il ne reste qu'un round pour empêcher le sorcier de lancer un terrible sortilège ;

► Cette règle optionnelle peut se substituer aux règles de couverture. Par exemple, un personnage derrière une fenêtre est immunisé aux attaques qui sont localisées sur les jambes et l'abdomen ;

► Enfin, il ne faut pas négliger - même s'il ne faut pas trop en jouer - le plaisir ludique qu'il y a à confier la « responsabilité » à un joueur de localiser les dégâts lorsque la situation est particulièrement stressante.

Règles. Un dé à 20 faces (d20) est nécessaire et s'utilise en coordination avec le diagramme ci-dessous, qui sert de base à cette simulation de localisation des blessures. Lorsque le Gardien le juge utile ou nécessaire (voir plus loin les conseils d'utilisation), il suffit de lancer autant de d20 qu'il y a de coups au but. On consulte ensuite la liste des conséquences en fonction de la localisation et de l'amplitude des dégâts. Lorsqu'une Blessure majeure indique une Séquelle, celle-ci est automatiquement liée à la localisation. Une blessure majeure localisée sur le bras droit ne peut en effet pas engendrer une défiguration.



Remarques. Cette règle de simulation se base sur la taille relative des différents membres et organes d'un corps humain standard. De ce fait, cette règle s'applique surtout pour les humanoïdes et ne sera pas vraiment probante pour localiser des dégâts sur une *Larve amorphe de Tsothoggua*. Par ailleurs, cette simulation est plus adaptée aux dégâts par armes à feu que par armes blanches. En effet, les différentes techniques d'escrime blessent de manière différenciée les membres ; par exemple, l'utilisation d'une arme blanche de taille (comme une hache ou un sabre de cavalerie) par un droitier occasionnera plus souvent des blessures sur le bras droit et la jambe gauche de son adversaire. Ce n'est pas le cas des projectiles, qui frappent en fonction de la surface des membres.

