



Tables de combat

Comment utiliser ces tables :

1. L'attaquant doit entreprendre une action complexe qui consiste à analyser son adversaire.
2. Il doit déclarer son attention de viser une partie de corps et préciser la partie visée.
3. Un malus de -4 (-6 pour la tête) s'applique au jet d'attaque de l'attaquant.
4. Si l'attaque **rate**, le défenseur bénéficie d'une attaque d'opportunité (une unique même s'il possède le don « Attaque réflexes ») contre son adversaire qui vient de porter l'assaut.
5. Si l'attaque **réussit**, l'attaquant inflige des dégâts au défenseur.
6. Comparez les dégâts sur *la marge des dégâts* et sélectionnez la colonne de la partie du corps.
7. Soustrayez les dégâts de l'attaque des PV du défenseur et appliquez *les effets de la blessure* (s'il y en a).

Table de localisation des blessures

Partie du corps	Affecte ¹
Tête	Jets d'attaque, JS, compétences (Int ; Sag ; Cha ; Concentration) et test d'initiative
Cou	-
Thorax	Tests de For ; compétences (Con) et Compétences physiques (For)
Abdomen	
Bras	Jets d'attaque ; tests de For et compétences utilisant main et/ou bras
Jambe	Tests de Dex ; jets de Réflexes et compétences liées à la Dex

¹ Quand une partie du corps subi des dégâts, le personnage encaisse un malus de -2 à toute action qu'il entreprend en se servant de la partie du corps blessée. Le malus persiste jusqu'à ce que le personnage guérisse.

Le personnage peut serrer les dents (Vig : DD10+points de dégâts encaissés) et continuer à agir normalement. Ces malus ne se cumulent pas, deux blessures à la main entraînent toujours un malus de -2 (et pas -4).

Table d'effets des blessures

Partie du corps	Marge des dégâts létaux			
	1-4	5-9	10-13	14+
Tête	Hébété	Sonné ¹	Mort instantanée	
Cou	Hémorragie (1 Pv/round)	Mort lente (1d6+1 round sauf si Premiers secours DD 10+dégâts)		Mort instantanée
Thorax	-	Malus de -5 aux jets de Vigueur	Mort lente (1d6 rounds sauf si Premiers secours DD10+dégâts)	
Abdomen			Désarmé ²	Inutilisable sauf si Premiers secours
Bras	-	VD/2		
Jambe			-	-

¹ Sonné : les effets sont identiques à l'état *chancelant*

² Désarmé : si le personnage possède un gantelet d'arme, celui-ci est alors détruit.

Note de l'auteur

Ces tables ont été conçues pour le jeu D&D3.5 dans le but de rendre les combats plus réaliste. Elles sont adaptées pour une morphologie d'humanoïdes ou pour des créatures ayant une morphologie semblable à celle des humanoïdes.

Sachez toutefois qu'elles ne sont adaptées que pour les combats armés et non pour les affrontements magiques. Libre à vous de les modifier comme vous le voulez.

