

Table de Blessures

Le tableau de la page suivante propose une série de descriptions des blessures pouvant être réalisées sur les différentes parties du corps d'une personne de type humanoïde. Il vise à épicer quelque peu les combats en les rendant un peu plus visuels. L'autre intérêt réside dans une visualisation des blessures et donc de leur soin éventuel.

Première partie : Utilisation de la Table

Pour connaître la localisation exacte du coup porté, on lance un D20 en même temps que le test de compétence pour toucher. On peut alors *grosso modo* utiliser cette table de deux manières différentes :

Option 1 : Joueur : Je fais 8 de dégâts en tapant avec ma rapière.

MJ : Ou ça ? Voyons ... 20, dans le pied. Armure, il en a pas

Option 2 : Joueur : Je frappe avec ma rapière en piqué vers son pied droit, afin de limiter ses mouvements. Cependant, mon coup est un peu faible sûrement à cause de mes blessures au bras qui me font souffrir. 5 points de dégâts

MJ (après tests de résistance) : En effet, ton coup est un peu faible. Tu as réussi à percer sa botte avec ta rapière mais elle a quasiment amorti tout le coup et tu lui as juste piqué le pied. Il fait un petit sursaut des plus ridicules, ce qui le met de mauvaise humeur. Tu lui infliges 2 points de dommages, soit une blessure légère

Choisissez votre méthode ;o))

Deuxième partie : Règles annexes de la Table

1 : La localisation :

Tête : Les coups à la tête peuvent entraîner des lésions irrémédiables, souvent des pertes de mémoires, parfois des pertes de facultés mentales sur le court ou long terme. S'ajoutent le risque de paralysie ou de perte de facultés motrices ou sensorielles.

Epaule/Bras/Main : Lors des impacts risque de lâcher l'arme tenue dans la main.

Tronc/Dos : Risque d'avoir le souffle coupé, ou des incapacités à respirer selon les blessures engendrées.

Cuisse/Jambe/Pied : les blessures engendrées limitent fortement le mouvement et rendent ainsi la cible plus facile à toucher. Certains coups peuvent amener la cible à terre rapidement.

2 : La médecine :

L'environnement en Sombre Terre est plutôt hostile et la médecine, magie exceptée, encore assez rudimentaire. Toute chirurgie de précision est hors de portée et pour celles qui sont possibles, les risques de décès pendant l'intervention sont grands et les risques de séquelles sont très importants (immobilisation, cerveau endommagé,...). A cela s'ajoute toutes sortes de conséquences possibles : infections, gangrènes, etc. ne sont pas rares.

Troisième Partie : La Table

Dé	Zone	Légère	Sérieuse	Grave	Critique
1	Tête	Eraflure au visage. Œil au beurre noir. Filet de sang sur les lèvres. Bosse au crâne.	Ouverture de l'arcade (sang sur les yeux). Dents cassées. Fêlure du crâne (étourdissements passagers)	Plaie béante au visage (cicatrice indélébile). Œil touché (vue définitivement brouillée). Mâchoire ou nez cassé (fort saignement)	Œil crevé. Fracture du crâne (vertiges et vomissements). Ouverture de la joue (cicatrice immonde et indélébile).
2-3	Epaule D	Hématome sur l'épaule. Coupure bénigne.	Profonde entaille à l'épaule (quelques points). Fêlure de la clavicule (gêne des mouvements du bras).	Epaule démise ou cassée (bras HS). Ouverture de l'artère humérale (fort saignement).	Section ou écrasement du bras sous l'épaule. Fracture ouverte et section de l'artère (fort saignement et auto-infection).
4-5	Epaule G				
6	Bras D	Eraflure ou hématome sur l'avant bras.	Profonde entaille au bras (gêne des mouvements de la main). Bras engourdi sous l'impact.	Avant bras ou coude cassé (main HS). Section de tendons ou de ligaments (main HS)	Section ou écrasement du bras sous le coude. Fracture ouverte et section de l'artère (fort saignement et auto-infection).
7	Bras G				
8	Main D	Entaille sur la main. Léger picotement d'engourdissement	Doigt cassé. Main ouverte (tendons intacts).	Doigts sectionnés ou broyés. Section de tendons (doigt HS).	Section ou écrasement de la main. Destruction des tendons ou des ligaments (main définitivement HS).
9	Main G				
10-12	Tronc	Hématome sur la poitrine ou les flancs. Egratignures sur le ventre.	Plaie à la poitrine ou au ventre (fort saignement). Côte fêlée	Ouverture du ventre (fort saignement et cicatrice indélébile). Organe interne touché (état et effets variables). Côtes cassées (respiration pénible ou impossible).	Poumon crevé (saignement et noyade). Rein ou foie détruits. Chute des viscères (infection automatique). Colonne vertébrale brisée (paralysie des jambes).
13-14	Cuisse D	Hématome à la cuisse. Coupure bénigne.	Profonde entaille à la cuisse (quelques points). Fêlure de la hanche (gêne des mouvements de la jambe).	Fémur cassé ou hanche démise (jambe HS). Ouverture de l'artère fémorale (fort saignement)	Section ou écrasement de la jambe sous la hanche. Fracture ouverte et section de l'artère (fort saignement et auto-infection).
15-16	Cuisse G				
17	Jambe D	Eraflure sur le mollet, bleus.	Profonde entaille à la jambe (gêne des mouvements du pied). Genou engourdi sous l'impact	Genou ou tibia cassé (pied HS). Section de tendons ou de ligaments (pied HS).	Section ou écrasement de la jambe sous le genou. Fracture ouverte et section de l'artère (fort saignement et auto-infection).
18	Jambe G				
19	Pied D	Entaille sur le pied. Léger picotement d'engourdissement.	Pied ouvert (tendon intact). Entorse de la cheville.	Doigts sectionnés ou métacarpes broyés. en miette. Section de tendons (pied HS).	Section ou écrasement du pied. Destruction du tendon d'Achille (pied définitivement HS).
20	Pied G				