

LOCALISATION DES DÉGÂTS

L arrive toujours un moment, que l'on soit du côté des joueuses ou bien derrière l'écran du maître du donjon, que quelqu'un déclare vouloir attaquer un adversaire à un endroit particulier, pensant véritablement obtenir un effet supplémentaire..

Vous le savez, la 5ème édition n'offre pas de résultat particulier à une attaque localisée, le jeu n'a pas été conçu de cette façon. Pour les joueuses et MD, cela peut manquer ou, a minima, ces derniers pourraient souhaiter offrir des possibilités sur ce versant là.

Qu'il s'agisse d'apporter plus de réalisme, d'avoir une description visuelle des actions des personnages ou espérer renverser la situation dans un combat grâce à une attaque particulièrement bien placée, ces personnes, si vous en faites partie, pourront trouver un intérêt aux propositions suivantes.

RÈGLES DE LOCALISATION DES DÉGÂTS

ACTION CIBLER

Si à votre tour vous pouvez choisir l'action Attaquer, vous pouvez prendre l'action Cibler à la place. Cette action vous permet de viser un point précis de votre adversaire et produire un effet particulier à votre attaque, qui s'applique en plus des dégâts normaux.

Lorsque vous prenez l'action Cibler, vous réalisez votre attaque avec un désavantage. Le MD applique à votre cible le bonus à la CA de la zone visée par votre personnage. Si l'attaque est réussie, vous pouvez infliger les dégâts.

Les effets supplémentaires décrits à la page suivante s'appliquent à partir du moment où l'adversaire a perdu au moins la moitié de ses points de vie maximum.

Vous ne pouvez pas utiliser l'action Cibler si vous subissez un désavantage.

CONSEIL DE MAÎTRISE

ATTAQUES MAGIQUES ET LOCALISATION

Certains sorts permettent de réaliser un jet d'attaque au corps-à-corps ou à distance. Il pourrait être envisagé d'appliquer les règles de localisation à ces sorts mais tous, dans leur aspect narratif, ne se prêtent pas forcément à cette règle optionnelle. À défaut de pouvoir dresser une liste exhaustive sur ce point particulier, nous vous laissons vos joueuses et vous débattre de l'application de ces règles à tel ou tel sort précis.

ATTAQUES MULTIPLES

Si votre personnage est en mesure d'effectuer plusieurs attaques à son tour en utilisant l'action Attaquer, il peut, en utilisant à la place l'action Cibler :

- soit appliquer l'action Cibler à sa première attaque et effectuer les suivantes dans les conditions normales.
- soit sacrifier ses attaques supplémentaires et réduire de 3 la CA de l'adversaire par attaque sacrifiée, le temps de votre action.

Exemple : Thorn est un guerrier nain de niveau 15, il a donc trois attaques lorsqu'il utilise l'action Attaquer. Il souhaite toucher le nécromant adverse à la bouche pour l'empêcher d'incanter. Il prend donc l'action Cibler et, pour réussir l'action entreprise, il sacrifie ses deux attaques supplémentaires et diminue ainsi de 6 la CA du nécromant, le temps de cette attaque.

RÉUSSITE CRITIQUE

Si vous obtenez une réussite critique en utilisant l'action Cibler, vous continuez d'appliquer la règle normale sur les dégâts supplémentaires.

OPTIONS

COUP DE CHANCE

Si vous utilisez la règle de localisation des dégâts à votre table et que vous obtenez une réussite critique à un jet d'attaque non localisé, vous pouvez ignorer les dégâts supplémentaires et appliquer à la place les effets de la localisation, à condition que l'adversaire ait perdu la moitié de ses points de vie avant cette attaque.

SEUIL DE BLESSURE

Dans le tableau de **Localisation des dégâts**, vous trouverez certains effets supplémentaires qui peuvent s'appliquer à partir du moment où une partie précise de la cible a subi un nombre de dégâts égal ou supérieur au seuil de blessure. Ce seuil est un nombre égal au ¼ des pv maximum de la créature. Si, pendant une rencontre, un effet quelconque devait diminuer le nombre de pv maximum de cette créature, son seuil de blessure diminue également.

EFFETS DE LA LOCALISATION

Le tableau suivant se veut non-exhaustif, l'objectif étant de vous donner des idées d'effets en fonction des situations rencontrées et du type de créature. Certaines parties du corps peuvent provoquer différents effets selon le contexte, bien entendu un seul sera retenu en cas de réussite de l'attaque ciblée.

LOCALISATION DES DÉGÂTS

Localisation	Bonus à la		Effet	Seuil de blessure atteint
	CA			
Créature (aile)	+3		La créature doit réussir un jet de sauvegarde de concentration ou bien perdre l'usage de ses ailes jusqu'à la fin de son prochain tour. Si elle volait au moment de l'attaque, elle chute au sol.	La créature perd l'usage d'au moins une de ses deux ailes. Sa vitesse de vol est nulle. Si elle volait au moment de passer le seuil de blessure, elle chute au sol.
Créature (bouche)	+5		La créature ne peut plus utiliser sa bouche, sa mâchoire ou sa gueule pour effectuer une action jusqu'à la fin de son prochain tour. Si la créature peut incanter, elle ne peut plus avoir recours aux composantes verbales jusqu'à la fin de son prochain tour.	La créature perd définitivement l'usage de sa bouche, sa mâchoire ou sa gueule. Elle ne peut plus effectuer d'action avec. Si la créature peut incanter, elle ne peut plus avoir recours aux composantes verbales.
Créature (crâne)	+3		L'attaque subie affecte les pensées de la créature. Elle ne peut recourir à une attaque psychique ou mentale avant la fin de son prochain tour. De plus, elle a un désavantage à son jet de concentration si elle devait en effectuer un.	La créature est particulièrement affectée au niveau de son cerveau par les attaques subies pendant 1d6 heures. Elle subit un désavantage à toutes ses actions reposant sur le mental, y compris les jets de concentration.
Créature (membre d'attaque)	+3		La créature subit un désavantage aux attaques effectuées avec ce membre jusqu'à la fin de son prochain tour.	La créature perd définitivement l'usage de ce membre. Elle ne peut plus attaquer avec.
Créature (oeil)	+5		La créature est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.	La créature perd l'usage de ses yeux. Elle est aveuglée définitivement.
Créature (oreille)	+5		La créature est assourdie jusqu'à la fin de son tour.	La créature perd l'usage de ses oreilles. Elle est assourdie définitivement.
Créature (patte)	+3		La créature ne pourra se déplacer que de la moitié de son mouvement jusqu'à la fin de son prochain tour.	La créature perd définitivement l'usage de sa patte. Sa vitesse de mouvement est réduite de moitié et elle a un désavantage à ses tests de Dextérité (Acrobaties) et Force (Athlétisme).
Créature (queue)	+3		La créature est touchée à son appendice caudal, réduisant son équilibre. Elle a un désavantage à tous ses jets de sauvegarde de Dextérité et aux tests de compétence reposant sur l'équilibre jusqu'à la fin de son prochain tour.	La créature perd l'usage de sa queue. Cela peut affecter définitivement son équilibre, ses attaques ou sa vitesse de déplacement. Le MD choisit quel effet est appliqué. Attaques. Référez-vous à l'entrée Créature (membre d'attaque). Équilibre. La créature a un désavantage à tous ses jets de sauvegarde de Dextérité et aux tests de compétence reposant sur l'équilibre. Vitesse de déplacement. Référez-vous à l'entrée Créature (patte).
Humanoïde (bras ou main)	+3		Si l'humanoïde tient quelque chose dans la main visée, l'objet est lâché. Sinon, il subit un désavantage à toutes ses attaques jusqu'à la fin de son prochain tour.	L'humanoïde perd l'usage de sa main ou son bras. Il a un désavantage permanent à ses jets d'attaque et à ses tests de compétence impliquant l'utilisation de ses bras ou ses mains.

CONSEIL DE MAÎTRISE

ATTAQUES LOCALISÉES ET COHÉRENCE

Dans certains cas, localiser les attaques n'a pas forcément une grande pertinence, selon la créature adverse. Ce peut être le cas de créatures fantomatiques, des morts-vivants, des vases, etc. Une nouvelle fois, nous vous laissons débattre avec vos joueuses de l'application de ces règles à telle ou telle créature. Éventuellement, vous pouvez préciser quelles sont les parties du corps que les joueuses peuvent viser pour appliquer la localisation des dégâts.



CRÉDITS

Illustration de [Cajo Monteiro](#).

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#).

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.

Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©*Wizards of the Coast* LLC.

REMERCIEMENTS

Merci aux scribes Guillaume C. et Guillaume E. pour leurs suggestions et à Benoît, Franck, Gaspard, Nicolas, Paul, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Marie O., Maxime D., Michel C., Pierre P., Ronan M., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..