

Dragonibane

ACTION : ATTAQUE A DISTANCE

Légende :

En rouge, limite importante

En bleu, opportunité importante

CH=Capacité Héroïque

PORTÉE

Nom	Portée	Dégâts	Bonus
Fronde	20	D8	AGL
Arc Court	30	D10	AGL
Arc Long	100	D12	AGL
Arbalète, légère	40	2D6	-
Arbalète, lourde	60	2D8	-
Arbalète de poing	30	2D6	-

Armes de Jet utilise la FORCÉ pour la portée.
CH : LANCER UNE ARME

MIRE ET PORTÉE

FLEAU si la ligne de mire est obstruée.
FLEAU si la luminosité est faible
IMPOSSIBLE dans l'OBSCURITE !
FLEAU si <2m
FLEAU la cible se trouve au-delà de la portée
IMPOSSIBLE au-delà du double de la portée
CH : ŒIL DE LYNX, DOUBLE TIR (avec FLEAU).

CIBLE DISSIMULÉE

Si un objet ou un individu obstrue partiellement votre ligne de vue sur votre cible, votre attaque subit un FLEAU.
Sur une carte quadrillée, vous pouvez tirer au-delà d'une personne qui se trouve entre vous deux, mais vous subissez là aussi un FLEAU.
Si vous jouez sans carte, le meneur décide si votre ligne de vue est totalement ou en partie bloquée.

DRAGON

1

DEMON

20

REUSSITE CRITIQUE

Peut être **ESQUIVER** ou **PARRER** (avec Bouclier) qu'avec un DRAGON

Choisissez UN des effets suivants :

- Double les dégâts avant les bonus
- Ignore l'armure en cas de dégâts perforants.

Jet =/ <

à la compétence

Jet >

à la compétence

REUSSITE

L'attaque touche en fonction de l'action de l'opposant.

ÉCHEC

L'attaque rate.
L'attaquant peut **FORCER SA CHANCE** pour tenter d'attaquer à nouveau.

FUMBLE

L'attaque échoue et ne peut pas être forcée. Jetez 1D6 :

- 1 Vous laissez tomber l'arme à vos pieds. La ramasser compte comme une action.
- 2 Vous vous retrouvez à court de flèches et vous devez en trouver d'autres avant de pouvoir vous servir à nouveau de votre arme. Relancez pour les frondes ou les armes de jet.
- 3 Vous touchez un objet important ou de valeur à proximité. Le meneur décide de ce que c'est.
- 4 Vous cassez votre arme. Si vous l'utilisez, vous subissez un fléau jusqu'à ce que vous l'ayez fait réparer.
- 5 Vous touchez un personnage joueur ou un PNJ ami désigné au hasard. Lancez les dégâts comme à l'accoutumée, y compris les bonus aux dégâts.
- 6 Vous touchez sans le faire exprès. Lancez les dégâts comme à l'accoutumée, mais sans les bonus éventuels.

Le DEFENSEUR choisit une réaction ou pas de défense

PARADE

La plupart des attaques de MONSTRÉ ne peuvent être PARRER. Nécessite une arme ou un bouclier en main.

Test de compétence d'ARME.
CH : BLOCAGE, DEFENSE

ESQUIVE

La plupart des attaques de MONSTRÉ peuvent être ESQUIVER.

Test d'ESQUIVE
CH : JEU DE JAMBE

SANS DEFENSE

OK

RATE

RATE

OK

PARADE REUSSIE

Le défenseur ne prend aucun dégât.
Si les dégâts sont supérieurs que la durabilité de l'arme/bouclier de parade, ce dernier doit être réparé avant de pouvoir être utilisé à nouveau. Les attaques perforantes n'endommagent jamais les armes/boucliers lors d'une PARADE

DEGATS

L'attaquant lance les dés de dégâts.
+D6 contre un opposant au sol. Soustrayez l'armure aux dégâts. Cuir et Cuir Bouilli procure +2 de PR contre les dégâts contondants. La cotte de maille +2PR contre les Tranchants.
CH : TUEUR DE DRAGONS.

ESQUIVE REUSSIE

Le défenseur ne prend aucun dégât, Il peut choisir de se déplacer de 2m sans provoquer d'Attaque d'Opportunité.

Capacités Héroïques utilisées en combat à distance (livre de base)

DEFENSE 3	Quelconque arme de mêlée à 12	ŒIL DE LYNX 2	INTUITION 12
Vous pouvez tenter de parer une attaque (page 46) sans lui consacrer votre action du round.		Peut tirer au-delà de la rangée sans FLEAU.	
INTERCEPTION 1	Quelconque arme de mêlée à 12	DOUBLE TIR 3	ARCS 12
Vous pouvez parer une attaque à distance avec une arme de mêlée au lieu d'utiliser un bouclier.		Lorsque vous attaquez avec un arc, vous tirez deux flèches au lieu d'une. Vous ne lancez qu'un seul jet pour toucher, sur lequel vous subissez un fléau.	
BLOCAGE 2	Arme de mêlée (FO) à 12	JEU DE JAMBE 3	ESQUIVE 12
Peut parer une attaque à distance. Parer avec un Bouclier se fait avec FAVEUR.		Peut ESQUIVER sans dépenser une ACTION.	
LANCER UNE ARME 2	Quelconque arme de mêlée à 12	TUEUR DE DRAGONS 3	Quelconque arme à 12
Peut lancer une arme à 1M en utilisant la FORCÉ pour la portée.		+D8 de dégâts contre un MONSTRÉ.	