Dragonbane

Légende:
En rouge, limite importante
En bleu, opportunité importante
CH=Capacité Héroïque

ACTION : ATTAQUE DE MELEE

DESARMER
Ne peut être ESQUIVER ou PARRER
Jet en opposition entre les ARME ; si elle tient à deux mains, lancer avec un fléau. En cas de succès, l'arme est projetée à D6 mètres.

TROUVER point faible
Armes Perforantes uniquement
Prenez un fléau sur le jet d'attaque ; en cas de succès, l'armure de l'adversaire ne compte pas.

ATTAQUER
Attaque de mêlée contre un opposant !
Choisissez un type de dégât : Tranchant, Perforant ou Contondant.

AGRIPPER
Fonctionne uniquement sur des humanoïdes
Ne peut être ESQUIVER ou PARRER
Jet en opposition entre les BAGARRE ; en cas d'échec, tombez au sol. En cas de succès, vous et votre adversaire tombez au sol et ne pouvez plus bouger. Vous pouvez l'attaquer à mains nues (BAGARRE avec faveur), attaque qui ne peut être ni esquivée ni parée. Se dégager ou lâcher prise est une action gratuite.
SE DEGAGER : l'attaquant peut faire une attaque à mains nues sur l'opposant maintenu avec une FAVEUR.
CH : GRIPPE D'ACIER

RENVERSER
Ne peut être ESQUIVER ou PARRER
Jet en opposition entre votre ARME et son ESQUIVE, avec une faveur si votre arme possède Renversement ; en cas de succès, l'adversaire est au sol. Les Monstres ont 15 en EVADER. Fléau contre les monstres à 4 pattes.

FAVEURS ET FLEAUX
Faveur contre les opposants Renversés. Fléau dans l'eau. Pour attaquer dans l'obscurité il faut réussir un test d'INTUITION.
Lieu restreint : Fléau sur les armes de mêlée à part les armes perforantes et subtiles..

DRAGON 1

REUSSITE CRITIQUE
Ne peut être ESQUIVER ou PARRER qu'avec un DRAGON
Choisissez UN des effets suivants :
- Double les dégâts avant les bonus
- Attaque gratuite supplémentaire sur une autre cible.
- Ignore l'armure en cas de dégâts perforants.

Jet =/< à la compétence

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

Jet > à la compétence

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

DEMON 20

FUMBLE
L'attaque échoue et ne peut pas être forcée. Jetez 1D6 :
1 Vous laissez tomber votre arme à vos pieds. La ramasser compte comme une action.
2 Vous vous exposez à l'ennemi, qui bénéficie d'une attaque gratuite (page 43). Vous ne pouvez ni l'esquiver ni la parer.
3 Votre arme reste coincée. Pour la dégager, il faut réussir un jet de FOR (qui compte comme une action).
4 Vous lancez accidentellement votre arme à 1D3+3 mètres de distance. Pour la ramasser, vous devez vous déplacer puis accomplir une action.
5 Vous cognez votre arme contre un objet dur et l'endommagez. Vous subirez un fléau jusqu'à ce qu'un artisan la répare.
6 Vous vous frappez sans le faire exprès. Lancez les dégâts comme à l'accoutumée, mais sans les bonus éventuels.

REACTION

Le DEFENSEUR choisit une réaction ou pas de défense

PARADE
La plupart des attaques de MONSTRE ne peuvent être PARRER.
Nécessite une arme ou un bouclier en main.
Test de compétence d'ARME.
CH : BLOCAGE, DEFENSE

SANS DEFENSE

ESQUIVE
La plupart des attaques de MONSTRE peuvent être ESQUIVER.
Test d'ESQUIVE
CH : JEU DE JAMBE

OK

PARADE REUSSIE
Le défenseur ne prend aucun dégât.
Peut choisir de déplacer les deux opposants de 2m sans provoquer d'Attaque d'Opportunité.
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
Une PARADE avec un DRAGON devient une contre-attaque réussie auto (sauf contre un Dragon), calculez les dégâts.

RATE

RATE

OK

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 : POING D'ACIER, TUEUR DE DRAGONS, COUP MAGISTRAL.

Si le bonus de dégâts est =/> au Bonus de dégâts du défenseur

POUSSER
Les MONSTRES ne peuvent pas être POUSSER.
Vous pouvez choisir de POUSSER un opposant de 2m dans n'importe quelle direction en plus des dégâts, sans provoquer d'Att. d'Opportunité.

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

FORCE REQUISE (FoRq.)
Les tests se font avec un FLEAU si la FoRq est inférieure. L'objet ne peut être utilisé si ½ de la FoRq.
-3 à la FoRq si 1M au lieu de 2M.
+3 à la FoRq si portée par la mauvaise main.