

# ATTAQUE À DISTANCE

## PORTÉE DES ARMES (en mètres)

ARME	PORTÉE	DÉGATS	BONUS
Fronde	20	1D8	AGI
Arc court	30	1D10	AGI
Arc long	100	1D12	AGI
Arbalète légère	40	2D6	-
Arbalète lourde	60	2D8	-
Arbalète de poings	30	2D6	-

Armes de Jet utilisent **FOR** sur la portée.

**CH** : Lancer une arme (p.38).

## MIRE ET PORTÉE

**Fléau** si la ligne de mire est obstruée.

**Fléau** si la luminosité est faible.

**Impossible dans l'obscurité !**

**Fléau** si  $\leq 2$  mètres.

**Fléau** si la cible se trouve au delà de la portée.

**Impossible au-delà de la portée.**

**CH** : Œil de Lynx (p.39),

Double tir avec **Fléau** (p.37).

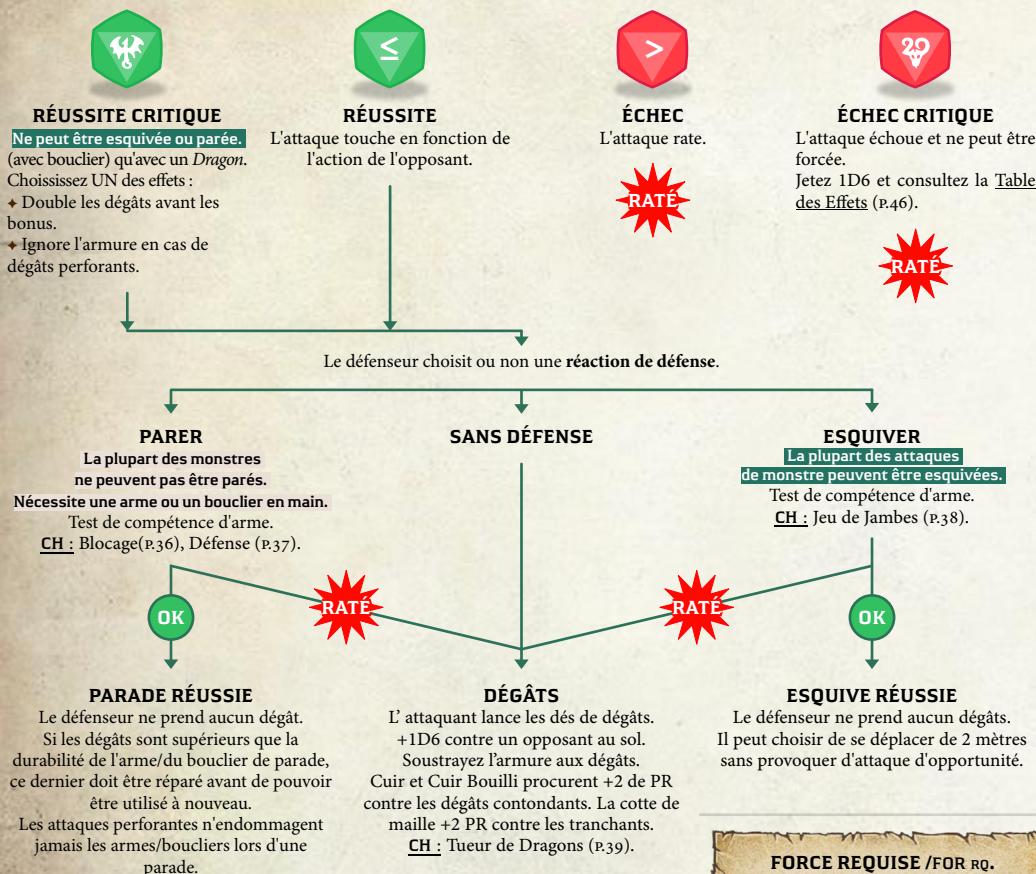
## CIBLE DISSIMULÉE

Ligne de vue partiellement bloquée = **Fléau** pour attaquer.

Sur carte quadrillée, tirer au-delà d'un allié = **Fléau**.

Sans carte, le MJ juge le degré de blocage.

## EN FONCTION DU RÉSULTAT DE VOTRE JET DE COMPÉTENCE



PR : Points de Résistance

## LÉGENDE

Limitation importante

Opportunité importante

**CH** : Capacité Héroïque

# DRAGON BANE

## FORCE REQUISE /FOR RQ.

Les tests se font avec un **Fléau** si la **FOR RQ.** est  $\leq$ .

Si **FOR RQ.** est  $\div 2$  alors l'objet ne peut être utilisé.

-3 **FOR RQ.** si 1 main au lieu de 2.

+3 **FOR RQ.** si portée par la mauvaise.

# ATTAQUE DE MÊLÉE

## DÉSARMER

**Ne peut être esquivée ou parée.**

Jet en opposition entre les armes :

**Fléau** si elle est tenue à 2 mains.

Succès = l'arme est projetée à 1D6 mètres.

## RENVERSE

**Ne peut être esquivée ou parée.**

Jet en opposition entre votre arme et son Esquive, avec une **Faveur**

si votre arme possède **Renversement**.

Succès = l'adversaire est au sol.

Les monstres ont 15 en évader.

**Fléau** contre les monstres à 4

platts.

## TROUVER UN PT. FAIBLE

Armes perforantes uniquement.

**Fléau** sur le jet d'attaque.

Succès = l'armure de l'adversaire est ignorée lors de l'attaque.

## FAVEURS & FLÉAUX

**Faveur** contre les opposants

**Renversés**. **Fléau** dans l'eau.

Pour attaquer dans l'obscurité il faut réussir un test d'INT.

Lieu restreint : **Fléau** sur les

armes de mêlée à part les armes

perforantes et subtiles.

## ATTAQUER

Attaque de mêlée contre un opposant !

Choisissez un type de dégât : **Tranchant**, **Perforant**, **Contondant**.

## AGRIPPER

Uniquement sur humanoïdes.

**Ne peut être esquivée ou parée.**

Jet en opposition entre les Bagarres.

Échec = tombez au sol. Succès = vous et votre adversaire

tombez au sol et ne pouvez plus bouger.

Vous pouvez l'attaquer à mains nues (Bagarre avec **Faveur**).

**Ne peut être esquivée ou parée.**

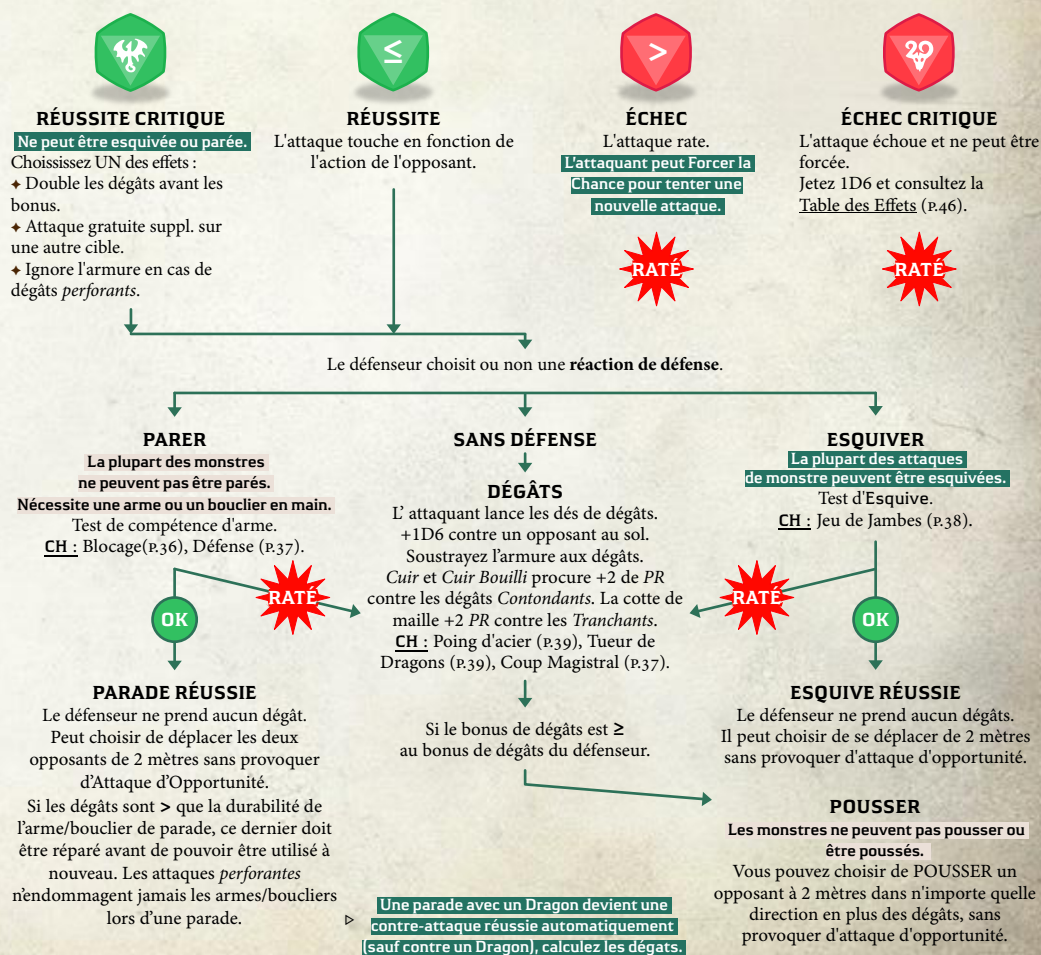
**L'agrippé ne peut que tenter de se dégager avec un jet en opposition**

**d'attaque à mains nues, qui est une action gratuite.**

**L'attaquant peut faire une attaque à mains nues avec une faveur.**

**CH** : Poing d'acier (p.39).

## EN FONCTION DU RÉSULTAT DE VOTRE JET DE COMPÉTENCE



**Une parade avec un Dragon devient une contre-attaque réussie automatiquement (sauf contre un Dragon), calculez les dégâts.**



# ATTAQUE À DISTANCE

## PORTÉE DES ARMES (en mètres)

ARME	PORTÉE	DÉGATS	BONUS
Fronde	20	1D8	AGI
Arc court	30	1D10	AGI
Arc long	100	1D12	AGI
Arbalète légère	40	2D6	-
Arbalète lourde	60	2D8	-
Arbalète de poings	30	2D6	-

Armes de Jet utilisent **FOR** sur la portée.

**CH** : Lancer une arme (p.38).

## MIRE ET PORTÉE

**Fléau** si la ligne de mire est obstruée.

**Fléau** si la luminosité est faible.

**Impossible dans l'obscurité !**

**Fléau** si à < 2 mètres.

**Fléau** si la cible se trouve au delà de la portée.

**Impossible au-delà de la portée.**

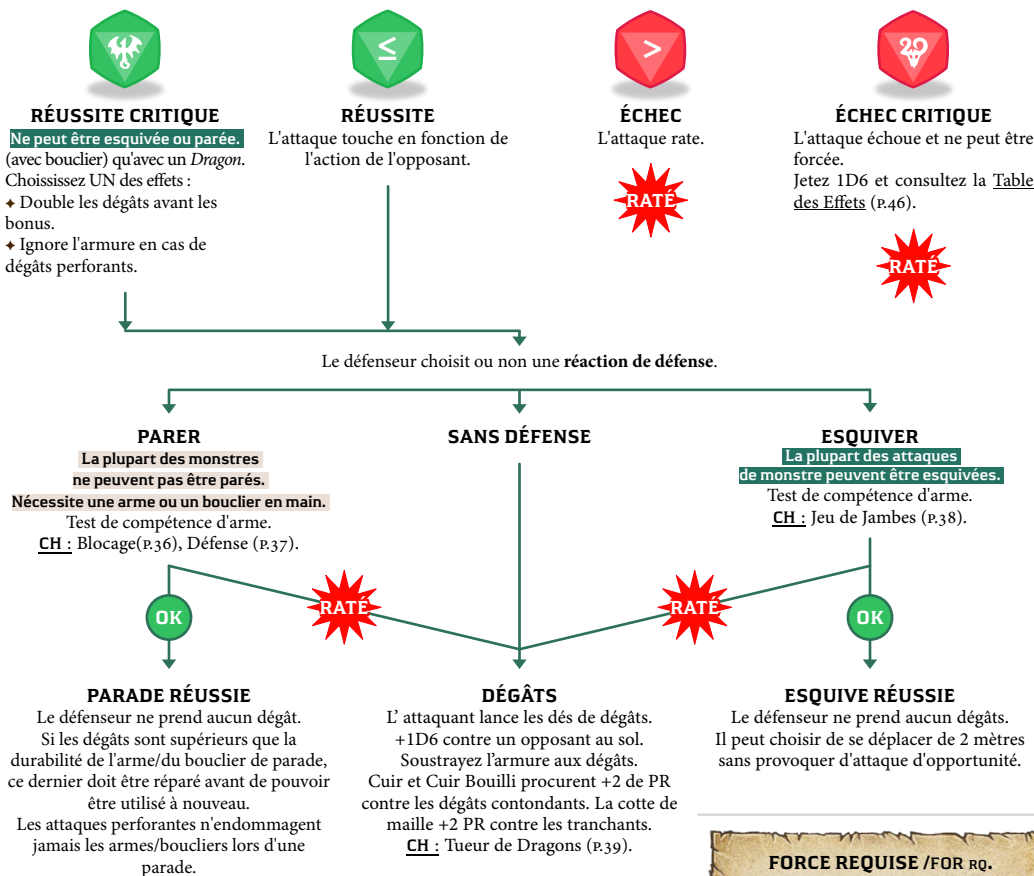
**CH** : Œil de Lynx (p.39),

Double tir avec **Fléau** (p.37).

## CIBLE DISSIMULÉE

Ligne de vue partiellement bloquée = **Fléau** pour attaquer. Sur carte quadrillée, tirer au-delà d'un allié = **Fléau**. Sans carte, le MJ juge le degré de blocage.

## EN FONCTION DU RÉSULTAT DE VOTRE JET DE COMPÉTENCE



## FORCE REQUISE /FOR RQ.

Les tests se font avec un **Fléau** si la **FOR RQ.** est <. Si **FOR RQ.** est + 2 alors l'objet ne peut être utilisé. -3 **FOR RQ.** si 1 main au lieu de 2. +3 **FOR RQ.** si portée par la mauvaise.

# DRAGON BANE

PR : Points de Résistance

## LÉGENDE

Limitation importante

Opportunité importante

**CH** : Capacité Héroïque

# ATTAQUE DE MÊLÉE

## DÉSARMER

**Ne peut être esquivée ou parée.**

Jet en opposition entre les armes :

**Fléau** si elle est tenue à 2 mains.

Succès = l'arme est projetée à 1D6 mètres.

## RENVERSER

**Ne peut être esquivée ou parée.**

Jet en opposition entre votre arme et son Esquive, avec une **Faveur**

si votre arme possède

**Renversement**.

Succès = l'adversaire est au sol.

Les monstres ont 15 en évader.

**Fléau** contre les monstres à 4

patas.

## TROUVER UN PT. FAIBLE

**Armes perforantes uniquement.**

**Fléau** sur le jet d'attaque.

Succès = l'armure de l'adversaire

est ignorée lors de l'attaque.

## FAVEURS & FLÉAUX

**Faveur** contre les opposants

**Renversés**. **Fléau** dans l'eau.

Pour attaquer dans l'obscurité il

faut réussir un test d'INT.

Lieu restreint : **Fléau** sur les

armes de mêlée à part les armes

perforantes et subtiles.

## ATTAQUER

Attaque de mêlée contre un opposant !

Choisissez un type de dégât : **Tranchant**, **Perforant**, **Contondant**.

## AGRIPPER

**Uniquement sur humanoïdes.**

**Ne peut être esquivée ou parée.**

Jet en opposition entre les Bagarres.

Échec = tombez au sol. Succès = vous et votre adversaire

tombez au sol et ne pouvez plus bouger.

Vous pouvez l'attaquer à mains nues (**Bagarre** avec **Faveur**).

**Ne peut être esquivée ou parée.**

**L'agrippé ne peut que tenter de se dégager avec un jet en opposition**

**d'attaque à mains nues, qui est une action gratuite.**

**L'attaquant peut faire une attaque à mains nues avec une faveur.**

**CH** : Poing d'acier (p.39).

## EN FONCTION DU RÉSULTAT DE VOTRE JET DE COMPÉTENCE

