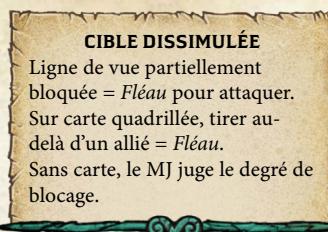


ATTAQUE À DISTANCE

PORTEE DES ARMES (en mètres)

ARME	PORTEE	DÉGATS	BONUS
Fronde	20	ID8	AGI
Arc court	30	ID10	AGI
Arc long	100	ID12	AGI
Arbalète légère	40	2D6	-
Arbalète lourde	60	2D8	-
Arbalète de poings	30	2D6	-
Armes de Jet utilisent FOR sur la portée.			
<u>CH :</u> Lancer une arme (p.38).			

MIRE ET PORTEE
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 : Oeil 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



RÉUSSITE CRITIQUE

Ne peut être esquivée ou parée.
(avec bouclier) qu'avec un Dragon.

Choisissez UN des effets :

♦ Double les dégâts avant les bonus.

♦ Ignore l'armure en cas de dégâts perforants.



RÉUSSITE

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



ÉCHEC

L'attaque rate.



ÉCHEC CRITIQUE

L'attaque échoue et ne peut être forcée.

Jetez 1D6 et consultez la [Table des Effets](#) (p.46).



RATÉ

Le défenseur choisit ou non une réaction de défense.

PARER

La plupart des monstres ne peuvent pas être parés.

Nécessite une arme ou un bouclier en main.

Test de compétence d'arme.

CH : Blocage (p.36), Défense (p.37).



PARADE RÉUSSIE

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.

PR : Points de Résistance

LÉGENDE

Limitation importante
Opportunité importante
CH : Capacité Héroïque

SANS DÉFENSE

ESQUIVER

La plupart des attaques de monstre peuvent être esquivées.

Test de compétence d'arme.
CH : Jeu de Jambes (p.38).



ESQUIVE RÉUSSIE

Le défenseur ne prend aucun dégât.
Il peut choisir de se déplacer de 2 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.

PR : Points de Résistance

L'attaquant lance les dés de dégâts.
+1D6 contre un opposant au sol.
Soustrayez l'armure aux dégâts.
Cuir et Cuir Bouilli procurent +2 de PR contre les dégâts contondants. La cotte de maille +2 PR contre les tranchants.
CH : Tueur de Dragons (p.39).

DRAGON BANE

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.

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 Renverser.
Succès = l'adversaire est au sol.
Les monstres ont 15 en évader.
Fléau contre les monstres à 4 pattes.

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, Performant, 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



RÉUSSITE CRITIQUE

Ne peut être esquivée ou parée.
Choisissez UN des effets :

♦ Double les dégâts avant les bonus.

♦ Attaque gratuite suppl. sur une autre cible.

♦ Ignore l'armure en cas de dégâts perforants.



RÉUSSITE

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



ÉCHEC

L'attaque rate.
L'attaquant peut Forcer la Chance pour tenter une nouvelle attaque.



ÉCHEC CRITIQUE

L'attaque échoue et ne peut être forcée.

Jetez 1D6 et consultez la [Table des Effets](#) (p.46).

PARER

La plupart des monstres ne peuvent pas être parés.

Nécessite une arme ou un bouclier en main.

Test de compétence d'arme.

CH : Blocage (p.36), Défense (p.37).



PARADE RÉUSSIE

Le défenseur ne prend aucun dégât.
Peut choisir de déplacer les deux opposants de 2 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Si les dégâts sont $>$ 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.

SANS DÉFENSE

DÉGÂTS

L'attaquant lance les dés de dégâts.
+1D6 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 +2 PR contre les Tranchants.

CH : Poing d'acier (p.39), Tueur de Dragons (p.39), Coup Magistral (p.37).

ESQUIVER

La plupart des attaques de monstre peuvent être esquivées.

Test d'Esquive.

CH : Jeu de Jambes (p.38).



ESQUIVE RÉUSSIE

Le défenseur ne prend aucun dégât.
Il peut choisir de se déplacer de 2 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.

POUSSEZ
Les monstres ne peuvent pas pousser ou être poussés.
Vous pouvez choisir de POUSSER un opposant à 2 mètres dans n'importe quelle direction en plus des dégâts, sans provoquer d'attaque d'opportunité.

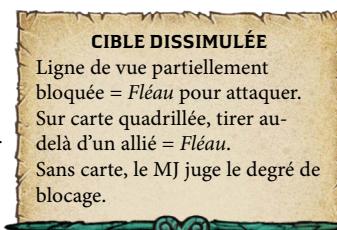
ATTaque à DISTANCE

PORTEE DES ARMES (en mètres)

ARME	PORTEE	DÉGATS	BONUS
Fronde	20	ID8	AGI
Arc court	30	ID10	AGI
Arc long	100	ID12	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 PORTEE
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 : (Eil 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



RÉUSSITE CRITIQUE

Ne peut être esquivée ou parée.
(avec bouclier) qu'avec un Dragon.

Choisissez UN des effets :

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



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



ÉCHEC
L'attaque rate.



L'attaque échoue et ne peut être forcée.
Jetez 1D6 et consultez la [Table des Effets](#) (p.46).



RATÉ

Le défenseur choisit ou non une réaction de défense.

PARER

La plupart des monstres ne peuvent pas être parés.

Nécessite une arme ou un bouclier en main.

Test de compétence d'arme.
CH : Blocage (p.36), Défense (p.37).



SANS DÉFENSE

DÉGÂTS

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.



ESQUIVER

La plupart des attaques de monstre peuvent être esquivées.

Test de compétence d'arme.
CH : Jeu de Jambes (p.38).



ESQUIVE RÉUSSIE

Le défenseur ne prend aucun dégât.
Il peut choisir de se déplacer de 2 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.



L'attaquant lance les dés de dégâts.
+1D6 contre un opposant au sol.
Soustrayez l'armure aux dégâts.
Cuir et Cuir Bouilli procurent +2 de PR contre les dégâts contondants. La cotte de maille +2 PR contre les tranchants.

CH : Tueur de Dragons (p.39).

DRAGON BANE

PR : Points de Résistance

LÉGENDE

Limitation importante
Opportunité importante
CH : Capacité Héroïque

Dragonbane est une marque déposée de Fria Ligan AB ©2025 — AUTEUR Mathias Svendsen • TRAD. FR Intheheartofdarkness/c4s4 • MAQUETTE dvdpvl

ATTaque de MÊLÉE

202511 v.1.0

DÉSARMER

Ne peut être esquivée ou parée.
Jet en opposition entre les armes : Fléau sur le jet d'attaque.
Succès = l'armure de l'adversaire est ignorée lors de l'attaque.

RENVERSER

Ne peut être esquivée ou parée.
Jet en opposition entre votre arme et son Esquive, avec une Faveur si votre arme possède Renverser.
Succès = l'adversaire est au sol.
Les monstres ont 15 en évader.
Fléau contre les monstres à 4 pattes.

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, Performant, 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



RÉUSSITE CRITIQUE

Ne peut être esquivée ou parée.
Choisissez UN des effets :

- ♦ Double les dégâts avant les bonus.
- ♦ Attaque gratuite suppl. sur une autre cible.
- ♦ Ignore l'armure en cas de dégâts perforants.



RÉUSSITE

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



ÉCHEC

L'attaque rate.
L'attaquant peut Forcer la Chance pour tenter une nouvelle attaque.



ÉCHEC CRITIQUE

L'attaque échoue et ne peut être forcée.
Jetez 1D6 et consultez la [Table des Effets](#) (p.46).



PARER

La plupart des monstres ne peuvent pas être parés.

Nécessite une arme ou un bouclier en main.

Test de compétence d'arme.
CH : Blocage (p.36), Défense (p.37).



ESQUIVER

La plupart des attaques de monstre peuvent être esquivées.

Test d'Esquive.
CH : Jeu de Jambes (p.38).



ESQUIVE RÉUSSIE

Le défenseur ne prend aucun dégât.
Il peut choisir de se déplacer de 2 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.



POUSSEZ

Les monstres ne peuvent pas pousser ou être poussés.

Vous pouvez choisir de POUSSER un opposant à 2 mètres dans n'importe quelle direction en plus des dégâts, sans provoquer d'attaque d'opportunité.

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

DÉGÂTS

L'attaquant lance les dés de dégâts.
+1D6 contre un opposant au sol.
Soustrayez l'armure aux dégâts.
Cuir et Cuir Bouilli procurent +2 de PR contre les dégâts contondants. La cotte de maille +2 PR contre les tranchants.
CH : Poing d'acier (p.39), Tueur de Dragons (p.39), Coup Magistral (p.37).

Si le bonus de dégâts est ≥ au bonus de dégâts du défenseur.

Le défenseur ne prend aucun dégât.

Peut choisir de déplacer les deux opposants de 2 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Si les dégâts sont > 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.