

Légende
En rouge, limitation importante.
En bleu, opportunité importante.
* Ne compte pas comme une action.

Jet de dés

Jet de compétence : jeter d20.

Succès si résultat < ou = au score de compétence.
Échec si résultat > au score de compétence.

Tomber sur un Dragon / Démon :

Obtenir un 1 = Dragon = réussite critique.
Obtenir un 20 = Démon = échec critique.

Quand vous obtenez un Démon, vous ne pouvez pas Forcer votre chance.

Jet de caractéristique : Si aucune compétence n'est appropriée, faites un jet contre la caractéristique la plus adaptée à la situation.

Faveurs & Fléaux : Représente les facteurs externes qui aident ou entravent une action. Jeter 2d20 dans les deux cas.

Faveur : garder le résultat le plus bas.

Fléau : garder le résultat le plus élevé.

Si facteurs multiples, Faveurs et Fléaux s'annulent.

Aide : Un PJ ou un PNJ peut aider lors d'un jet de compétence s'il déclare aider avant le jet. Le jet bénéficie d'une Faveur.

Un seul personnage peut aider pour chaque jet.

Forcer la chance : Possible en cas d'échec à un jet de compétence ou de caractéristique. Faites une autre tentative en relançant tous les dés (Faveurs et Fléaux inclus).

Impossible si vous avez obtenu un Démon.

Subissez de suite un État de votre choix que vous ne possédez pas et qui fait sens dans la scène.

Impossible si vous subissez déjà tous les États.

État : Fléau à tous les jets de compétence liés à la Caractéristique concernée. Si vous subissez le même État, choisissez en un autre.

Lorsque vous subissez tous les États : perdez d6 PV. Si vous n'avez plus de PV, perdez d6 PS.

Vous guérissez d'un État en vous reposant pendant une Période ou de tous vos États en vous reposant pendant un Intervalle.

Jet opposé :

- En cas d'échec, votre action échoue quel que soit le résultat de l'adversaire.

- En cas de succès, votre action réussit si votre adversaire échoue.

- Si les deux opposants réussissent, celui qui a obtenu le résultat le plus bas gagne.

Le personnage actif peut Forcer sa chance.

DRAGONBANE

Résumé des règles réalisé par Armellica

Déplacement

Voyager : Les voyages se comptent en Intervalles. Il y a quatre Intervalles par jour (matin, après-midi, soir et nuit).

Marcher : Possible pendant 2 Intervalles par jour. 15 km à pied, 30 km à cheval par Intervalle.

Impossible de marcher armes dégainées.

Marche forcée : Marcher pendant 3 Intervalles puis subir l'État Épuisé.

Éclaircir : Hors des chemins, un PJ doit faire un jet de SURVIE à chaque Intervalle.

Un terrain difficile ou l'absence d'une carte = Fléau. Utiliser une longue-vue = Faveur.

Échec : jet sur la table des Incidents (p. 102).

Dragon : double la distance parcourue.

Établir le camp : Chaque PJ fait un jet de SURVIE pour trouver un emplacement convenable pour passer la nuit. Tente = Faveur.

Absence de couverture en fourrure = Fléau.

Échec : l'Intervalle ne compte pas comme un repos.

Impossible dans les lieux dangereux.

Monter la garde : Il peut se révéler judicieux de dormir à tour de rôle afin que quelqu'un monte la garde.

Se nourrir en pleine nature :

- **Chasser :** jet de **CHASSE & PÊCHE** pour traquer une proie (p. 103). Second jet de compétence d'arme ou de **CHASSE & PÊCHE** en utilisant un piège pour l'abattre.

- **Pêcher :** jet de **CHASSE & PÊCHE**.

Succès : d4 rations de nourriture, d6 si utilisation d'un filet.

- **Glaner :** jet de **SURVIE** avec un Fléau en hiver et une Faveur en automne.

Succès : d3 rations de nourriture.

Cuisiner : Manger du poisson/viande cru = risque de tomber malade (jet opposé CON contre Virulence 10). 2 rations de plantes crues = 1 repas.

Jet de SURVIE pour cuisiner jusqu'à 10 rations de nourriture, avec Faveur en utilisant une cuisine de campagne.

Échec : la nourriture n'est pas cuite.

Mesurer le temps

Round : 10 secondes (ex. : une action en combat)

Période : 15 minutes (ex. : explorer une pièce)

Intervalle : 6 heures (ex. : parcourir 15 km)

Encombrement

Limite d'encombrement : La moitié de la FOR arrondi au supérieur. Seuls les objets inscrits dans votre inventaire comptent.

Armes à portée de main : Jusqu'à trois armes portées, facilement utilisables en combat, ne comptent pas dans votre encombrement.

Les boucliers sont considérés comme des armes.

Heaume et armure : Portés, ne comptent pas dans votre encombrement.

Nourriture : Quatre rations de nourriture = 1 objet.

Torches et lanternes : Chaque lampe, lanterne, torche = 1 objet. Rechargeable avec de l'huile (lampe et lanterne).

Flèches et pierres de fronde : Un carquois de flèches = 1 objet. Vous disposez toujours de pierres de fronde.

Sac à dos : Augmente de 2 points votre capacité de transport. Ne compte pas dans votre encombrement. **Un seul sac à dos par personnage.**

Objets lourds : Leur description indique le nombre d'emplacement qu'ils occupent dans votre encombrement.

Objets minuscules : N'affectent pas l'encombrement.

Pièces de monnaie : 100 à 199 = 1 objet, 200 à 299 = 2 objets, etc.

Surchargé : Vous pouvez porter jusqu'à FOR encombrement en réussissant un jet de FOR à chaque déplacement durant un combat ou pour marcher durant un Intervalle.

Échec : vous laissez tomber ce que vous portez ou rester là où vous vous trouvez.

Porter quelqu'un : automatiquement surchargé et impossible de combattre.

Monture

Voyager à cheval : Doubler la vitesse de déplacement dans un environnement ouvert. Manœuvre complexe = jet d'ÉQUITATION.

Combat à cheval : Les attaques et les parades utilisent la plus faible des compétences entre l'ÉQUITATION et la compétence d'arme.

ÉQUITATION remplace ESQUIVE.

Monter à cru = Fléau à tous vos jets.

Les ennemis doivent cibler le cavalier ou la monture. Attaquer au corps à corps depuis le sol le cavalier portées = Fléau.

Expérience

Marqueurs de progression : Lorsque vous tombez sur un Dragon ou un Démon à un jet de compétence, cochez la case située à côté de cette dernière. À la fin de la session de jeu, le MJ vous posera des questions. Pour chaque « oui » répondu, cochez une autre case dans une compétence de votre choix.

Impossible de cocher une compétence deux fois.

Jets de progression : Lancez d20 pour chacune des compétences marquées. Si le résultat dépasse votre niveau de compétence actuel, sa valeur augmente de 1, max. 18. Puis effacez les marqueurs. Idem pour les compétences de magie.

Enseignement : Suivre un entraînement avec un professeur dont le niveau de compétence est > ou = à 15 et qui dépasse le vôtre, jet immédiat de progression afin d'améliorer la compétence en question.

Permet de progresser d'un point uniquement. Après un entraînement, vous devez vous perfectionner par l'expérience avant de pouvoir à nouveau faire appel à un formateur.

Capacités héroïques :

- Si l'une de vos compétences atteint 18 : gagnez une capacité héroïque de votre choix.

- Après un acte valeureux grandiose : le MJ ou l'aventure peut vous récompenser avec une capacité héroïque. **Événement rare, pas plus d'une fois par aventure de durée normale. Pour obtenir une nouvelle capacité héroïque, vous devez satisfaire à ses prérequis.**

Environnement

À l'étroit : Fléau à tous les jets pour toutes les armes de corps à corps sauf aux armes perforantes et aux armes discrètes.

Terrain difficile : Jet d'ACROBATIE*

Échec : Déplacement du Round perdu.

Faiblement éclairé : Fléau à toutes les attaques à distance.

Obscurité totale : Impossible de courir ou de porter une attaque à distance. En combat rapproché = jet d'INTUITION* réussi pour réaliser une action.

Autres dangers

Chute : Inflige Xd6 dégâts contondants.

X = hauteur chute en mètres/2 (arrondi à l'inférieur).

Jet d'ACROBATIE réussi = dégâts/2 (arrondi au supérieur). **L'armure ne protège pas lors d'une chute.**

Faim : Après 1 jour sans manger = Affamé.

Impossible de récupérer PS, PV et États + 1 dégâts/jour sans manger. À zéro PS, vous mourrez de faim le lendemain.

Froid : jet de SURVIE / Intervalle.

Pas de couverture = Fléau. Fourrure = Faveur.

Échec : perdez d6 PS et d6 PV + récupération PS et États impossible.

À zéro PS, vous mourrez de froid au prochain jet.

Maladie : Jet opposé CON contre Virulence / jour.

Échec : vous devenez Malade après 1 jour.

Malade : d6 dégâts / jet opposé + récupération PS, PV et États impossible. À zéro PS, vous mourrez le lendemain.

Succès : vous guérissez.

Un PJ/PNJ peut faire le jet opposé à votre place avec SOINS + Faveur si décoction de plantes.

Manque de sommeil : 1 Intervalle min. de sommeil / jour sinon vous manquez de sommeil.

Récupération PV et États impossible, perdez d6 PV / Intervalle sans dormir. À zéro PV, vous dormez pendant au moins un Intervalle, sans qu'on puisse vous réveiller.

Impossible de dormir en armure.

Natation : Déplacement/2.

Jet de NATATION / Période pour rester en surface (Jet / Round si armure lourde). Manœuvre complexe = jet de NATATION avec Fléau si armure lourde.

Dans l'eau, Fléau en combat rapproché.

Impossible de combattre à distance.

Noyade : jet de CON / Round*

Échec : d6 dégâts / Round jusqu'à être sauvé.

Tomber à zéro PS = jets contre la mort (seuls les jets ratés comptent).

Poisons : Jet opposé CON contre Toxicité.

Absorber un antidote à temps annule le Plein effet.

- **Poison mortel :** d6 dégâts / Round à votre tour, jusqu'à zéro PS.

Effet mineur : d6 dégâts au prochain Round.

- **Poison paralysant :** Épuisé + jet de CON* / Round pendant 1 heure.

Échec : déplacement et actions (même gratuites) impossibles / Round.

Effet mineur : Épuisé.

- **Narcotique :** Étourdi + jet de CON* / Round.

Échec : vous vous endormez pendant un Intervalle.

Réveillé si vous subissez des dégâts.

Effet mineur : Étourdi.

Terreur : Jet VOL*.

Échec : jet sur la Table de Terreur (p. 53).

Possible de Forcer la chance.

Magie

Compétence : Chaque école de magie est une compétence secondaire basé sur l'INT.

Sorts préparés : Nbre max. sorts préparés / jour = chance de base INT (p. 25).

Étudier votre grimoire pendant un Intervalle vous permet de changer vos sorts préparés.

Tours de magie : Ne comptent pas dans vos sorts préparés. Toujours disponibles, coûtent 1 PV.

Lancer un sort : Dépensez les PV requis + jet de compétence magie. **Possible de Forcer la chance.**

- **Niveau de puissance :** Compris entre 1 et 3, chaque niveau coûte 2 PV.

- **Prérequis :** Chaque sort dispose de prérequis pour être lancé. Parole, Geste, Focus ou Ingrédient.

- **Temps d'incantation :** Sauf indication contraire, coûte une action en combat. Certains sorts sont des *réactions* qui ne remplacent pas l'action du Round. Un *rituel* occupe une Période ou un Intervalle.

- **Portée :** Une *zone d'effet* peut être esquivé et le lanceur peut exclure une ou plusieurs cibles en subissant un Fléau à son jet. Une *sphère* affecte toutes les cibles de la zone sauf le mage. Un *cône* affecte toutes les cibles situées à l'intérieur.

- **Concentration :** jet de VOL* pour maintenir si interruption + cesse si autre action ou si dégâts subis ou si jet de VOL contre la terreur raté.

Grimoire : permet de lancer 1 sort non préparé avec un temps d'incantation doublé.

Impossible de lancer un sort de réaction de cet façon.

Énergie du corps : à 1 ou 0 PV, vous pouvez lancer un dé (D4, D6, D8, D10, D12 ou D20) avant le sort. Le résultat = nombre de PV à dépenser de suite.

Après le lancement du sort, perdez autant de PS que le résultat. Les PV non utilisés sont perdus.

Impossible à utiliser pour les sorts de guérison.

Tomber sur un Dragon : Choisir parmi :

- doubler les dégâts ou la portée du sort

- le sort lancé ne coûte aucun PV

- lancer de suite un autre sort avec Fléau sur le jet.

Tomber sur un Démon : Lancez un dé sur la table des Incidents magiques (p. 60).

Impossible de Forcer votre chance.

Apprendre un sort : nécessite un professeur ou un grimoire. Certains sorts nécessite un prérequis (école de magie ou sort connu).

- **Professeur :** il doit connaître le sort et l'enseignement dure un Intervalle. Coûte un marqueur de progression lié à la compétence de l'école de magie du sort + jet d'INT avec Faveur.

- **Grimoire :** fonctionne de la même façon que le professeur avec un jet de LANGUES sans Faveur.

Combat

Tirer l'initiative : Les cartes d'initiative vont de 1 à 10. Chaque participant pioche une carte. Le 1 joue en 1er. Tirer l'initiative à chaque Round du combat.

Surprise : Effectuer une attaque qui surprend l'adversaire vous permet de choisir votre carte d'initiative au 1^{er} Round. Les autres piochent normalement.

Au 2e Round, déterminez l'initiative comme à l'accoutumée.

Attendre : Échangez votre initiative avec un participant agissant après vous. **Impossible d'échanger avec un participant qui a déjà agit ou qui a attendu avant vous.**

Actions : Chaque Round, vous disposez d'une *Action* et d'un *Mouvement*. Les actions mineures (dégainer une arme portée, se laisser tomber au sol ou crier quelques mots) sont des *actions gratuites*.

Réactions : Ces actions se déroulent en dehors de votre initiative. Elles comptent comme votre action dans le Round.

Mouvement

Course : Double le déplacement par Round.

Sauter : Sauter d'une longueur = ½ Déplacement si jet d'ACROBATIE réussi. Distance inférieure = pas de jet.

Porte : Passer une porte fermée (non verrouillée) coûte ½ Déplacement dans le Round.

Ennemis : Possible de traverser un ennemi à terre ou à 0 PS.

Attaque gratuite : S'éloigner d'un ennemi se trouvant à moins de 2 mètres = jet d'ESQUIVE*.

Échec : Attaque de corps à corps immédiate de l'ennemi*.

Impossible à parer ou à esquiver.

Un monstre qui obtient une attaque gratuite fait une attaque monstrueuse qui peut affecter plusieurs personnages. **Contourner un ennemi en restant dans un rayon de deux mètres ne déclenche pas d'attaque gratuite.**

Actions de combat

Course : Double la vitesse de déplacement / Round.

Attaque au corps à corps : Attaquer un ennemi situé dans un rayon de deux mètres (quatre mètres pour les armes longues).

Attaque à distance : Attaquer avec une arme à distance une cible située dans la portée de l'arme.

Parade : Réaction en dehors de votre initiative. Comptent comme votre action dans le Round. Jet de compétence d'arme.

Succès : pas de dégâts.

Tomber sur un Dragon : contre-attaque réussie immédiate (non parable/esquivable).

Impossible de parer les attaques de monstres sauf indication contraire.

Esquive : Réaction en dehors de votre initiative. Comptent comme votre action dans le Round. Jet d'ESQUIVE.

Succès : Pas de dégâts.

Ramasser un objet : Ramasser un objet au sol dans un rayon de 2 m autour de vous ou le prendre depuis votre inventaire.

Enfiler/retirer une armure/un heaume.

Premiers soins : SOINS pour sauver la vie d'un PJ/PNJ dont les PS sont à zéro. (voir Dégâts > Sauver la vie)

Rallier : PERSUADER un PJ/PNJ à zéro PS de rallier les rangs et de continuer à se battre.

Enfoncer une porte : Les portes peuvent subir un certain nombre de points de dégâts avant de céder sous les coups.

Crocheter une serrure : Jet de DEXTÉRITÉ. Avec Fléau si pas d'outils de crochetaje.

Utiliser un objet : Boire une potion ou utiliser un objet situé dans un rayon de deux mètres.

Déclencher une capacité : Faire appel à une capacité innée ou héroïque.

Lancer un sort : Compte comme une action (tours de magie compris). Certains sorts constituent des réactions. (voir Magie > Lancer un sort)

Aider : Confère au PJ/PNJ assisté une Faveur sur le jet de dés qu'il effectue au cours du même Round.

Round de repos : Récupérez d6 PV.

Une seule fois par Intervalle.

Attaques spéciales

Trouver le point faible : Attaque avec un Fléau.

Succès : la cible est considérée sans armure.

Uniquement avec une arme Perforante.

Renverser : Jet opposé Compétence d'arme contre ESQUIVE. Les monstres ont ESQUIVE 15. Avec Fléau si 4 pattes.

Avec Faveur si l'arme possède le trait Renversement.

Succès : la cible est à terre.

Ne peut pas être Esquivé ou Paré.

Désarmer : Jet opposé de Compétence d'Arme.

Fléau si la cible porte une arme à 2M.

Succès : l'arme est projeté à D6 mètres.

Ne peut pas être Esquivé ou Paré.

Impossible sur un bouclier ou une arme naturelle.

Agripper : Jet opposé de BAGARRE.

Succès : les deux sont à terre et la cible est agrippée. Une cible agrippée peut seulement tenter de se libérer (compte comme une action gratuite pour la cible) par un jet opposé de BAGARRE.

Échec : l'attaquant est à terre.

- **Briser :** l'attaquant peut utiliser une attaque à mains nues sur la cible agrippée avec une Faveur.

Ne peut pas être Esquivé ou Paré.

Fonctionne uniquement sur une cible humanoïde.

Combat rapproché

Compétence : Jet de compétence d'arme.

Succès : Infliger les dégâts de l'arme + Dégâts Bonus (FOR ou AGI).

Si adversaire à terre = jet avec Faveur + 1d6 dégâts supplémentaires.

- **Tomber sur un Dragon :**

Vous pouvez choisir parmi l'un de ces effets :

- Jeter 2 fois les Dégâts avant d'ajouter tout bonus.

- Effectuer immédiatement une seconde attaque contre une autre cible en tant qu'action gratuite.

- Si les Dégâts sont Perforants, l'armure n'offre pas de Protection contre l'attaque.

- **Tomber sur un Démon :** Jet sur la Table (p. 46).

Impossible de Forcer votre chance.

Type de dégâts : Déterminez l'efficacité de l'armure. Si l'arme possède plus d'un type de dégâts, choisissez le type avec le jet d'attaque.

- **Cuir / Cuir renforcée :** +2 contre les dégâts Contondants.

- **Cotte de mailles :** +2 contre les dégâts Tranchants.

Repousser : En cas d'attaque de mêlée réussie, si votre Bonus de Dégâts (FOR) est > ou = à celui de la cible, vous pouvez le repousser de 2 m dans n'importe quelle direction en plus de subir des dégâts.

Les monstres ne peuvent pas pousser, ni être poussé.

Combat à distance

Compétence : Jet de compétence d'arme.

Succès : Infliger les dégâts de l'arme + Dégâts Bonus (FOR ou AGI) excepté avec une arbalète.

Fléau si ligne de vue est partielle ou si la cible est dissimulée.

- **Tomber sur un Dragon :** Choisir parmi l'un de ces effets.

- Jeter 2 fois les Dégâts avant d'ajouter tout bonus.

- Si les Dégâts sont Perforants, l'armure n'offre pas de Protection contre l'attaque.

- **Tomber sur un Démon :** Jet sur la Table (p. 49).

Impossible de Forcer votre chance.

Dégâts

Indice d'armure : soustraire l'indice d'armure des dégâts physiques subis. Si les dégâts d'une attaque de mêlée sont complètement annulés et si les Dégâts sont > à la Solidité de l'arme utilisée, l'objet doit être réparé (jet d'ARTISANAT) pour être utilisable à nouveau.

Les heaumes augmentent l'indice d'armure.

Mort : Si vous atteignez zéro PS, vous tombez au sol.

Impossible de bouger ou de faire une action.

- **Jet contre la mort :** Jet de CON à chaque Round.

Impossible de Forcer votre chance.

Après 3 succès : récupérez d6 PS.

Après 3 échecs : votre PJ meurt.

Tomber sur un Dragon/Démon compte pour 2 réussites/échecs.

- **Subir des dégâts :** si vous subissez encore des dégâts alors que vous êtes à zéro PS, cela compte automatiquement comme un échec au jet contre la mort.

Rallier : un PJ (dans les 10 m) peut faire un jet de PERSUADER, compte comme une action.

Succès : vous continuez à vous battre, même à zéro PS mais vous devez continuer à faire des jets contre la mort.

Possible de se rallier soi-même en réussissant un jet VOL avec Fléau.

Sauver la vie : jet de SOINS avec Fléau si aucun bandages.

Succès : arrêt des jets contre la mort + récupération d6 PS.

Plusieurs tentatives possibles.

Impossible de le faire à soi-même.

Mort instantanée : Si une seule attaque fait descendre à une valeur négative égale à vos PS complets, votre personnage meurt sur le coup.

Blessure grave : Si vous êtes tombé à zéro PS, mais que vous avez survécu = jet de CON.

Échec : jet sur la table des blessures graves (p. 51).

Repos

Round de repos : Récupérez d6 PV. **Une seule fois par Intervalle.**

Période de repos : Récupérez d6 PS + d6 PV + 1 État. + d6 PS si un allié réussi un jet de SOINS au lieu de se reposer (max. 1 jet / Période de repos / PJ). **Une seule fois par Intervalle.**

Intervalle de repos : Récupérez tous vos PS, PV et États.

Impossible dans les lieux dangereux.