



# Techniques de Tir et de Combat

Aide pour le jeu de rôle Quenta

## Acharnement

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 1 points de développement.

*Si l'adversaire est à terre après avoir subi des dégâts, le personnage peut le cribler de coups de gourdin, jusqu'à ce qu'un échec critique indique la fin de la bastonnade.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : gourdin

## Art Martial

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 5 points de développement.

*Le personnage se sert de ses pieds et de ses mains comme d'armes et double les dégâts du meilleur des résultats de jet de Combat (même une réussite critique). Pouvant esquiver normalement, il ne subit aucun malus pour se défendre.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : aucune

## Attaque au bouclier

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Une attaque au bouclier permet de déséquilibrer l'adversaire ou de le faire tomber, les effets dépendent de la réussite du jet de dés. A gérer comme une attaque normale.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : bouclier, écu

## Attaque sournoise

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 5 points de développement.

*Une attaque dans le dos après une réussite à un jet de discrétion permet de porter un coup fatal.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Aveuglement

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*Permet de viser précisément les yeux, non pour tuer mais pour blesser : l'adversaire perd 3 points à sa résistance, ce qui permet de le toucher plus facilement.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : couteau, dague, épée courte, fouet, javelot, lance, poignard

## Bagarre

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*Le personnage peut se battre à mains nues et faire autant de dégâts que s'il était armé. En revanche, il subit 1 dé supplémentaire de dommage.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : aucune

## Bêlier

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 2 points de développement.



# Techniques de Tir et de Combat

Aide pour le jeu de rôle Quenta

*Un coup de casque porté au visage de l'ennemi lui fait perdre 1d6 points de vie.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : casque en métal

## Boulet

**Tir**

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*L'arme est lancée sur l'adversaire : seules les réussites critiques touchent, mais les dégâts sont doublés.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : marteau, masse d'armes

## Brise-bouclier

**Corps-à-corps**

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Un coup puissant explose le bouclier de l'adversaire.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : marteau, masse d'armes

## Brise-nuque

**Corps-à-corps**

Coût d'acquisition : 5 points de développement.

*Sur 3 réussites critiques, un coup violent et précis à la nuque paralyse irrémédiablement votre adversaire.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : gourdin

## Capture

**Corps-à-corps**

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*Trois réussites critiques permettent de subtiliser son arme à l'adversaire, deux réussites critiques le désarment seulement.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : fouet

## Charge

**Corps-à-corps**

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*Traverse le corps de part en part d'un ennemi et atteint un deuxième s'il est placé juste derrière. Attention : l'arme peut se briser...*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : javelot, lance

## Clouer à la porte

**Tir**

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*Si l'adversaire est proche d'une structure en bois, le personnage tire ces flèches de manière à le clouer contre elle en le blessant légèrement : les dégâts ne sont produits que par un seul des dés qui touchent et l'adversaire n'est immobilisé que s'il y a une réussite critique.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, javelot, lance, masse d'armes, poignard

## Combat à deux armes

**Corps-à-corps**

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*Permet de se battre avec une arme dans chaque main. Augmente les chances de toucher (un dé supplémentaire au combat) et augmente les chances*



# Techniques de Tir et de Combat

Aide pour le jeu de rôle Quenta

*de parade (enlève un dé du jet de combat de l'adversaire).*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : couteau, dague, épée courte, fouet, gourdin, hache, marteau, poignard

## Combat à la lance

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Le guerrier manipule sa lance au sol aisément. S'il y a suffisamment de place, il touche plusieurs personnages en un jet ou plusieurs fois un seul personnage.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : javelot, lance

## Combat monté

### Tir et corps-à-corps

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Le personnage peut se battre à cheval en étant aussi à l'aise qu'à pied, avec 1 dé supplémentaire au corps-à-corps en cas de charge. Le seuil de difficulté est fonction de la sauvagerie de l'animal chevauché et de la nature du terrain.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc long, arc court, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Défoncement

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 5 points de développement.

*Coup très, très puissant et fatal sur au moins 2 réussites critiques.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : marteau, masse d'armes

## Délivrance

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*Pris en très mauvaise posture par une multitude d'adversaires le cernant de toute part, le perso s'extrait de ce mauvais pas en assénant un coup à chacun des adversaires.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Désarmement

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 1 points de développement.

*Une réussite critique permet de désarmer l'adversaire (il ne subit pas de dommages ce tour-ci).*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Esquive

### Tir et corps-à-corps

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*Annule toutes les réussites critiques d'une attaque.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin,



# Techniques de Tir et de Combat

Aide pour le jeu de rôle Quenta

hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Etranglement

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*Une réussite critique permet de prendre l'adversaire à la gorge et de l'immobiliser par étranglement.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : fouet

## Fauchage

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Par un mouvement de rotation au sol, le personnage déstabilise tous les ennemis autour de lui : chaque réussite oblige un ennemi à passer un tour.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : javelot, lance

## Feinte

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Le personnage produit une feinte sur une attaque réussie, l'adversaire pris dans son élan se découvre dangereusement, il perd 3 points à sa résistance.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Fléau

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Une grosse pierre fermement calée dans la fronde permet de se servir de celle-ci comme d'une arme en corps à corps.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : fronde

## Furie

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*Le personnage est tellement rapide qu'il larde son adversaire de multiples coups de lame, les dégâts sont multipliés par 3. Ne peut être utilisé qu'une seule fois par combat sur un seul adversaire.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : couteau, dague, poignard

## Inspiration

### Tir et corps-à-corps

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Par sa maîtrise du combat, le personnage inspire du courage à ses compagnons dont le courage augmente de 2 dés.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Intimidation

### Tir et corps-à-corps



# Techniques de Tir et de Combat

Aide pour le jeu de rôle Quenta

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*Le personnage est tellement impressionnant dans le maniement de son arme que l'adversaire est apeuré et doit faire un test de courage supérieur à la valeur de la spécialité de combat du personnage.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Lancer de dagues

**Tir**

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Peut lancer trois lames en une fois : ajouter deux dés aux dégâts.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : couteau, dague, poignard

## Main sûre

**Tir et corps-à-corps**

Coût d'acquisition : 1 points de développement.

*Annule un échec critique.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Mise à mort

**Corps-à-corps**

Coût d'acquisition : 5 points de développement.

*Quand l'adversaire a atteint la moitié de ses points de vie, le personnage parvient à le mettre à mort en un seul coup s'il obtient deux réussites critiques.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : épée courte, épée longue, fléau d'armes, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes

## Pierre à la tête

**Tir**

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*Le coup est précis, vise la tête et assomme le personnage s'il ne porte pas de casque.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : fronde

## Pluie de pierres

**Tir**

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*La rapidité du personnage lui permet de tirer deux pierres coup sur coup. Ajoute un dé aux dégâts.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : fronde

## Pointes

**Corps-à-corps**

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*Le personnage peut utiliser ses flèches dans un combat au corps à corps. Tout échec critique indique que la flèche se brise sans faire de dégât.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : flèche



# Techniques de Tir et de Combat

Aide pour le jeu de rôle Quenta

## Précision

### Tir et corps-à-corps

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*Permet de choisir l'endroit où portera son attaque : lancer 4 dés de moins. En cas de réussite, l'endroit visé est touché.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Pugilat

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 2 points de développement.

*Le personnage se jette sur son adversaire pour lui asséner un coup de poing ou un coup de pied. Il ajoute un dé aux dégâts et l'adversaire, prenant plus de précautions, perd un dé de combat.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Puissance

### Tir et corps-à-corps

Coût d'acquisition : 5 points de développement.

*Augmente les dégâts de l'attaque : ajouter la moitié des dégâts initiaux (arrondir à l'inférieur).*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Rage

### Corps-à-corps

Coût d'acquisition : 4 points de développement.

*Le personnage est fou de violence et sa rage annihile toutes douleurs et augmente singulièrement les dégâts des attaques au mépris de la prudence : les dégâts infligés sont multipliés par 3 mais les dégâts reçus sont multipliés par 2. Aucun jet de courage n'est nécessaire.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

## Rapidité

### Tir et corps-à-corps

Coût d'acquisition : 3 points de développement.

*Permet de porter une attaque supplémentaire en jetant un dé de plus.*

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : arc court, arc long, couteau, dague, épée courte, épée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard