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 subit 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, epée courte, epée 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, epée 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.

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 atteind 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

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

A utiliser avec les armes suivantes : Armes : couteau, dague, epée 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, epée courte, epée 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, epée courte, epée 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 : epée courte, epée 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, epée courte, epée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin,

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, epée courte, epée 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, epée courte, epée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

Intimidation

Tir et corps-à-corps

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, epée courte, epée 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, epée courte, epée 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 : epée courte, epée 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 assome 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

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, epée courte, epée 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, epée courte, epée 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, epée courte, epée 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, epée courte, epée 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, epée courte, epée longue, fléau d'armes, fouet, fronde, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard