Acharnement

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.

Armes : gourdin

Corps-à-corps 1

Art Martial

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.

Armes : aucune

Corps-à-corps 5

Attaque au bouclier

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.

Armes : bouclier, écu

Corps-à-corps 3

Attaque sournoise

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

Armes : couteau, dague, epée courte, epée longue, fléau d'armes, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

Corps-à-corps 5

Aveuglement

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.

Armes : couteau, dague, epée courte, fouet, javelot, lance, poignard

Corps-à-corps 2

Bagarre

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.

Armes : aucune

Corps-à-corps 2

Bêlier

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

Armes : casque en métal

Corps-à-corps 2

Boulet

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

Armes : marteau, masse d'armes

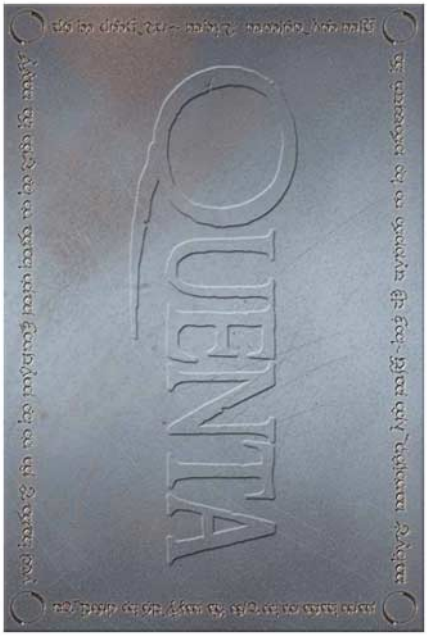
Tir 4

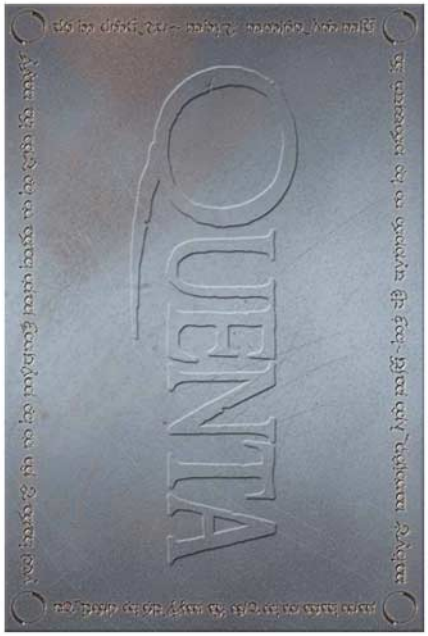
Brise-bouclier

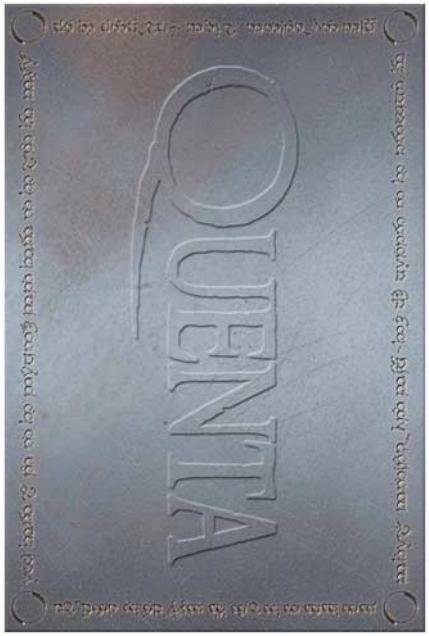
Un coup puissant explose le bouclier de l'adversaire.

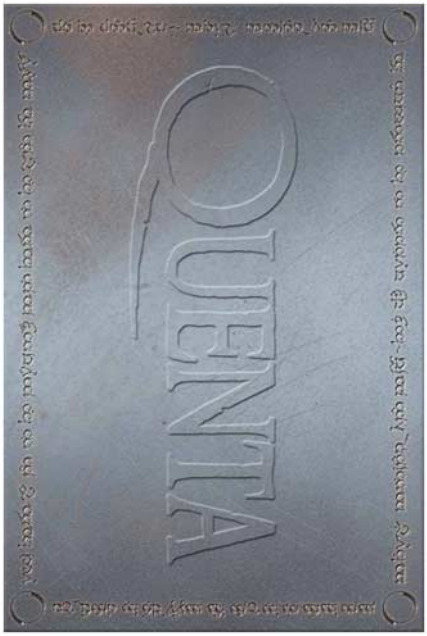
Armes : marteau, masse d'armes

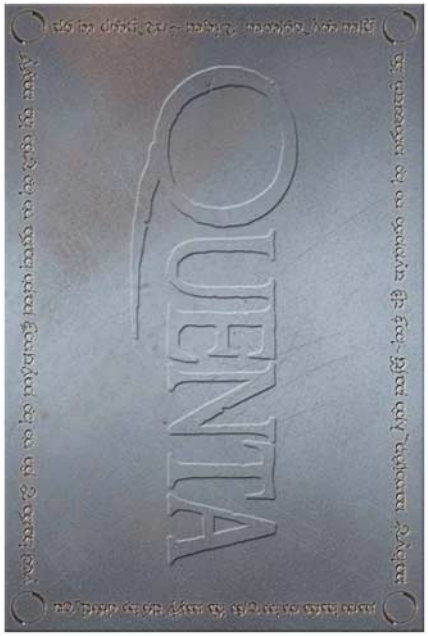
Corps-à-corps 3

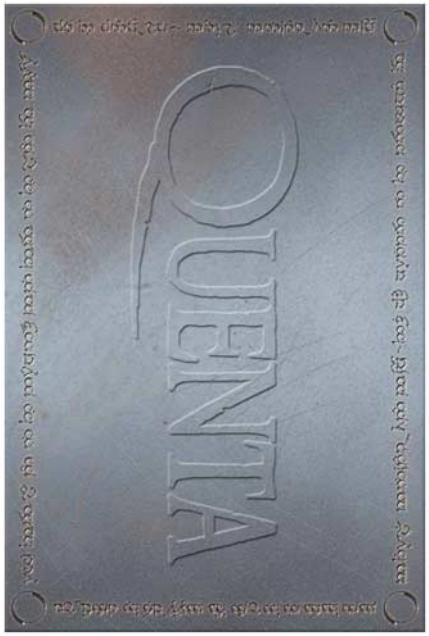

QUENTA

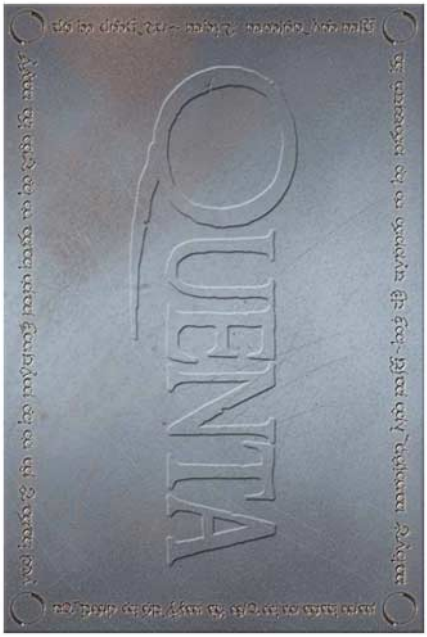

QUENTA

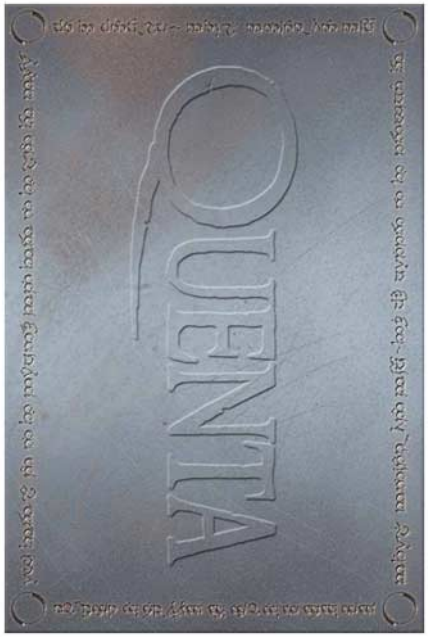

QUENTA

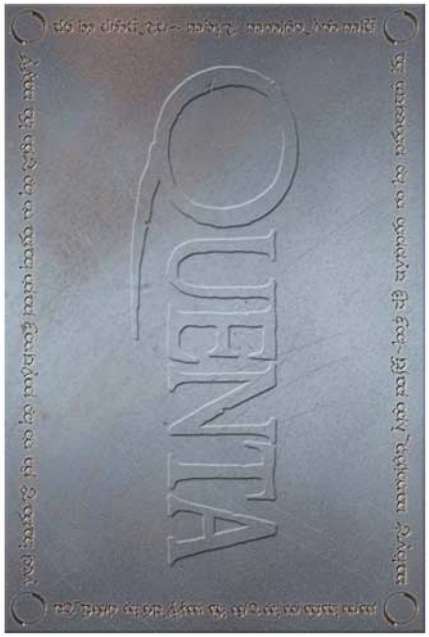

QUENTA


QUENTA


QUENTA


QUENTA


QUENTA


QUENTA

Brise-nuque

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

Armes : gourdin

Corps-à-corps 5

Capture

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

Armes : fouet

Corps-à-corps 4

Charge

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...

Armes : javelot, lance

Corps-à-corps 4

Clouer à la porte

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.

Armes : arc court, arc long, javelot, lance, masse d'armes, poignard

Tir 2

Combat à deux armes

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).

Armes : couteau, dague, epée courte, fouet, gourdin, hache, marteau, poignard

Corps-à-corps 2

Combat à la lance

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.

Armes : javelot, lance

Corps-à-corps 3

Combat monté

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.

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

Tir et corps-à-corps 3

Défoncement

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

Armes : marteau, masse d'armes

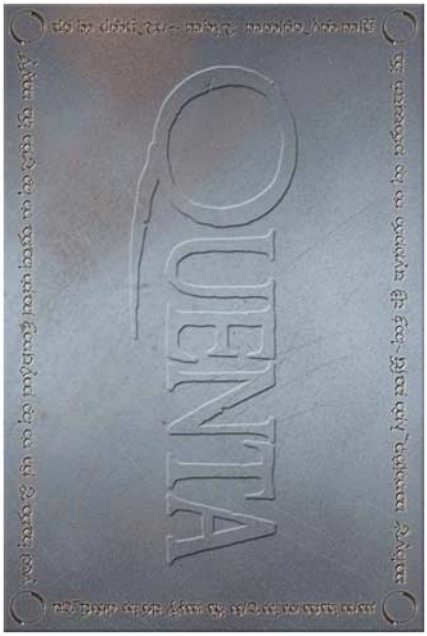
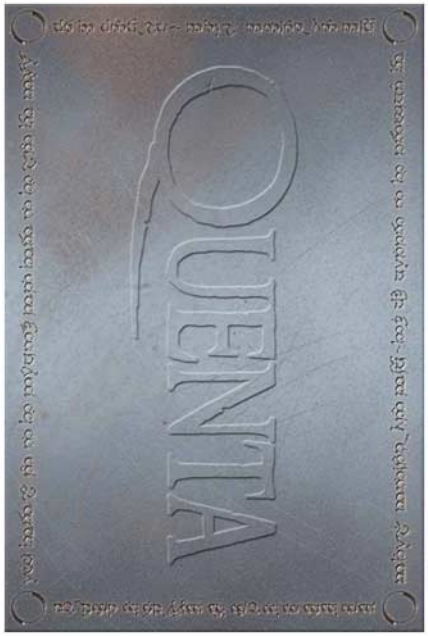
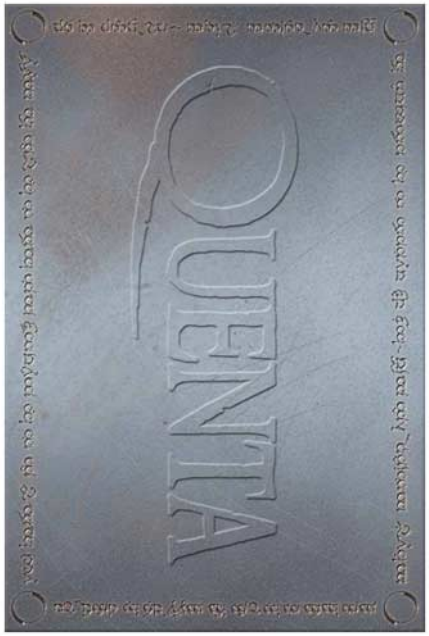
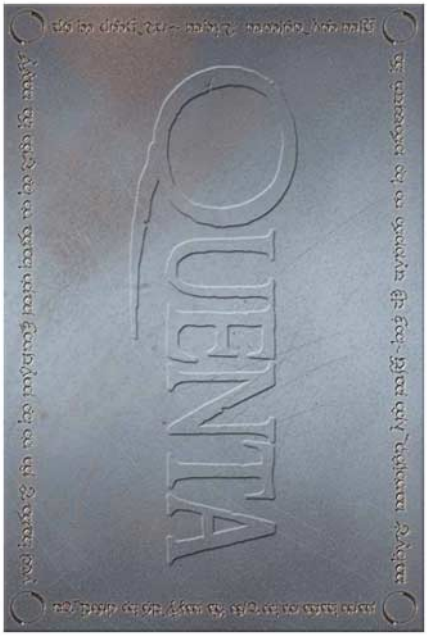
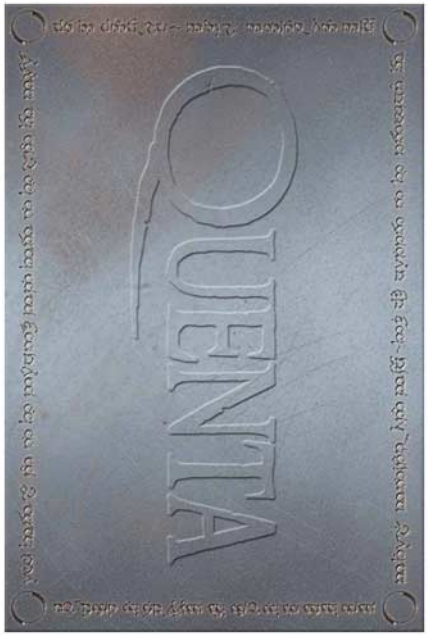
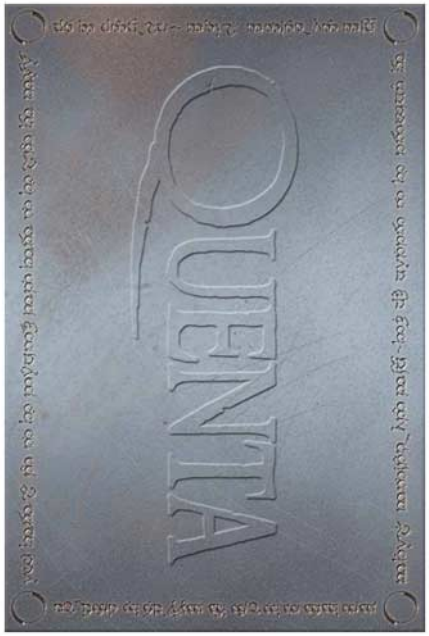
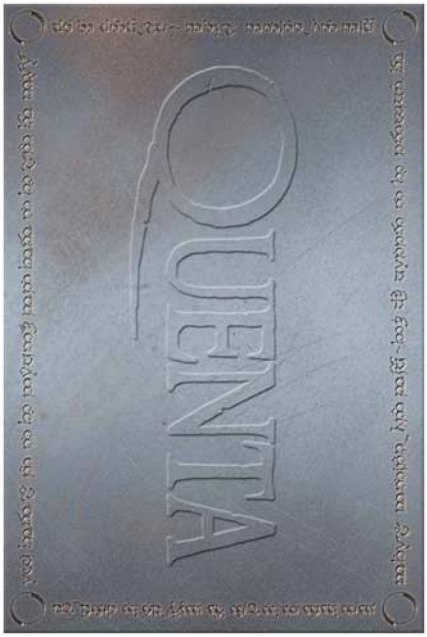
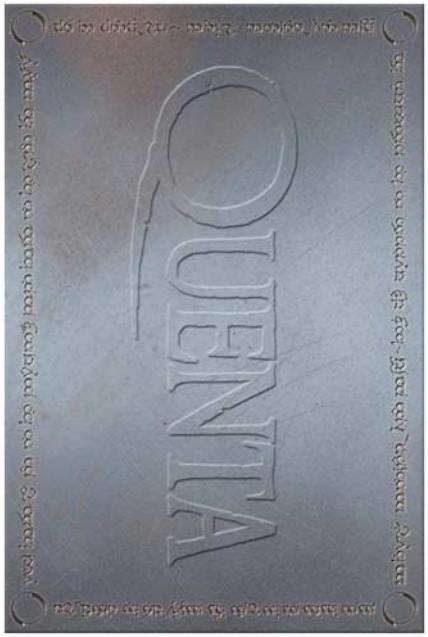
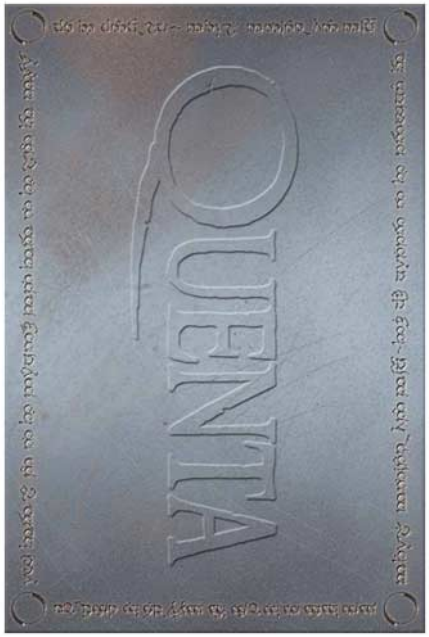
Corps-à-corps 5

Délivrance

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.

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

Corps-à-corps 4


QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

Désarmement

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

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

Corps-à-corps 1

Esquive

Annule toutes les réussites critiques d'une attaque.

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

Tir et corps-à-corps 2

Etranglement

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

Armes : fouet

Corps-à-corps 2

Fauchage

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.

Armes : javelot, lance

Corps-à-corps 3

Feinte

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.

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

Corps-à-corps 3

Fléau

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

Armes : fronde

Corps-à-corps 3

Furie

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.

Armes : couteau, dague, poignard

Corps-à-corps 4

Inspiration

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

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

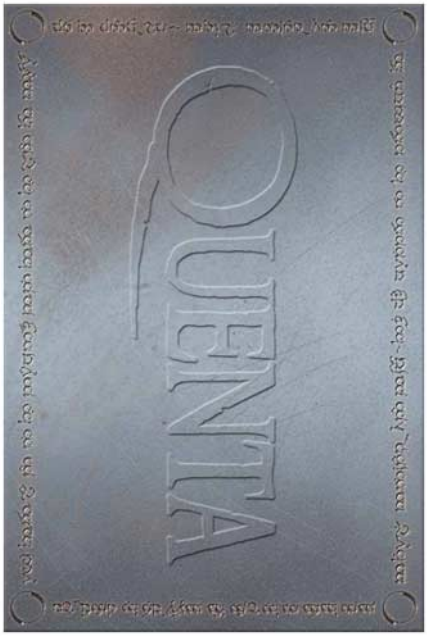
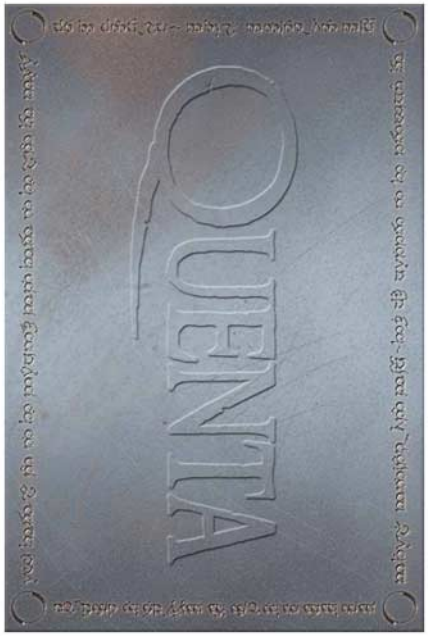
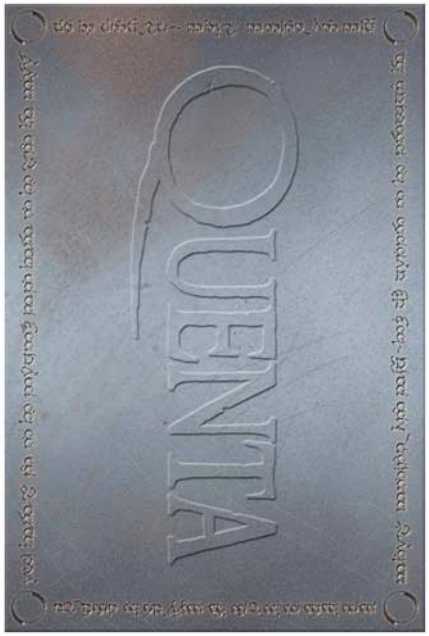
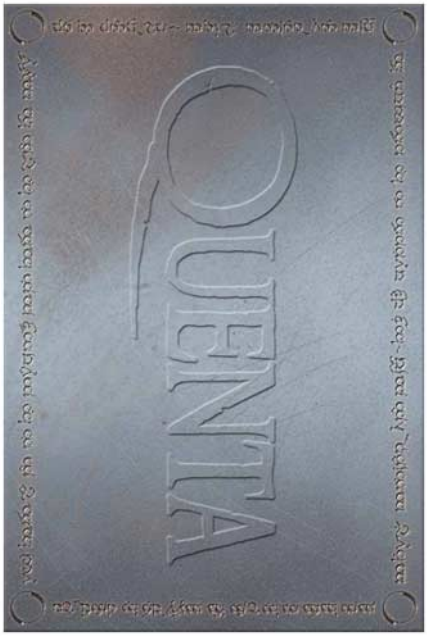
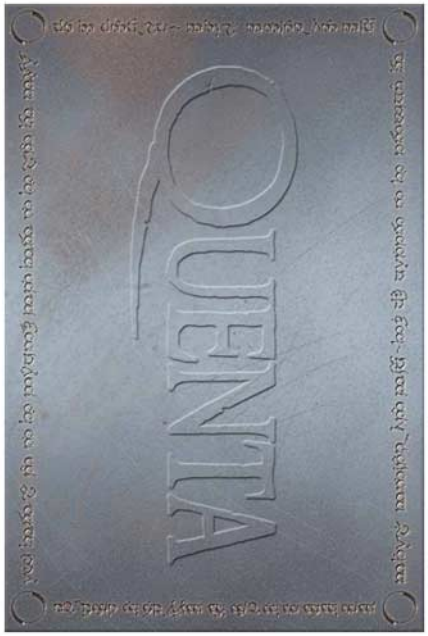
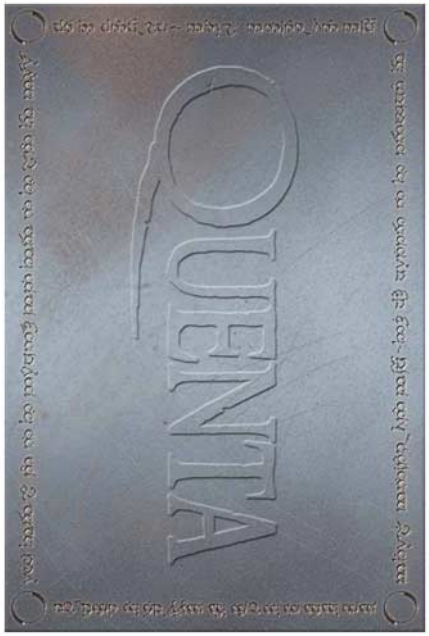
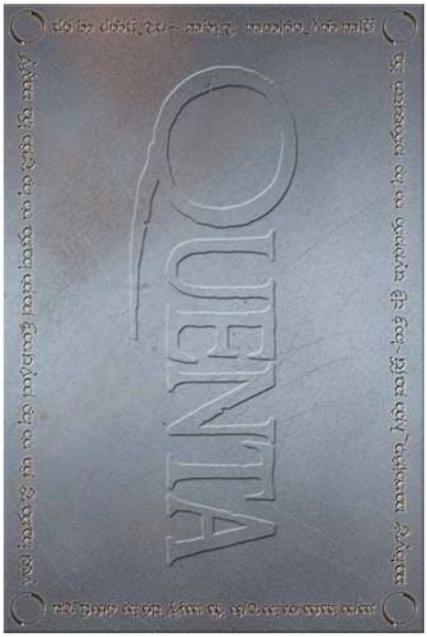
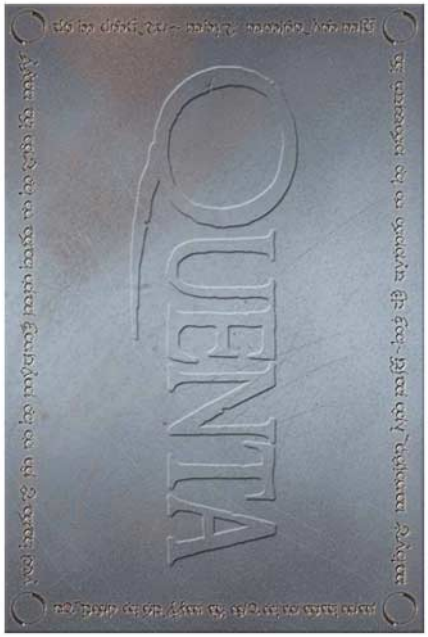
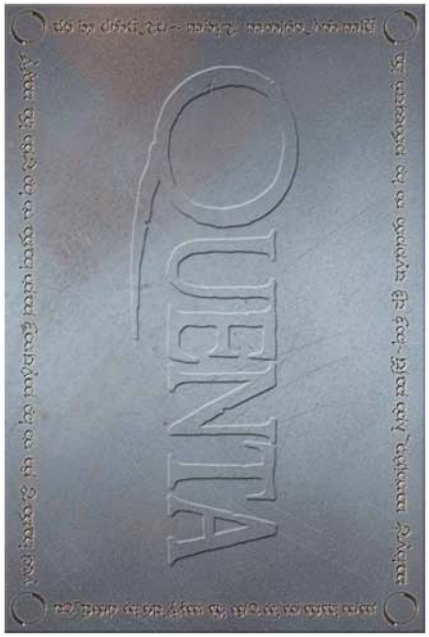
Tir et corps-à-corps 3

Intimidation

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.

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

Tir et corps-à-corps 4


QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

Lancer de dagues

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

Armes : couteau, dague, poignard

Tir 3

Main sûre

Annule un échec critique.

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

Tir et corps-à-corps 1

Mise à mort

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.

Armes : epée courte, epée longue, fléau d'armes, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes

Corps-à-corps 5

Pierre à la tête

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

Armes : fronde

Tir 4

Pluie de pierres

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

Armes : fronde

Tir 2

Pointes

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.

Armes : flèche

Corps-à-corps 2

Précision

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

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

Tir et corps-à-corps 4

Pugilat

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.

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

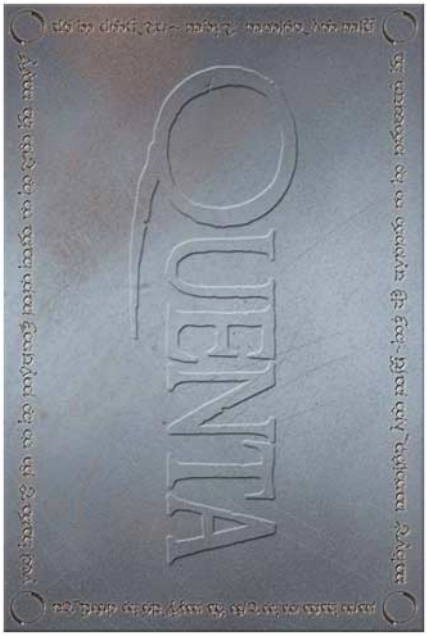
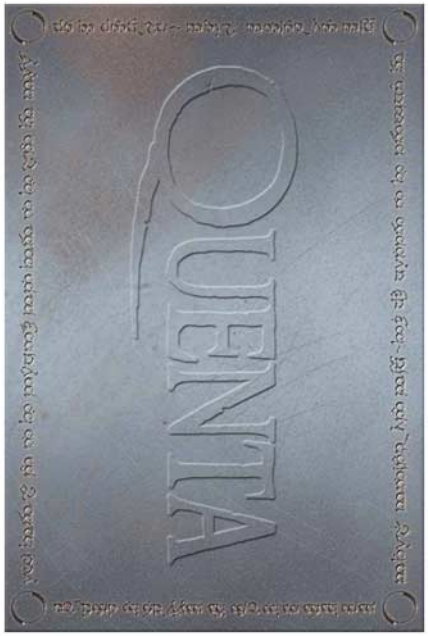
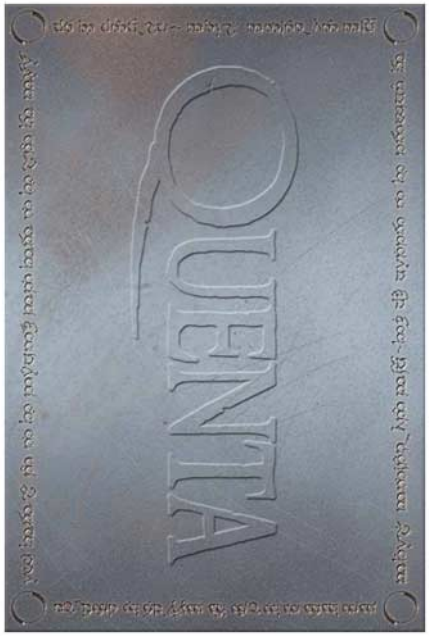
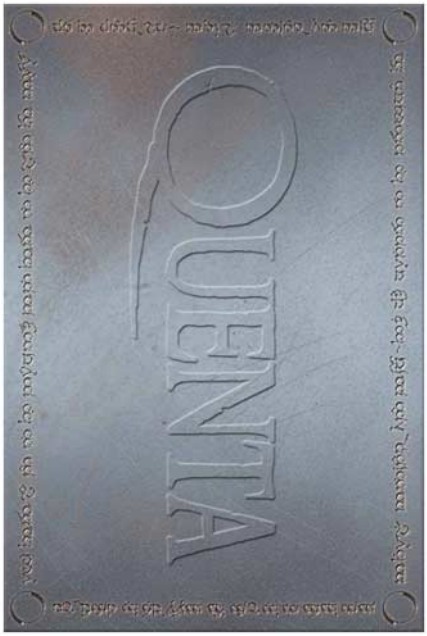
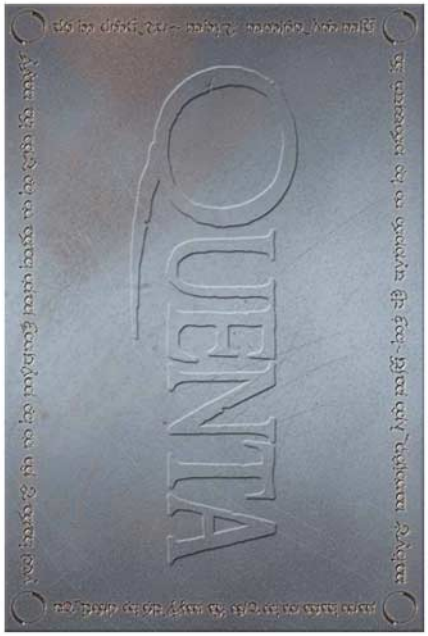
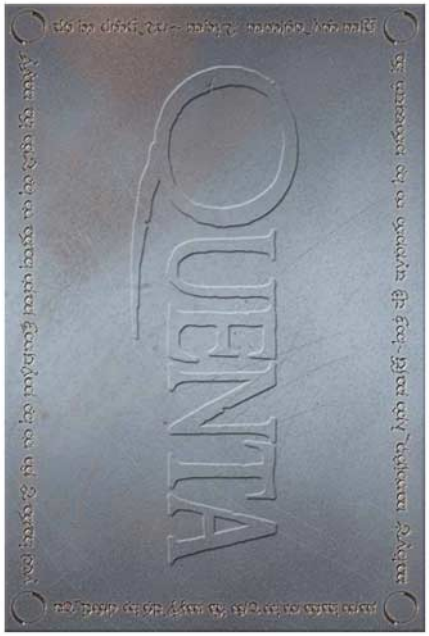
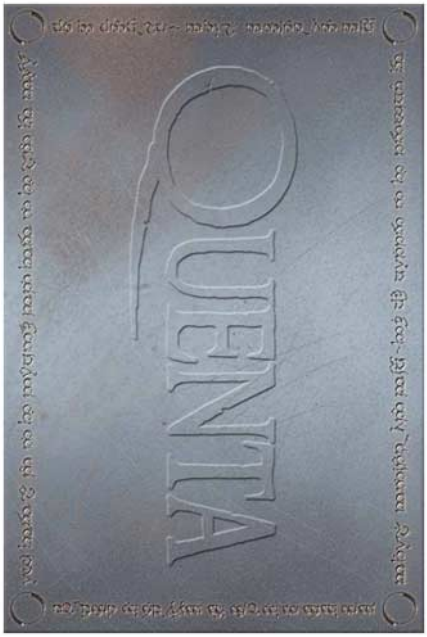
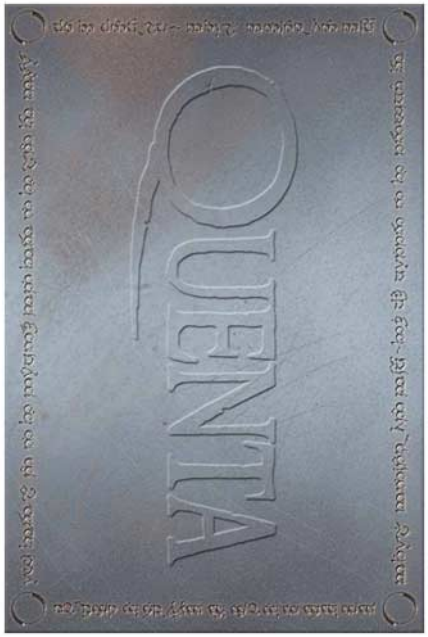
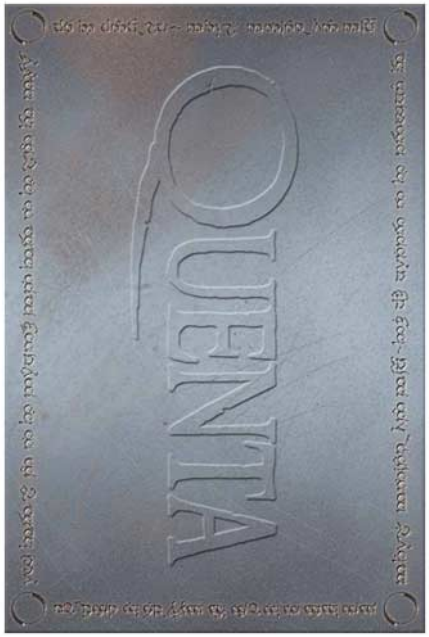
Corps-à-corps 2

Puissance

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

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

Tir et corps-à-corps 5


QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

QUENTA

Rage

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.

Armes : couteau, dague, epée courte, epée longue, fléau d'armes, gourdin, hache, hache de bataille, javelot, lance, marteau, masse d'armes, poignard

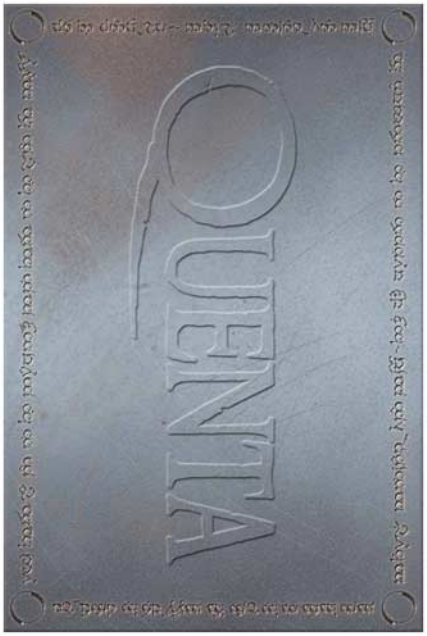
Corps-à-corps 4

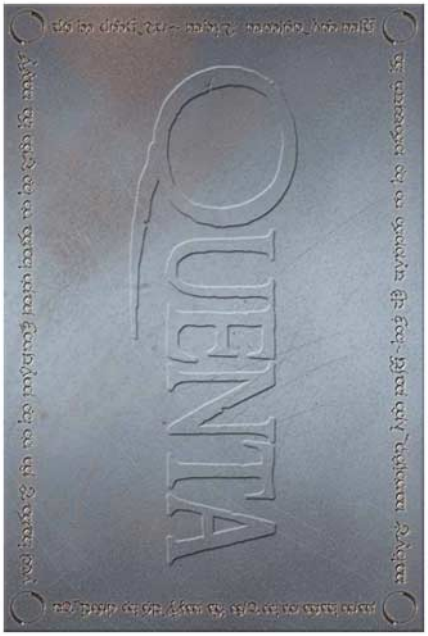
Rapidité

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

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

Tir et corps-à-corps 3


QUENTA


QUENTA