

Déroulement du combat

Initiative → tous les combattants font un jet d'initiative : 1d10 + rang d'action - pénalité d'armure (-10 si **surprise**)

Nouveau round → tous les combattants récupèrent leurs points d'action

(Si **charge** : tout le round est occupé à charger)

Nouveau cycle (on parcourt les rangs d'action par ordre décroissant)

Nouveau rang d'action (chaque action réalisée coûte 1 point d'action, sauf les actions libres)

1. À son tour (rang d'action = initiative), l'attaquant choisit une action proactive (sauf si surpris)

Attaquer, Changer la distance, Hésiter, Lutter, Manoeuvrer, Monter, Préparer une arme, Renforcer sa position, Retarder, Retenir la magie, Se déplacer, Se Relever, Utiliser la magie (par défaut : Hésiter)

2. S'il le souhaite, le défenseur choisit une réaction (sauf si surpris)

Contresort, Esquiver, Interruption, Parer

3. Tous peuvent choisir une action libre

Évaluer la situation, Garde, Lâcher une arme, Parler, Signaler, Utiliser un point de chance

4. Résolution des actions : Attaque

4.1. Jet d'opposition d'attaque (Style de combat) contre parade (Style de combat) ou Esquive

• **Combat rapproché :**

- (modificateurs situationnels de combat rapproché)
- (si **charge** : -1 niveau de difficulté au jet d'attaque)

• **Combat à distance :**

- ajustement selon taille et distance de la cible
- (modificateurs situationnels de combat à distance) (si visé : -1 niveau de difficulté à un mod. situationnel)

4.2. Résultat différentiel : une manoeuvre par niveau de succès, aucune si échec ou maladresse (+1 si **surprise**)

4.3. Résolution des manoeuvres : jet d'opposition contre le résultat du jet d'attaque, de parade ou d'esquive

4.4. Si réussite de l'attaquant :

- **Jet de dégâts :** dégâts arme + MD + (bonus de magie offensive) (si **charge** : augmenter le MD d'un cran)
- **Jet de localisation** (sauf manoeuvre *Cibler*) : 1d20 (si à couvert : retirer les localisations inaccessibles)
- **Recul du défenseur si dégâts > TAI** d'une distance de 1 m / 5 points de dégâts. Jet d'Acrobatie ou d'Athlétisme pour éviter de tomber à terre. L'action *Renforcer sa position* ou la manoeuvre *Tenir bon* peut annuler le recul.
- **Réduction des dégâts :**
 - si parade réussie : réduction selon les tailles respectives des armes (si **charge** : +1 niveau pour l'attaquant)
 - (réduction de magie défensive)
 - réduction des points d'armure de la localisation
- **Application des dégâts à la localisation** (cf. Effets des blessures)

PdV > 0	→ Blessure légère
0 ≥ PdV > - PdV initiaux	→ Blessure sérieuse
- PdV initiaux ≥ PdV	→ Blessure grave

Tant que tous les combattants n'ont pas joué leur tour → Nouveau rang d'action

Tant qu'il reste des points d'action → Nouveau cycle

Plus de points d'action → Nouveau round

Effets des blessures

Blessure légère : aucun effet en dehors de la perte de points de vie

Blessure sérieuse

- Marque permanente
- Impossibilité d'attaquer ou lancer des sort pendant 1d3 tours
- Faire un jet d'opposition d'endurance contre le jet d'attaque
 - Membre : échec → membre inutilisable jusqu'à PdV > 0 ; jambe → tombe à terre ; bras → lâche ce qu'il tient
 - Abdomen, poitrine ou tête : échec → inconscient pendant x min (x=dégâts reçus)

Blessure grave

- Immédiatement hors de combat (éventuellement Dernière action héroïque)
- Faire un jet d'endurance opposé au jet d'attaque
 - Membre : échec → perte de conscience + mort en 5 x vitesse de guérison en rounds, sauf si stabilisation de la blessure.
 - Abdomen, poitrine ou tête : échec → mort instantanée, sinon mort en 2 x vitesse de guérison en rounds, sauf si stabilisation de la blessure (Premiers Soins, Médecine, sorts, ...)
- Mutilation si non traitée par Médecine, *Guérir membre* ou *Guérir les sens*

Stabilisation d'une blessure : compétences Premiers Soins ou Médecine, tous sortilèges/miracles curatifs.

Guérison des blessures

Guérison d'une blessure

Compétences : Premiers soins (Blessure légère), Médecine (Blessure sérieuse et grave)

Magie populaire : Soins (Blessure légère)

Sorcellerie : Régénération (Blessure légère et sérieuse)

Théisme : Guérir blessure (Blessure légère et sérieuse), Guérison du corps (Blessure légère et sérieuse), Guérir les sens (Blessure grave sensorielle), Guérir membre (Blessure grave),

Animisme : Esprits ancestraux (compétences curatives), Esprits de la nature (vitesse de guérison)

Mysticisme : Renforcement d'attribut (vitesse de guérison)

Abréviations

RQ6 : RuneQuest 6

NMJ : Nécessaire du maître de jeu

MD : modificateur de dégâts, RQ6 p.13

PdV : points de vie, RQ6 p.14

Références rapides aux règles et tableaux

Actions, RQ6 p. 137

Action (Garde/Parade passive), RQ6 p. 154

Action (Manoeuvrer), RQ6 p. 153

Ajustement de la difficulté selon la taille et la distance de la cible, NMJ p. 24, RQ6 p. 160

Allonge des armes, RQ6. p. 156

Bagarre (combat sans arme) RQ6 p. 155

Balayage, RQ6 p. 155

Blessures, RQ6 p. 162

Combat monté, RQ6 p. 153

Capacité (Bond offensif), RQ6 p. 152

Charge, RQ6 p. 149

Couverture, RQ6 p. 151

Dernière action héroïque, RQ6. p. 163

Engagement, RQ6 p. 149

Esquive, RQ6 p. 151

Esprits ancestraux, RQ6 p. 405

Esprits de la nature, RQ6 p. 407

Guérir blessure, Guérir les sens, Guérir membre, Guérison du corps, RQ6 p. 271

Manoeuvres, NMJ p. 26, RQ6 p. 142

Médecine, RQ6 p. 71

Modificateurs situationnels de combat rapproché, NMJ p. 21, RQ6 p. 150

Modificateurs situationnels de combat à distance, NMJ p. 21, RQ6 p. 159

Mutilation, NMJ p. 17, RQ6 p. 122

Pénalité au rang d'action, RQ6 p. 136

Premiers soins, NMJ p. 9, RQ6 p. 64

Recul, RQ6 p. 152

Recharger une arme à distance, RQ6 p. 160

Réduction des dégâts selon les tailles des armes, NMJ p. 24, RQ6 p. 141

Renforcement (vitesse de guérison), RQ6 p. 229

Retenir ses coups, RQ6 p.154

Régénération, RQ6 p. 250

Soins, RQ6. p. 193

Surprise, RQ6 p. 154

Viser, RQ6 p. 159

Vitesse de guérison, RQ6 p. 13

