

**Pr**  
Presser l'avantage  
Empêche **D** d'attaquer au prochain tour

**Ba**  
Briser l'arme  
L'arme visée résiste avec ses PA et se brise si PV = 0

**Ei**  
S'éloigner  
La distance devient favorable à l'arme la plus longue

**Ft**  
Faire trébucher  
FBr/Esq/Acr ➡ Orig  
Échec ➡ À TERRE

**R**  
Reddition  
Aucun dégât  
Volonté ➡ Orig  
Échec ➡ Capitule

**Ra**  
Se rapprocher  
La distance devient favorable à l'arme la plus courte

**Tb**  
Tenir bon  
Évite le Recul

**Ea**  
Exposer l'adversaire  
Empêche **A** d'attaquer au prochain tour

**Rp**  
Se replier  
**D** peut rompre l'engagement

**Rl**  
Se relever  
**D** n'est plus À TERRE

SC avec Assassinat  
**D** surpris et 1ere attaque

**Ts**  
Tuer silencieusement  
**A** attaque en silence  
Si bless. sérieu. ou grave  
▼ End (**D**) échoue auto

FOR (**D**) < 2 x FOR (**A**)

**D**  
Désarmer  
SC ➡ Orig  
+ - par niv diff taille armes  
Échec ➡ Arme à MD m.

# Manoeuvres de combat - RuneQuest 6

**A \***  
**Ta**  
Traverser l'armure  
Ignore PA de l'armure naturelle OU portée (magique inclus)

**A \***  
**Md**  
Maximiser les dégâts  
Un dé de dégâts est compté à son max

**A \***  
**F**  
Feinte  
Annule une parade réussie

**A \* ou D \***  
**Ca**  
Coincer l'arme  
FBr/Bgr ➡ FBr/Bgr  
Succès ➡ arme libérée  
Échec ➡ Arme COINCÉE

**D \***  
**Pc**  
Parade complète  
Évite l'intégralité de l'attaque (ignore la taille des armes)

**D \***  
**Li**  
Se libérer  
Annule EMMÊLÉ, COINCÉ ou SAISIÉ

**D \***  
**A**  
Aveugler  
SC/Esq (**A**) ➡ Orig (**D**)  
Échec ➡ AVEUGLÉ pendant 1d3 tours

**A \* ou D \***  
**Fe**  
Forcer l'échec  
Force l'échec à tout ➡ imposé par une autre manoeuvre

**A \***  
**Cc**  
Choisir cible  
**D** dévie l'attaque sur autre cible accessible.  
Toucher auto., pas de manoeuvre

**A \***  
**Ba**  
Blessure accidentelle  
**D** dévie l'attaque et **A** se blesse lui-même.  
▼ dgts contre lui-même.

**① ➡**  
**Ep**  
Empale  
**A** fait 2 ▼ dgts, choisit le meilleur, puis soit :  
1) Laisse l'arme ➡ malus à tout ▼ de **D** selon tableau  
2) Retire l'arme au tour prochain (action Préparer Arme) si FBr(**A**) ➡ FBr(**D**) ou FBr (**A**) ▼ si **D** ne résiste pas  
Succès ➡ arme retirée & moitié dgts infligés (sans MD et hors PA)

**Ⓑ ou Ⓒ**  
TAI (**D**) < 2 x TAI (**A**)  
**R**  
Repousser  
Ⓑ : recul de 1m / 2 dgts  
Ⓒ : recul de 1m / 3 dgts  
Si obstacle :  
▼ Ath niv **d** / Acr niv **n**  
Échec ➡ À TERRE

**Ⓙ ➡**  
**S**  
Saigner  
End (**D**) ➡ Orig (**A**)  
Échec ➡ +1 niv. fatigue chaque round

**Ⓓ**  
**Rr**  
Réarmement rapide  
Réduit de 1 le temps de rechargement de la prochaine attaque

**Ⓜ ou Ⓓ \***  
**C**  
Cibler  
**A** choisit la localisation (à portée)

**Ⓒ ➡**  
**Et**  
Étourdir  
End (**D**) ➡ Orig (**A**)  
Échec ➡ loc incap. pdt <dégats> tours

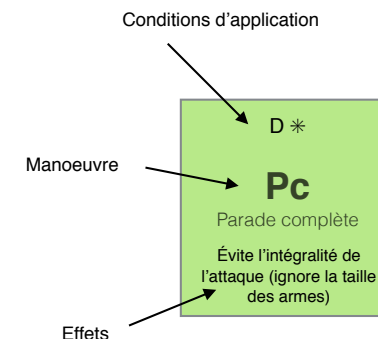
**②**  
**F**  
Fracasser  
Dgts (après parade et magie) infligés à l'armure  
Réduisent les PA.

**Ⓔ**  
**Em**  
Emmêler  
Bras : inutilisable  
Jambe : perso immobilisé  
Autres loc : tout jet ⚔

TAI de la Créature	Armes Petites	Armes Moyennes	Armes Grandes	Armes Colossales	Armes Énormes
1-10	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité	Incapacité
11-20	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité
21-30	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité
31-40	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Herculéen
41-50	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable
Chaque + 10	Suivre la progression de la table				

Sur une même ligne, les conditions sont similaires. De haut en bas, elles sont de plus en plus contraignantes.

Version 1  
Réalisé par Guernicus Hamilcar.



- Offensive
- Défensive
- Les deux

- \* Crititique

✖ Maladresse

✖ Jet d'opposition

≡ Cumulable

▼ Jet simple

➡ Dégâts qui traversent l'armure

**A** L'attaquant

**D** Le défenseur

**Orig** Jet d'origine (attaque, parade, esquive, ...)

**SC** Style de combat

**PA** Points d'armure

⚔ Un niveau de difficulté en plus

⚔ Un niveau de difficulté en moins

⚔N Niveau de difficulté normal

⚔D Niveau de difficulté difficile
- Ⓙ Arme tranchante

Ⓒ Arme contondante

Ⓑ Bouclier

Ⓓ Arme à distance

Ⓜ Arme de mêlée

② Arme à deux mains

Ⓔ Arme qui emmêle

① Arme qui empale

Ⓤ Bagarre (combat à main nues)

Bgr : Compétence Bagarre

FBr : Compétence Force brute

End : Compétence Endurance

Esq : Compétence Esquive

Acr : Compétence Acrobatie

Dgts : Jet de dégâts