

PRIMES

Accélération : Initiative +3

Attaques multiples : Au maximum contre le nombre d'adversaires engagés ou le nombre de munitions dans le cas d'un tir ; Dégâts /2

Blessure grave : Dégâts +50%

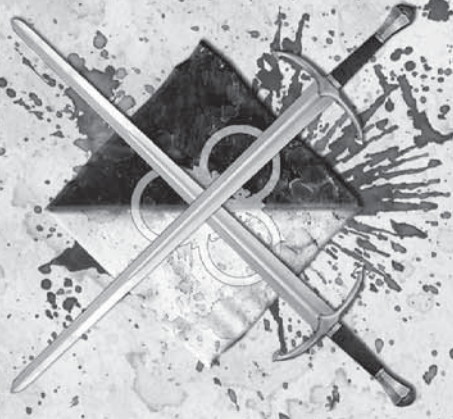
Blessure non létale

Blessure précise : Protection /2

Efficacité : Résultat final +3

Débordement : Résultat final de la réaction de l'adversaire -3

Prudence : Résultat final de sa prochaine réaction +3



INITIATIVE : EN GARDE

PÉNALITÉS

Abandon de position avantageuse

Blessure légère : Dégâts /2

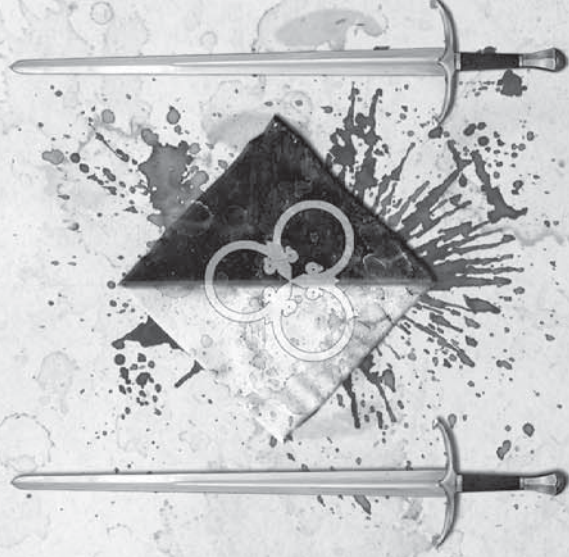
Danger : Résultat final de sa prochaine réaction -3

Difficulté : Résultat final -3

Facilité : Résultat final de la réaction de l'adversaire +3

Ralentissement : Initiative -3

Risque : incident à la discrétion du meneur de jeu en cas d'échec



INITIATIVE : EN RETRAIT