

- ▶ **Initiative** : Rapidité / 0 ; résultat final est divisé par deux
- ▶ **Surprise** : Vigilance. Si le test est un échec, le personnage est surpris ; aucune réaction possible.

### ● Conditions d'initiative

Condition	Difficulté
ivre	-6
Le personnage est sur ses gardes mais s'est trompé sur la source de l'attaque	-6
Au sortir du sommeil	-3
Le personnage est pris au dépourvu	0
Le personnage est sur ses gardes et a correctement anticipé la source de l'attaque	+3
Le personnage sait qu'un combat va éclater	+3
Le personnage déclenche le combat	+6

### 🔦 ACTIONS : p.159

- ▶ Une **action unique** mobilise toute l'attention du personnage.
- ▶ Une **action libre** est assez rapide pour qu'un personnage puisse en enchaîner plusieurs.
- ▶ Une **action gratuite** nécessite peu de temps ou d'attention. Elle peut être combinée avec une action unique.
- ▶ Une **action obligatoire** est une action gratuite imposée par les règles.
- ▶ Une **action avancée** impose le choix automatique d'une pénalité, sans que cela accorde le bénéfice d'une prime.



### INITIATIVE : EN GARDE



### INITIATIVE : EN RETRAIT

Frapper (Lame-sœur) :

Tirer :

Primes	Actions autorisées / Pénalité annulée	Effets
Accélération	toutes / Ralentissement	Initiative + 3
Attaques multiples	Frapper, Tirer, Détruire / -	Dégâts -50 %
Blessure grave	Frapper, Tirer, Détruire / Blessure légère	Dégâts + 50 %
Blessure non létale	Frapper, Tirer / -	Provoque l'inconscience
Blessure précise	Frapper, Tirer, Détruire / -	Protection / 2
Circonspection	toutes / Risque	Annule le -3 d'un échec
Efficacité	toutes / Difficulté	Résultat final + 3
Débordement	toutes pendant une scène d'action / Facilité	Test de réaction adverse -3
Prudence	toutes / Débordement de l'adversaire	Résultat final de la prochaine action + 3

Pénalités	Actions autorisées / Prime annulée	Effets
Consommation d'une ressource	toutes / -	p. 127
Blessure légère	Frapper ou Tirer / Blessure grave	Dégâts -50 %
Danger	toutes, pendant une scène d'action / Prudence	Résultat final de la prochaine action -3
Difficulté	toutes / Efficacité	Résultat final -3
Facilité	toutes / Débordement	Test de réaction adverse -3
Ralentissement	toutes / Accélération	Durée + 50 %
Risque	toutes / Circonspection	p. 128
Débordement	toutes pendant une scène d'action / Facilité	Test de réaction adverse -3