



## INITIATIVE RÉVISÉE

---

Je me propose dans cette aide de jeu de modifier les règles de combat pour les rendre plus « épique », « rapides » et « vivaces ». Elles sont inspirées du jeu 7° mer et partent du principe que les PJ sont des héros avec un avantage de héros.

### Initiative et Nombre d'actions

Le round est désormais divisé en 10 phases. Un personnage a autant d'action que sa Dextérité / 2, arrondi à l'inférieur. Pour calculer l'initiative chaque personnage lance autant de dés à 10 faces que d'actions. Le résultat de chaque dé est lu individuellement et indique les phases durant lesquelles le personnage peut réaliser une action.

**Exemple** : un personnage a 6 en dextérité, il dispose donc de 3 actions. Il jette 3d10. Les résultats indiquent 8, 5, 2. Il agira donc en phase 2, puis 5 et enfin 8.

### Une action

Voici quelques exemples d'actions :

- Utiliser un objet (tirer ou frapper avec une arme).
- Passer de « couché » à « à genoux » ou passer de « à genoux » à « debout ».
- Esquiver ou Parer une attaque.
- Se déplacer de sa distance maximum.
- Dégainer ou rengainer une arme, prendre un objet.
- Etc...

**Exemple** : un personnage a trois actions. Durant la première il dégaine son arme, puis il tire sur son adversaire et enfin esquive la riposte de ce dernier.

Chaque action est annoncée au moment de sa propre phase.

### Retarder une action

Il est possible de retarder une action d'une ou plusieurs phases. Mais celle-ci ne peut être retardée au-delà de la phase la plus proche où le personnage dispose d'une action.

**Exemple** : avec trois actions en 2, 5 et 8 le personnage peut décider de retarder son action en phase 2, mais il ne pourra le faire au-delà de la phase 5.

Le personnage peut utiliser une action retardée dans n'importe laquelle des phases suivantes.

**Exemple** : parce qu'un adversaire lui tire dessus en phase 4, le personnage qui avait retardé son action en phase 2 décide d'utiliser celle-ci pour esquiver.

### La défense

Comme vous le voyez, pour faire une esquive ou une parade il est nécessaire de disposer d'une action durant la phase où intervient l'attaque. Si ce n'est pas le cas le personnage peut tout de même utiliser une action d'une phase suivante mais il subira un malus à son Seuil de Réussite égal à la différence entre la phase où il se défend et celle de l'action qu'il utilise.

**Exemple** : un personnage doit agir en phase 5 mais pas avant. Il est attaqué en phase 3. Afin d'esquiver l'attaque il utilise son action de la phase 5 mais subira un malus de -2 sur son seuil de réussite.

#### Actions demandant un round complet

Toutes les actions, à la discrétion du MJ, demandant un minimum de concentration pour être réalisées prennent un round complet par jet de dés (crochetage, réparations, programmation, soins, etc...).