

# Nouveau système d'initiative :

Chaque fois que des adversaires débutent un corps à corps, au début d'un combat, après la rupture du contact, ou suite à des actions qui s'annulent, chaque combattant détermine son initiative en lançant un d10 modifié par les facteurs suivants :

- caractéristiques de l'arme ( FI facteur d'initiative )
- rapidité du personnage ( Bonus d'initiative )
- situation des combattants ( bonus divers )

Pour la liste des FI des armes, consultez cette [Liste d'Armes](#).

## Longueur des armes :

lorsque le combat s'engage (uniquement au premier round de combat), les armes plus longues bénéficient des avantages suivants :

- épées / armes emmanchées contre mains nues / lames courtes : -5
- armes d'hast contre épées / armes emmanchées : -5
- armes d'hast contre mains nues/lames courtes : -10

## Le temps

les combats se divisent en rounds de trois secondes, chaque round étant divisé en vingt segments ( 0 ,15 seconde ) . L'initiative représente en nombre de segments le moment du round où chacun agit

1 round ( 3sec. )																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

**exemple :**  $d10 ( 6 ) + FI \text{ de l'épée } ( 3 ) - \text{bonus du personnage } (-1) = 8$

le personnage pourra attaquer avec son épée longue au segment 8

Prendre une arme à la ceinture ou au fourreau nécessite 2 FI segments supplémentaire.

Par exemple notre combattant tire son épée longue pour 6 segments (FI=3) auxquels il faudra en rajouter 3 pour se porter au contact, soit 9 seg. en tout.

**Remarque :** étant donné que le round se termine au vingtième segment, les actions se déroulant à des moments supérieurs à vingt auront lieu au tour suivant, et ce, sans qu'il y ait perte de l'initiative acquise.

**Ex. :** une initiative de 23 correspond à une action au 3 ème segment du round suivant.

L'initiative des armes à distance correspond au temps requis pour les mettre en position (moment du départ du projectile, ou de l'interposition de l'arme pour une défense improvisée).