



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Earthdawn > Aides de jeu > Règles > **Modificateurs d'initiative**

Modificateurs d'initiative

mercredi 10 février 2010, par [FRED](#)

On esquivé le problème de l'allonge, et on considère qu'une arme modifie le niveau d'initiative de l'attaquant en regardant la différence de taille de l'arme avec la taille standard de 3.

Les attaques naturelles comme les poings sont de taille 0.

- Taille 0 = +2 initiative
- Taille 1 = +1 initiative
- Taille 3 = 0
- Taille 4 = -1 initiative
- Taille 5 = -2 initiative
- Taille 6 = -3 initiative