

Initiative : Vous choisissez votre niveau de rapide (pas, peu, assez, <...>, très) et vous faites un jet d'Agile à ce niveau difficulté. Puis on consulte la table suivante :

RAPIDE ?	
Test d'Agile	Effet
Maladresse Echec	Le personnage est Pas Rapide Le personnage a un niveau d'initiative immédiatement inférieur à son niveau d'Agile
Réussite Coup d'éclat	Le personnage obtient le score désiré Le personnage obtient le score désiré et l'avantage en cas d'égalité

Armes de mêlée, armes à projectiles, armes naturelles : on utilise Fort  
Armes à feu et autres : on utilise Agile

Le jet se fait avec la compétence de l'arme utilisée.

#### Manœuvres générales de combat

- J'attaque (normale)
- Je vise (normale/apprenti)
- J'esquive (exclusive)
- Je vise en plein... (normale/apprenti)
- J'empale ! (normale/apprenti)

#### Manœuvres à distance

- Je sulfate (normale/arme réglée sur tir automatique)
- J'arrose (exclusive/arme réglée sur tir en rafale)
- Je plumbe (exclusive/arme réglée sur tir en rafale)
- Je tir sur... et sur... (exclusive/arme réglée sur tir en rafale/compagnon)

#### Manœuvres de combat de mêlée

- J'aligne (normale)
- Je frappe en passant (normale/apprenti)
- Je charge (exclusive/apprenti)
- J'enchaîne (exclusive/maître)
- Je désarme (normale/apprenti)
- Je feinte (exclusive/apprenti)
- Je le fais tomber (normale/apprenti/deux mains libres ou au moins agile)
- Je le maîtrise (exclusive/apprenti/ deux mains libres ou au moins fort)
- Je ventile (exclusive/compagnon)
- Je projette (normale/apprenti/ deux mains libres et au moins fort)

Initiative : Vous choisissez votre niveau de rapide (pas, peu, assez, <...>, très) et vous faites un jet d'Agile à ce niveau difficulté. Puis on consulte la table suivante :

RAPIDE ?	
Test d'Agile	Effet
Maladresse Echec	Le personnage est Pas Rapide Le personnage a un niveau d'initiative immédiatement inférieur à son niveau d'Agile
Réussite Coup d'éclat	Le personnage obtient le score désiré Le personnage obtient le score désiré et l'avantage en cas d'égalité

Armes de mêlée, armes à projectiles, armes naturelles : on utilise Fort  
Armes à feu et autres : on utilise Agile

Le jet se fait avec la compétence de l'arme utilisée.

#### Manœuvres générales de combat

- J'attaque (normale)
- Je vise (normale/apprenti)
- J'esquive (exclusive)
- Je vise en plein... (normale/apprenti)
- J'empale ! (normale/apprenti)

#### Manœuvres à distance

- Je sulfate (normale/arme réglée sur tir automatique)
- J'arrose (exclusive/arme réglée sur tir en rafale)
- Je plumbe (exclusive/arme réglée sur tir en rafale)
- Je tir sur... et sur... (exclusive/arme réglée sur tir en rafale/compagnon)

#### Manœuvres de combat de mêlée

- J'aligne (normale)
- Je frappe en passant (normale/apprenti)
- Je charge (exclusive/apprenti)
- J'enchaîne (exclusive/maître)
- Je désarme (normale/apprenti)
- Je feinte (exclusive/apprenti)
- Je le fais tomber (normale/apprenti/deux mains libres ou au moins agile)
- Je le maîtrise (exclusive/apprenti/ deux mains libres ou au moins fort)
- Je ventile (exclusive/compagnon)

Je projette (normale/apprenti/ deux mains libres et au moins fort)