

Exaltés : Effets de l'initiative sur les Combats

Si vous n'avez pas l'initiative, c'est-à-dire si vous êtes attaqué avant votre action)

1. ne rien faire : les modificateurs passifs s'appliquent (bouclier, portée..) mais vous ne lancez pas de dé pour réduire les succès de l'adversaire
2. Annuler votre action pour se défendre : cela sera l'unique action pour votre tour. Vous utiliserez votre groupement de parade éventuellement augmenté par des charmes réflexifs. Si vous êtes attaqué à nouveau, vous n'aurez plus que les options 1, 4, 5, 6.
3. Déclarer une esquive totale : vous utiliserez votre groupement d'esquive, éventuellement augmenté par des charmes réflexifs. Contrairement à l'option 2, vous pouvez esquiver plusieurs attaques. Chaque attaque au delà de la première vous donnant une pénalité cumulative de 1 dé. (Un charme réflexif ne fonctionne que sur une esquive, et doit donc être payé plusieurs fois si l'on veut l'utiliser sur plusieurs esquives).

Les personnages avec des actions supplémentaires peuvent utiliser une esquive totale comme l'une de leurs actions. Ces actions doivent être de vraies actions supplémentaires, et non pas des attaques supplémentaires, et ne doivent pas être issues du mécanisme de base d'actions multiples. Dans ce cas, le joueur peut aussi dépenser une de ces actions pour « réinitialiser » l'esquive totale, et remettre la pénalité d'esquive à 0.

Notez que les charmes d'actions supplémentaires sont activés à l'initiative du personnage (Sauf Principe du Mouvement, qui est donc la base de défense persistante pour les esprits), et donc la réinitialisation des pénalités ne peut avoir lieu qu'à l'initiative.

4. Activer un charme réflexe :
 - Additionneur de dés : Ce sont les charmes qui ajoutent de dés à un groupement en défense. Utilisé en dehors d'une action, cela crée une défense réflexe, commençant à 0 dés, avant l'ajout des dés apporté par le charme. Ex Le Roseau dans le Vent, Parade de Quintessence Dorée
 - Défense Complète : ce sont les charmes qui fournissent une action spéciale restreinte à la défense : L'ombre sur l'eau, Défense rasante de l'Hirondelle
 - Défense spéciale : ce sont les charmes qui défendent l'exaltés d'une façon généralement très puissante : par exemple l'Evasion des 7 Ombres, ou Défense du Gardien des Cieux, qui défendent automatiquement et parfaitement contre une attaque unique.
5. Activer une combo : le personnage peut activer une combo contenant des charmes lui permettant de se retrouver dans l'un des cas précédents. (Rappel : seul les charmes de durée instantanée peuvent faire partie d'une combo)
6. Utiliser un effet persistant : venant d'un noyau gemme, d'un sort, d'un artefact, ou d'un charme utilisé précédemment. Cet effet peut être amélioré par des charmes appropriés.

Généralement, un personnage peut utiliser contre une attaque chaque type de défense une seule fois. Il n'est pas valide d'utiliser L'Ombre sur l'Eau (esquive), raté, et activer l'Evasion des 7 Ombres (esquive encore). Il est par contre valide d'utiliser L'Ombre sur l'Eau (esquive), raté, et activer la Défense du Gardien Des Cieux (mêlée)

Si le personnage est attaqué après son action, il peut :

1. Ne rien faire
2. Utiliser une action défensive en réserve : à son action, il a choisi de faire des actions multiples (par soustractions de dés), et en a conservé pour la défense. Les actions non utilisées sont perdues à la fin du tour. L'activation d'un charme d'Actions Supplémentaires ou Simple interdit les actions multiples.
3. Activer un Charme réflexe. Ne pas oublier que hors combo, on ne peut utiliser qu'un charme par tour, qu'on peut lui-même utiliser plusieurs fois dans le tour.
4. Activer une Combo
5. Activer un effet persistant

(Traduction de « Combat, Timing and Dice FAQ », point 3)