**Règles d’engagement** [Passif] : Si vous engagez un combat en surprenant les adversaires, vous et vos compagnons bénéficiez d’un tour bonus supplémentaire. Votre groupe bénéficie d’un bonus de +5 aux jets d’initiative.

*Le jeune Zephrael dû faire face à de nombreuses épreuves dès le début de son voyage initiatique, étant supposé lui faire découvrir la vie et sa propre personne. Mais à la place, c’est la violence et la haine du berceau qu’il dévoila. Après quelques jours de cache-cache, de survie, de combats sanglants et de blessures, il décida de remettre à plus tard son apprentissage de la vie. Le jeune Mey’wel conclu qu’il fallait d’abord s’occuper de cette situation de crise…. En plus de son apprentissage de la guerre et du combat.*

**Attaques croisées**[Passif] : Si vous êtes au contact d’un ennemi, et qu’un autre allié est au contact de cet ennemi, vous et votre allié bénéficiez des avantages suivants :  
 **Avantage aux jets d’attaque contre cet ennemi, vous additionnez les deux dés.** L’ennemi subit les malus suivants :  
  **Désavantage aux jets d’attaque et aux sauvegardes.  
 Inflige (2d3 par 10 points de votre social) de dégâts en moins.**