

VARIÉTÉ DES ACTIONS

ON TROUVERA CI-APRÈS LES EXEMPLES
LES PLUS COURANT D'ASSOCIATION
CARACTÉRISTIQUES/COMPÉTENCES.
NOMBRE D'INDICATIONS COMPLÉMENTAIRE
FIGURENT AUX CHAPITRES APPROPRIÉS.

ART

IL PEUT ÊTRE INTERESSANT POUR CES
ACTIONS D'ÉVALUER LA QUALITÉ OBTENUE
AVEC LA RÈGLES DES POINTS DE QUALITÉ.

CHANTER, PERFORMANCE VOCALE:

PERCEPTION/CHANT

IMPROVISER, COMPOSER UN POÈME OU DES

PAROLES: INTELLECT/ART

DANSE: APPARENCE/DANSE

CRÉER UNE CHORÉGRAPHIE:

PERCEPTION/DANSE

COMPOSER OU IMPROVISER UNE MUSIQUE:

PERCEPTION/MUSIQUE

EXÉCUTER UNE PARTITION MUSICALE:

DEXTERITE/MUSIQUE

DESSINER: TIR/ART

CRÉER UNE PIÈCE DE THÉÂTRE:

INTELLECT/ART (COMÉDIE)

JOUER OU IMPROVISER UN RÔLE:

APPARENCE/ART (COMÉDIE)

CUISINER: PERCEPTION/CUISINE

EQUILIBRE, FUNAMBULISME:

AGILITE/ACROBATIE

TRAVAIL DES MÉTAUX:

DEXTERITE/MÉTALLURGIE

MOUVEMENT

POUR CES ACTIONS, IL SUFFIT DE SI L'ON
RÉUSSIT OU ÉCHOUÉ, LA QUALITÉ ÉTANT
SANS IMPORTANCE, À PART LA
MALADRESSE EN CAS D'ÉCHEC TOTAL.

ESCALADER: AGILITE/ ESCALADE

SAUTER EN HAUTEUR, EN LONGUEUR:

MÊLÉE/SAUT

SAUTER EN CONTREBAS: AGILITE/SAUT

SPRINT: MÊLÉE/COURSE

COURSE DE FOND: CONSTITUTION/COURSE

SE FAUFILER, SE CACHER:

DISCRETION/DISCRÉTION

JOUER DES COUDES DANS UNE FOULE:

MÊLÉE/SUVIE (EN MILIEU URBAIN)

TENIR SUR UNE MONTURE:

AGILITE/EQUITATION

CALMER UNE MONTURE:

EMPATHIE/EQUITATION

NAGER, PLONGER: AGILITE/NATATION

PLONGER EN APNÉE:

CONSTITUTION/NATATION

COMBAT

COMBATTRE SANS ARME: MÊLÉE/SPORT
(SI ART MARTIAL)

COMBATTRE AVEC UNE ARME:

MÊLÉE/COMPÉTENCE D'ARME

ESQUIVER: DEXTERITE OU AGILITE (LA

MEILLEUR DES DEUX)/SPORT (SI ART

MARTIAL)

TIRER: TIR/COMPÉTENCE D'ARME UTILISÉ

LANCER UN PROJECTILE: FORCE/TIR

CONNAISSANCES

LES CONNAISSANCES NE PEUVENT PAS
ÊTRE UTILISÉES QUAND ELLES NE SONT
QU'AU NIVEAU DE BASE -II

IDENTIFIER UNE SUBSTANCE:

INTELLECT/CHIMIE

OBSERVER LES SYSTÈMES PLANÉTAIRES:

INTELLECT/ASTRONOMIE

IDENTIFIER UN ORGANISME VIVANT CONNU:

INTELLECT/BIOLOGIE

ETUDIER/IDENTIFIER UN ORGANISME

VIVANT INCONNU:

INTELLECT/XENOLOGIE

INFLUENCER

LES PERSONNAGES N'ONT PAS DE

CARACTÉRISTIQUE/COMPÉTENCE

D'ÉLOQUENCE NI DE DISCOURS. C'EST AU

JOUEUR DE RÉELLEMENT JOUER SON

RÔLE: MARCHANDER, CONVAINCRE. SELON

LES EFFORTS DÉPLOYÉS (ET SON

SCÉNARIO). LE MJ DÉCIDE QUE LES

PERSONNAGES NON-JOUEUR SONT

INFLUENCÉS OU NON. DE LA MÊME

MANIÈRE, IL NE JOUE PAS DE DÉS POUR

DÉCLARER ENSUITE AU JOUEUR: "J'AI FAIS

OI, TU ES OBLIGÉ DE ME CROIRE!"; IL Y A

RÉCIPROCITÉ TOTALE DU PROCÉDÉ. ENTER

EUX LES PERSONNAGES DES JOUEURS NE

JOUENT PAS NON PLUS DE DÉS POUR SE

CONVAINCRE: C'EST UNIQUEMENT LA

PAROLE DES JOUEURS QUI ENTRE EN

LIGNE DE COMPTE. SEULE L'APPARENCE ET

LE CHARISME DES PERSONNAGES (QUI

N'EST PAS CELLE DES JOUEURS) PEUT

DONNER LIEU À DES JETS DE DÉS.

SÉDUIRE UNE PERSONNE DU SEXE

OPPOSÉ: APPARENCE OU

CHARISME/SÉDUCTION

MYSTIFIER: APPARENCE/ART (COMÉDIE)

IMPOSER CONFIANCE: CHARISME/ SURVIE

EN MILIEU CONSIDÉRÉ

IMPRESSIONNER, EFFRAIER:

APPARENCE/INTIMIDATION

SURVIVRE

JAUGER "L'AMBIANCE" D'UN LIEU:

EMPATHIE/SURVIE EN MILIEU CONSIDÉRÉ

TROUVER SON CHEMIN:

PERCEPTION/SURVIE EN MILIEU CONSIDÉRÉ

NÉGOCIATION MARCHANDE: INTELLECT/

MARCHANDAGE

ÊTRE SUR SES GARDES:

PERCEPTION/VIGILANCE

REPÉRER UN DÉTAIL INSOLITE:

PERCEPTION/JOURNALISME

SUIVRE DES TRACES: PERCEPTION/SURVIE

EN MILIEU CONSIDÉRÉ