

Aide de jeu

Règles d'initiative
alternative
pour
Rolemaster

Version 1.9

Sommaire

Première partie		Seconde partie	
Les bases	3	Les compétences	8
Les coûts	4		
Conséquences heureuses	7		
Annexes			
Tableau de coûts pour Rolemaster	10		

Introduction

L'initiative de Rolemaster ne convenait à personne au sein de notre club. L'un de nos maîtres de jeu décida de modifier l'initiative en s'inspirant du difficile système optionnel d'initiative présenté dans un des Compagnons (n°2 je crois...). Grâce à Nicolas, nous fûmes équipés d'un système souple, évolutif (en fait, il a été modifié

une fois...) et complet permettant une action fluide, rapide et... mortelle, bien sûr. Et c'est ce système que je vais vous présenter et pourquoi pas essayer de vous faire adopter ! Bonne lecture et si vous avez des questions, n'hésitez pas.

Première partie

Les bases

En fait, cette nouvelle méthode répond à un besoin qui s'était fait sentir parmi nos joueurs et nos maîtres. L'initiative "hasardeuse" (entendre par-là "tirée aux dés") ne plaisait qu'à moitié. Un système a donc été développé afin, en gros, que l'initiative d'un personnage (joueur ou non) soit déterminée par son action précédente. En clair, après un jet d'initiative initial (au début de l'engagement), chaque action, qui coûte un nombre de point d'initiative, détermine l'initiative suivante où le personnage pourra agir de nouveau, de round en round et jusqu'à la fin de l'action.

Les rounds sont décomposés en 20 segments décomptés de 20 à 1. Chaque joueur se munit d'un d20 afin de servir de marqueur d'initiative qu'il place devant lui.

Initiative de base : Une base de calcul est fixée, déterminant l'initiative de base d'un personnage. La caractéristique Rapidité (trouvant là un nouvel emploi lui rendant un intérêt plus grand) sert de base à ce calcul. Le dixième de la caractéristique, arrondi au plus proche, donne l'initiative de base du personnage. Par exemple, un personnage avec 87 en Rapidité aura une initiative de base de 9.

Maximum d'initiative : Tous les personnages n'ont pas le même potentiel d'action dans le round. Le nombre de segments utilisable sur les 20 d'un round est égal à l'initiative de base plus 10. Dans l'exemple ci-dessus, le personnage aura donc $10+9 = 19$ segments par round pour faire ses actions. Une grande caractéristique Rapidité permet donc de "placer" plus d'actions par rapport à une caractéristique faible, faisant réfléchir les joueurs à la création de personnage sur cette caractéristique quelque peu délaissée en général...

Le maximum d'initiative induit un petit calcul à chaque passage de round. En effet, quand une action coûte plus de points qu'il n'en reste pour le round actuel (le décompte du round en est à 5 par exemple et un joueur fait une action coûtant 10 points), les points d'actions restant en surplus (ici $5-10 = -5$) sont pris sur les segments du round d'après. Mais n'oublions pas qu'il a un nombre de segment limité dans le round (son maximum d'initiative) et son nouveau segment d'action dans

le round suivant doit tenir compte de ce maximum.

Pour le personnage dont nous prenons exemple depuis le début, cela signifie qu'avec 5 points encore à retirer d'une action du round précédent, il se retrouve à 14 d'initiative le round suivant : 19 d'initiative maximum moins les 5 restants en crédit, cela fait 14.

L'idéal, pour ce joueur là, aurait été de se munir d'un dé à 19 faces, le 20 ne lui servant jamais...

Jet d'initiative : Le jet se fait donc au début de l'engagement. Selon la situation, son initiative initiale se détermine de la manière suivante :

Surprise - Dans le cas d'une attaque surprise, deux possibilités se présentent. Soit la surprise est totale et l'initiative de la victime est au maximum... mais du round d'après ! Soit la surprise est partielle et l'initiative initiale est alors égale au score de l'initiative de base (ici 9 pour l'exemple ci-dessus).

Bien sûr, à vous de voir avec vos règles comment vous déterminez une attaque surprise, partielle ou non. Moi je ne vous présente que la règle d'initiative...

Normale - Jet d'un d10 auquel on ajoute l'initiative de base du personnage. Lors d'un face-à-face, par exemple, où les deux (ou plus) adversaires se voient et savent qu'ils vont passer à l'attaque.

Totale - C'est le cas de l'attaquant par surprise. Le round d'action démarrant à son initiative (entendez par-là : quand il le désire), il est à son maximum d'initiative...

Toutefois, un nouveau jet doit être fait quand une action cesse et qu'une nouvelle reprend. Par exemple, quand un combat fini et que nos aventuriers se remettent de leurs émotions, un second groupe de méchant surgit. Il faut déterminer à nouveau les initiatives initiales.

Par contre, le changement d'adversaire dans un même combat n'est pas un motif de nouvelle détermination d'initiative. Dans ce cas là, il s'agit simplement de "réorientation" dans l'action en cours.

Pour une nouvelle détermination d'initiative, il faut une vraie rupture dans l'action. Deux scènes différentes si vous voulez.

Chacun son tour

Alors, qui fait quoi et quand ?

Juste après la détermination de l'initiative par les participants à l'action, le maître de jeu commence à décompter les rounds en partant de l'initiative la plus haute.

Si Pierre à 13 (max 19), Paul à 15 (max 20) et l'orque à 17 (son max), le décompte commence à 17.

C'est à l'orque d'agir. Il dégaine son arme (coût : 5 points), il passe donc à 12.

A 16, personne. On passe donc à 15 : Paul. Il arme l'arc long qu'il a toujours en main (coût : 10 points), il passe donc à 5.

A 14, personne. A 13, au tour de Pierre. Coup de chance, il a son épée à la main depuis un moment. Il est donc prêt mais loin de l'orque. Il décide de laisser venir l'orque à lui. Il laisse l'initiative s'égrainer.

A 12, l'orque et Pierre. L'orque décide de courir vers Pierre (1 point). Pierre attend.

A 11, l'orque et Pierre. L'orque court toujours et Pierre attend toujours.

A 10, l'orque et Pierre sont au contact. L'orque décide de frapper (12 points) et passe à 15 du round suivant ! Pierre décide de faire une parade totale (10 points). Pierre passe à 19 du round suivant. S'il réchappe à l'attaque de l'orque, il aura l'initiative sur lui le round d'après.

Comme plus personne ne peut rien faire avant 5 (l'initiative de Paul), c'est à Paul ! Il a donc armé son arc et tire sur l'orque (5 points). Il passe à 20 du round suivant.

Plus personne ne pouvant agir ce round-ci, on passe au suivant ou Paul est le premier à pouvoir faire quelque chose...

J'arrive en cours de route

Ah ! Ce n'est pas de chance ! Si quelqu'un d'autre doit ou veut se joindre à la bataille déjà en cours, il est nécessaire de savoir si lui aussi est ou non surpris par l'action. S'il est surpris, il attendra son tour à son maximum d'initiative au round suivant. Sinon, on détermine son initiative initiale (1d10 plus son initiative de base) à laquelle on ôte 2 points de "réorientation", simulant son analyse rapide de la situation et son temps d'adaptation à l'action. Deux cas se présentent :

- si elle est inférieure à l'initiative en cours : il attendra ce décompte là avant de faire quelque chose.

- si son initiative initiale est égale ou supérieure au décompte en cours, il peut agir immédiatement, son initiative devenant égale au décompte en cours.

De la même manière que précédemment, appliquez vos règles de surprise comme vous l'entendez, seule sa conséquence en terme d'initiative est traitée ci-dessus.

Par exemple, deux hommes se battent dans une salle d'un château. Pendant leur duel (au décompte 11 du round), un garde entre par hasard dans la salle. Est-il surpris ? Si oui, il n'agira alors qu'à son initiative maximum le round d'après. Si non, il tire 1d10 auquel il ajoute son initiative de base et retire 2 points de réorientation. Mettons ici une initiative de base de 5 (il est lent...). Son jet est de 5 moins 2 : il agira alors au segment 8 (5-2+5) du round en cours. S'il avait tiré 8 ou plus au d10 (jet d'initiative de 11 au minimum), il aurait pu agir immédiatement.

Les coûts

Voici donc venir la liste (qui sera reprise dans un tableau à la fin en annexe) des coûts d'initiative d'un panel d'action qui devrait couvrir toutes les possibilités et les envies de vos joueurs et de vos pnjs. Toutefois, il est possible que vous soyez pris de cours par une demande spéciale d'un joueur. Dans ce cas là, faites appel à votre bon sens pour quantifier l'action. Après tout, une seconde c'est deux points d'initiative (puisque un round c'est vingt points). Alors si vous pouvez estimer la durée, vous aurez le nombre de points d'initiative.

Les coûts sont exprimés en segment d'initiative. Parfois, il sera noté "1 round" plutôt que "20 points". Nous avons voulu par-là ne pas trop pénaliser les plus lents quand une action était vraiment trop longue. Quand "1 round" est spécifié, vous gardez votre marqueur d'initiative sur sa position actuelle et vous jouerez à cette initiative le round d'après.

Actions de combat

Commençons par ce qui intéresse le plus ce pourquoi l'initiative trouve toute son utilité : le combat.

Voici tout d'abord la liste des actions suivie de quelques explications concernant les possibilités de parades, notamment quand ce n'est pas à son tour de jouer...

Tir instinctif (BO -20)	2
Tir normal - Jet d'arme de lancé	5
Frapper (Arts M, Attaque naturelle) 1 fois	8
Frapper (Dague, Main gauche)	10
Frapper (Arts M, A nat.) 2 fois	12
Frapper (arme à 1 ou 2 mains)	12
Frapper (Hast, Embuscade, Manœuvre)	15
Frapper (Arts M, A nat.) 3 fois	15
Frapper (Arts M, A nat.) 4 fois	1 rnd

Plusieurs précisions sont à apporter, maintenant. Tout d'abord, "quand" frappe-t-on ? La question peut paraître idiote, mais entre le premier point dépensé de l'action et le dernier, à quel instant précis le coup porte-t-il ?

Inutile de nous torturer l'esprit : nous considérerons que le coup est porté au premier instant de la dépense.

Albert le troll donne une baffe à 9 (coût : 8 d'attaque naturelle). Il passe à 1 du round en cours mais sa claque est bien tombée à 9 en travers du heaume de l'idiot devant lui...

Les points au-delà du moment d'impact sont à considérer comme la remise en position de garde de l'attaquant. Point final.

Toutefois, pour ce qui est des frappes multiples d'art martiaux, considérez le premier coup au premier segment (comme un coup simple), le dernier coup au dernier segment et les autres (éventuels) répartis entre les deux.

Par exemple, un artiste martial (!) décide de frapper 3 fois. Son initiative est de 16 quand il déclare frapper. Son marqueur d'initiative descend à 1 (coût de 3 frappes en cascade : 15). Son premier coup par immédiatement à 16, son second coup à 9 et son troisième coup à 2.

Attention toutefois : ceci n'est à prendre en considération que dans des cas limites où le défenseur (ou la pauvre cible) peut être hors de porté "instantanément" de l'attaquant. En gros, un sort ou un coup de queue rageur d'un diplodocus énervé. La parade et l'esquive n'entrent pas dans ces considérations pinailleuses d'instant T du choc. Mais connaissant l'esprit tortueux des joueurs, j'ai préféré vous en parler avant eux...

Voici maintenant les coûts des actions "dérivées" du combat pur.

Dégainer normalement	5
Acrobatie défensive	5
Parade avant	5
Recharger un arc court ou une fronde	8
Parade totale sans frapper	10
Recharger un arc long ou composite	10
Tentative de déplantage d'une arme	10
Recharger une arbalète légère	15
Recharger une arbalète lourde	1 rd

Vous avez sûrement remarqué dans ce tableau la "parade avant". Il est temps de vous expliquer cette petite modification malheureusement nécessaire des règles pour jouer avec une telle initiative. Vous verrez, c'est quand même très simple.

La parade

Voilà un sujet qui tient à cœur à tous ceux qui savent ce que survivre à Rolemaster veut dire. Un personnage qui n'investit jamais dans la parade ne fait pas de vieux os en général.

Mais avec une initiative sans rounds vraiment figés comme celle que vous étudiez en ce moment, les règles de parade classique ne peuvent couvrir tous les cas de figure et surtout sont inadaptées.

Je ne sais comment vous réglez vos combats, mais avec cette initiative, nous avons voulu pour nous même éclaircir et fixer des règles de parade. Tout d'abord, la parade devient une action de protection contre une seule et unique attaque. Il ne s'agit plus de mettre tant de points du bonus offensif au bonus défensif pour le round mais bien d'utiliser du bonus offensif en défense contre une seule et unique attaque.

Parade avant : Car si vous vous trouvez à 13 d'initiative et que l'on frappe sur vous à 15 d'initiative, vous faites quoi ? Vous vous laissez faire ? Non ! Il y a la Parade avant. Par "avant", nous avons voulu signifier "avant" son tour, "avant" sa possibilité d'action à son initiative.

Cette parade, qui coûte 5 points, permet au personnage de parer une attaque en utilisant au maximum la moitié du Bonus Offensif de sa future attaque ! Il s'agit d'un "prêt" sur son action future. Son initiative baisse de 5 points (dans l'exemple ci-dessus, le personnage devra attendre encore plus avant d'agir à 8).

Rien n'empêche plusieurs *Parade avant* successives. Imaginons que vous soyez coincés avec deux orques. Le premier vous frappe et vous faites une *Parade avant* car vous n'avez pas encore l'initiative. Cela vous fait perdre 5 points et

manque de chance, c'est au tour de l'autre orque ! Vous pouvez encore faire une *Parade avant*, pour un coût à nouveau de 5 points. Mais attention : vous ne pouvez d'une part utiliser au total plus de la moitié de votre Bonus Offensif réparti sur toutes vos *Parades avant* et d'autre part, cette utilisation des *Parades avant* affectera votre première attaque.

Par exemple, si vous avez 100 en BO, vous ne pouvez utiliser que 50 points au total pour une ou plusieurs *Parade avant*. Si vous avez mis 50 points dans la première *Parade avant*, vous ne pouvez plus faire de *Parade avant* jusqu'à votre prochaine attaque...

Parade totale : Il s'agit d'utiliser tout son potentiel d'attaque dans la parade. Tout passe en Bonus Défensif.

Cas particulier : Rolemaster est un jeu mortel et parfois, il est préférable de se protéger à outrance que de risquer sa peau. C'est pour ça qu'un petit cas particulier se présente.

Si votre personnage a utilisé une ou plusieurs *Parade avant*, en dépensant la moitié de son budget de Bonus Offensif et n'a pas encore attaqué, il reste la possibilité de faire une Parade totale avec le BO restant pour un coup toujours de 10 points d'initiative.

Magie

Les jeteurs de sorts ont beaucoup souffert pendant la version bêta de ces règles. En effet, les anciens "casting time" n'étaient plus du tout adaptés ! Avec plus d'actions possibles en un round pour les combattants, les jeteurs de sorts faisaient office d'escargots ! Beaucoup de premiers combats ont vu la mort de l'ennemi sans qu'un seul sort n'ait le temps de partir...

Alors il nous a fallu adapter le casting time aux nouvelles règles. Et voici le tableau :

Utilisation d'un objet magique	5
Sortilège - Psion instantané	2 récup
Sortilège - Psion classe I	8+2r
Sortilège - Psion classe II	10+2r
Sortilège - Psionclasse III, Canalisation	1rd + 2r

Les sorts ne "fonctionnent" pas comme les coups d'épées. C'est au terme du casting time que les sorts partent et pas au premier segment. Une fois le sort parti, il reste au jeteur à retomber de sa concentration : ce sont ces deux points de récupération que l'on voit dans le tableau. Les

sorts instantanés n'ont donc que ces deux points comme coût en initiative. Vous avez bien lu : on peut jeter jusqu'à 10 sorts instantanés par round (à condition d'avoir 95 en Rapidité...).

Concentration

En combat, le mouvement adrénal et ses confrères peuvent revêtir une certaine importance.

Mouvement adrénal	2
Entrer ou sortir de frénésie	5
Méditation Ki/Focalisation	10
Entrer ou sortir d'un état lycanthropique	1 rd

Déplacements

Voici la liste des coûts de déplacement, de mouvements ou d'actions simples.

Lacher un objet	2
Mouvement (marche 1,5m ; course 3m...)	2
Prendre un objet sur soi	5
Dissimulation	5
Escalade (1,5m)	5
Enflammer une torche (prête en main)	5
Se relever	5
Empoisonner une arme	5
Descendre rapidement de cheval (à -20)	5
Prendre un objet dans son sac	10
Descendre de cheval	10
Tentative de déplantage d'une arme	10
Boire une potion	1 rd

Se repérer

Lors d'un combat, les personnages sont focalisés sur ce qui importe le plus à ce moment là : la distance de l'arme de leur adversaire à un point vital de leur corps !

Leur attention est prise par ce qu'ils font et parfois ils ne se rendent pas compte des changements autour d'eux. Si l'un de vos joueur décide de se porter au secours d'un autre à l'autre bout de la pièce, c'est qu'il a regardé par là-bas sans se soucier de son adversaire ou en profitant de sa déroute. Cela se traduit par un jet de Perception et un coût en initiative.

La réorientation est obligatoire à chaque "changement" de cible. Que l'adversaire précédent soit mort ou qu'il soit pris en charge par un autre pj/pnj, peut importe. Il faut un bref instant pour embrasser du regard la scène d'action et pouvoir choisir qu'y faire pour la suite des événements.

Il s'agit en fait d'une Perception rapide mais, sans le danger immédiat d'un adversaire, nous considérerons qu'elle est automatiquement réussie.

Perception rapide (à -30)	2
Réorientation	2
Perception rapide (à -10)	5
Perception normale	8

Ablabli ablabla

Et si j'ai envie de causer pendant la castagne ? Facile : une phrase courte = 1 point d'initiative.

Toutefois, ce point peut être inclus dans le décompte d'une action.

Par exemple, un soldat frappant avec son épée large un ennemi et criant à ses alliés "Fuyez ! Il en vient des centaines" verra son coût porté de 12 (frapper avec une arme à 1 main) à 13 points d'initiative.

Bien sûr, ça commence peut-être à devenir abusé. Mais faites le coup deux-trois fois et vous verrez disparaître de la table les longs discours des scènes rapides !

Quant à moi, je considère qu'une phrase rapide est acceptable par action, gratuitement.

Je suis sonné !

L'initiative n'est pas atteinte par l'état de Stun. Sonné, on peut tout faire avec un bonus réduit de

moitié sauf frapper ou préparer des sorts (exception faite des sorts inconscients qui sont là pour ça). Lorsque l'on est "Sonné sans parade", le bonus offensif est de 0 (impossible alors de mettre en défense une quelconque partie de celui-là).

Une exception à tout cela quand même : la folie guerrière provoquée par la frénésie, entre autre. L'état de Stun ne s'applique pas à ces combattants.

Conséquences heureuses

Cette initiative amène globalement plus de "tactique" autour de la table. Elle peut paraître difficile à la lecture, mais je peux vous assurer qu'après quelques combats, la fluidité arrive !

Certains points sont à rajouter. Tout d'abord, une nouvelle race d'objets magiques vient de voir le jour ! Si si ! Vous verrez le regard aimant de vos joueurs quand ils découvriront une épée magique qui frappe en 10 d'initiative au lieu de 12 ! Cette petite larme à l'œil quand ils se rendront compte que cet arc long se recharge aussi vite qu'un arc court ! Ca n'a l'air de rien, mais vos joueurs vont devenir économes en temps...

De plus, certaines compétences (de concentration par exemple) deviennent bancales avec ces règles. Rien ne vous empêche des les garder telles que, mais, dans la partie 2 qui va suivre, je vous présenterai les modifications apportées à certaines d'entre elles afin de coller au mieux à ce système.

Seconde partie

Les compétences

Certaines compétences voient leur utilisation ou leur réalisation modifiée en profondeur par ce système d'initiative.

Voici présenté ici celles pour lesquelles nous avons détecté le besoin de les refondre ou de les préciser.

Manceuvrer sonné

L'initiative décomptée augmente sensiblement le nombre d'actions permises en un round. L'effet pernicieux qui en découle rend les hémorragies moins létales (à court terme) et augmente sensiblement les avantages (pour les adversaires) des rounds passés à être sonné. En effet, plus d'actions pouvant être placées, plus de coups dans la figure un sonné peut prendre !

Nous avons donc modifié la compétence en l'utilisant finalement comme un jet de résistance. A chaque fois qu'une cible reçoit dans un coup critique un nombre de rounds à être sonné, un jet est fait sur la table suivante :

-51 ou moins	KO pour le nombre de round de stun indiqué au CC.
-50 à -25	+3 rds de stun.
-24 à 0	+2 rds de stun.
1 à 25	+1 rd de stun.
26 à 75	Effet normal du CC.
76 à 100	Sonné 1 rd de moins.
101 à 125	Sonné 2 rds de moins.
126 à 150	Sonné 3 rds de moins.
151 et plus	Personnage non sonné.

Manceuvre de défense

Cette compétence, que nous avons toujours tous trouvé floue au club, prend une autre dimension avec cette règle optionnelle.

Elle représente l'aptitude d'un personnage à savoir se placer toujours dans la meilleure position dans un combat afin de profiter au mieux de tous les avantages défensifs de son environnement.

En clair, chaque rang s'ajoute au bonus défensif du personnage. Ce bonus défensif est toujours pris en compte sauf en cas de fureur au combat, d'inconscience ou de surprise totale du personnage en question.

Il doit notamment être pris en compte dans une attaque de dos.

Voyons l'exemple suivant : Albert se trouve tranquillement attablé dans une taverne quand brusquement une bagarre éclate. Se redressant, il se prépare bien malgré lui à y participer. Il se met instinctivement (c'est un guerrier aguerrit) en position de défense, derrière une table et dos à un pilier. Son expérience le fait se placer avec une protection dans le dos pour le cas où. C'est la compétence *Manceuvre de défense* qui reflète cette expérience. Par contre, si Albert reçoit une chope de bière en pleine face et s'écroule inconscient, son expérience ne lui sert plus à grand chose.

laï

La compétence du dégainer-frapper n'est utilisable qu'à la condition que ce soit au tour d'initiative de celui qui l'utilise et évidemment pour frapper tout de suite.

Si le jet d'laï est réussi, le personnage se retrouve arme en main pour frapper immédiatement et sans coût supplémentaire d'initiative.

Si le jet est raté, il peut frapper immédiatement avec un malus de 20 à son BO. Toutefois, le personnage peut décider de ne plus frapper et doit alors dépenser 2 points d'initiative pour se réorienter vers une autre action.

Mouvement adrénal : dégainer

Le pendant du précédent. A l'inverse du laï, ce mouvement adrénal n'est pas une action offensive mais juste une tentative pour avoir son arme plus vite en main. Il en coûte 2 points d'initiative (la concentration) et si le jet est réussi, le personnage a l'arme dans les mains.

Si le jet est raté, deux options se présentent :

- Ne pas dégainer finalement et faire autre chose. Cela coûte alors 2 nouveaux points pour se réorienter.
- Dégainer quand même. Cela coûte alors 5 nouveaux points d'initiative (une action normale de dégainage).

Yadomejutsu

Révolution dans cette compétence à la Matrix : elle ne s'utilise plus comme compétence pure mais comme capacité spéciale.

Pour cinq rangs dans la compétence, vous évitez un projectile par round. C'est tout.

Mais il y a à cela plusieurs conditions.

Tout d'abord, dépenser 5 points d'initiative pour vous "mettre en état" et faire le jet de compétence.

Si celui-ci est raté, vous ne bénéficiez pas de la capacité mais avez quand même perdu 5 points d'initiative. Ensuite, il faut voir venir le projectile en question et non pas seulement savoir qu'il arrive.

Cette capacité peut se maintenir de round en round en réussissant à chaque début de round un nouveau jet de compétence afin de savoir si la concentration du personnage n'a pas été perturbée.

En cas d'échec, la possibilité d'esquive s'arrête. Mais rien n'empêche le personnage, au prix de 5 points d'initiative, de tenter à nouveau le jet.

La perte de connaissance évidemment met aussi un terme à cette capacité.

Embuscade

Précision concernant cette activité sournoise : une attaque embusquée (apportant un bonus au CC) ne peut évidemment pas être faite sauf si la cible est totalement surprise et que l'attaquant n'a pas fait de *parade avant* avec le bonus offensif utilisé pour l'attaque embusquée : il doit utiliser la totalité de son BO pour cette attaque.

Tableau de coûts d'initiative

Lacher un objet	2
Perception rapide (à -30)	2
Mouvement (marche 1,5m ; course 3m ; chevauchée 9m)	2
Mouvement adrénal	2
Tir instinctif (à -20)	2
Réorientation	2
Sort instantané	2 récup
Parade avant	5
Tir normal / Jet d'arme de lancé	5
Prendre un objet sur soi / Dégainer normalement	5
Acrobatie défensive	5
Perception rapide (à -10)	5
Utilisation d'un objet magique	5
Descendre rapidement de cheval (Monter à cheval à -30)	5
Dissimulation	5
Escalade (1,5m)	5
Enflammer une torche (déjà prête en main)	5
Se relever	5
Entrer ou sortir de frénésie au combat	5
Empoisonner une arme	5
Frapper (Arts martiaux, Attaques naturelles), 1 fois	8
Perception normale	8
Préparer un sort classe I	8+2r
Frapper (dague, main-gauche)	10
Parade totale sans frapper	10
Prendre un objet dans son sac	10
Méditation Ki/Focalisation	10
Descente normale de cheval	10
Recharger un arc	10
Tentative de déplantage d'une arme	10
Frapper (Arts martiaux, Attaques naturelles), 2 fois	12
Frapper (arme à 1 ou 2 mains)	12
Préparer un sort classe II	10+2r
Recharger une arbalète légère	15
Frapper (Hast, Embuscade, Manœuvre d'attaque)	15
Frapper (Arts martiaux, Attaques naturelles), 3 fois	15
Frapper (Arts martiaux, Attaques naturelles), 4 fois ou plus	1 rd
Recharger une arbalète lourde	1 rd
Boire une potion	1 rd
Entrer ou sortir d'un état lycanthropique	1 rd
Préparer un sort de classe III ou Canalisation	1 rd+2r