

Tableau des Dommages :																	
RU	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
2	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
3	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21
4	1	1	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
5	1	1	2	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35
6	1	2	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42
7	1	2	3	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49
8	1	2	3	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56
9	2	2	3	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63
0	2	2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70

Aide de jeu : Tableaux récapitulatifs

Options du défenseur						
	Attaque Brutale	Attaque Normale	Attaque Rapide	Feinte	Parade	Esquive
Attaque Brutale	-	+10%	-	+10%	+20%	-10%
Attaque Normale	+10%	-	-	-	+10%	-10%
Attaque Rapide	+10%	+10%	-	-	-	-
Feinte	+20%	+10%	-	-20%	+10%	-
Parade	+20%	+10%	-10%	-10%	-	-
Esquive	+10%	-	-10%	-10%	-	-

Tableau des options de combat :			
	Modificateurs :	Réussite Critique	Echec Critique
Attaque Brutale	In-5 ; Dom+1	Dommages+2	Esquive -20% au tour suivant
Attaque Normale	-	Dommages+1	Esquive au tour suivant
Attaque Rapide	In +5 ; Dom-1	Armure/2 ; Localisation au choix	Perte de l'arme (Agx5)
Feinte	In-10 ; Pas de parade	Dommages+1	Feinte au tour suivant
Parade	-	Dommages+1* ; Feinte annulée	Perte de l'arme (Agx5)
Esquive	-	+20% au tour suivant* ; Feinte annulée	Chute

* : Uniquement si le jet d'attaque est raté

Tableau des malus dus aux armures :						
Armure :	Esquive	Acrobatie	Course	Discretion	Nage	Repérage
Cotte de mailles	-	-	-	-10%	-25%	-
Mailles + Plaques	-10%	-10%	-10%	-25%	-50%	-
Demi-Plaques	-10%	-25%	-10%	-25%	-50%	-
Plaque complète	-25%	-50%	-25%	-50%	-75%	-
Casque	-	-	-	-	-	-10%
Haume	-	-	-	-	-	-25%

Tableau des Difficultés :	
Difficulté	Modificateur
Très facile	+50%
Facile	+25%
Moyen	+00%
Difficile	-25%
Très difficile	-50%

Tableau des malus à la compétence d'équitation :					
Race :	Poney	Cheval	Chagar	Mule	Chameau
Alweg	-10%	-	**	-10%	-10%
Batranoban	-10%	-	**	-10%	-
Derigion	-25%	-10%	**	-	-25%
Hysnaton	-10%	-	**	-10%	-10%
Piorad	-25%	-10%	-	-25%	-25%
Sekeker	-10%	-	**	-10%	-10%
Thunk	-	-10%	**	-10%	-25%
Vorozion	-25%	-	**	-25%	-25%

** : L'utilisation de cet animal est impossible pour la race indiquée.

Tableau d'expérience :		
Compétences		
Expérience	Combat	Secondaire
5-20 %	1	1
25-50%	2	1
55-75%	5	2
80 et +	5	5

Caractéristiques :	
	Valeur de la caractéristique

Tableau des compétences de Médecine :				
	Jet :	Difficulté :	Temps :	Effets :
Réduire un coma	Médecine	Moyen	1 minute	Période de coma réduite de 50%. Réussite crit : Réduite de 90%. Echec crit : Augmentée de 50%.
	Art. Sekeker	Facile		
Eviter les Séquelles	Médecine	Très Difficile	1 heure	Annule une séquelle. Réussite crit : Annule aussi la cicatrice. Echec crit : Cause une nouvelle séquelle.
	Art. Sekeker	Difficile		
Convalescence Accélérée	Médecine	Difficile	1 h/jour	Période convalescence réduite de 50%. Réussite crit : Réduite de 90%. Echec crit : Augmentée de 50%.
	Art. Sekeker	-		
Convalescence améliorée	Médecine	Moyen	1 h/jour	Malus convalescence : -10%. PV considérés à 5. Réussite crit : Malus annulé. PV à 10. Echec crit : malus à -50%.
	Art. Sekeker	-		