

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	
4	8	17	25	34	42	51	59	68	76	85	93	102	110	119	127	136	144	
4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	
4	9	19	28	38	47	57	66	76	85	95	104	114	123	133	142	152	161	
5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	

Résultats spéciaux

% de norm.	Part.	E.P.	E.T.
01-05	10	81	92
06-10	02	82	92
11-15	03	83	93
16-20	04	84	93
21-25	05	85	94
26-30	06	86	94
31-35	07	87	95
36-40	08	88	95
41-45	09	89	96
46-50	10	90	96
51-55	11	91	97
56-60	12	92	97
61-65	13	93	98
66-70	14	94	98
71-75	15	95	99
76-80	16	96	99
81-85	17	97	00
86-90	18	98	00
91-95	19	99	00
96-100	20	00	00
101-105	21		
106-110	22		

Points de qualité

Ech. Tot	-6
Ech.part.	-4
Ech.	-2
Norm.	0
Sign.	+1
Part.	+2

Points de tâche

Echec total :	-4
Echec particulier :	-2
Echec :	0
Norm :	1
Significative :	2
Particulière :	3

Ajust. général

Ajust. général	Nor	E.T.
-11	01	90
-12	01	70
-13	01	50
-14	01	30
-15	01	10
-16	01	2
-17 et +	--	1

Résolution

Maladresses

Armé	N.A.		
02	02	Assommé net	Endu = 0, -1PV
03	03	Ami bousculé	Empathie vigilance à -1d6. Réussi ou 1/2 surprise jusqu'à la fin du rd suivant
04	04	Chute	Encaissement à -1d6 sur la table des coups non mortels
05		Désarmé	L'arme part à 1d6 mètres plus loin
06-07		Arme choquée	Jet de résistance à -1d6. En cas d'échec, l'arme se brise.
08-09	5-7	Déséquilibré	Agilité/vigilance à -1d6. Réussi ou 1/2 surprise jusqu'à la fin du rd suivant
10-12	08-14	Faux mouvement.	Perte de 2d6 PE
13-14	15-16	Déséquilibré	Agilité/vigilance à -1d6. Réussi ou 1/2 surprise jusqu'à la fin du rd suivant
15-16		Arme choquée	Jet de résistance à -1d6. en cas d'échec, l'arme se brise.
17		Désarmé	L'arme part à 1d6 mètres plus loin
18	18	Chute	Encaissement à -1d6 sur la table des coups non mortels
19	19	Ami bousculé	Empathie vigilance à -1d6. Réussi ou 1/2 surprise jusqu'à la fin du rd suivant
20	20	Assommé net	Endu = 0, -1PV

Heures Draconiques

1	06-08	Vaisseau
2	08-10	Sirène
3	10-12	Faucon
4	12-14	Couronne
5	14-16	Dragon
6	16-18	Epée
7	18-20	Lyre
8	20-22	Serpent
9	22-00	Poisson Acrobat
10	00-02	Araignée
11	02-04	Roseau
12	04-06	Château Dormant

Stress

	Vocation	Normal
Ech. Tot	20%	0%
Ech.part.	30%	10%
Ech.	50%	20%
Norm.	75%	50%
Sign.	100%	75%
Part.	150%	100%
Dble Part.	200%	150%

Carractéristiques

Carac. visée	Exp
7 à 8	6
9 à 10	7
11 à 12	8
13 à 14	9
15	10
16	20
17	30
18	40
19	50
20	60

Compétences

Niveau visé	Exp
-10 à -8	5
-7 à -4	10
-3 à 0	15
+1 à +4	20
+5 à +6	30
+7 à +8	40
+9 à +10	60
+11 et +	100

Portées des armes

	Courte	Moy.	Long.
Arb. légère	1-15	16-30	31-70
Arb. lourde	1-20	20-40	41-90
Arc court	1-10	11-20	21-50
Arc long	1-12	13-30	31-60
Fronde	1-8	9-15	16-25
Dague de jet	1-3	4-8	9-15
Javelot	1-6	7-12	13-20
Fouet	1-2		

Difficultés de tir

Portée courte	0
Portée moyenne	-3
Portée longue	-5

Taille ogre	+2
Taille Humaine	0
Taille chien	-2
Taille chat	-4
Taille souris	-6

Cible immobile	0
Cible active	-3
Cible en mouvement	-4
Cible zigzaguant	-5

Parade/esquive

Immobile et pret	0
Activité autre	-3

Bouclier léger	-3
Bouclier moyen	0
Bouclier lourd	+3

Trait	-5
Pierre de fronde	-4
Dague/javelot	-2
Fouet	0