

MR + 2d6	Catégorie										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
2	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1
3	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2
4	0	0	1	1	1	2	2	2	2	2	3
5	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
6	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4
7	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
8	0	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5
9	0	1	1	1	2	3	3	4	4	5	5
10	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
11	1	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6
12	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
13	1	1	2	3	4	4	4	5	5	6	7
14	1	1	2	3	4	4	5	5	6	7	7
15	1	1	3	4	4	5	5	6	6	7	8
16	1	2	3	4	5	5	5	6	6	8	8
17	1	2	3	4	5	5	6	6	7	8	9
18	1	2	3	4	5	6	6	7	7	9	9
19	2	2	4	5	6	6	6	7	8	9	10
20	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
21	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
22	2	3	4	5	7	7	7	8	9	11	11
23	3	3	5	6	7	7	8	9	10	11	12
24	3	4	5	6	7	8	8	9	10	12	12
25	3	4	5	6	8	8	9	10	11	12	13
26	3	4	5	6	8	8	9	10	11	13	14
27	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	15
28	4	5	6	7	9	9	10	11	12	14	16
29	4	5	6	7	9	9	11	12	13	15	16
30	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15	17
31 et +	+1/4	+1/4	+1/4	+1/4	+1/3	+1/3	+1/2	+1/2	+3/4	+3/4	+1

Armes de taille à une main	PV	PS
Couteau moyen, rasoir	C	-
Dague, grand couteau	D	-
Épée courte	E	-
Épée large	E	B
Épée longue, sabre	F	A
Fleuret	E	-
Hache de bûcheron	E	B
Hache de bataille	F	B
Armes d'arrêt à une main	PV	PS
Étoile du matin	D	F
Fouet	A-3	E
Masse d'arme	E	E
Massue	A	F
Matraque	A-1	F
Poing	A-3	B
Armes à deux mains	PV	PS
Épée à deux mains	G	A
Grand bâton	B	E
Hache à deux mains	H	B
Armes d'hast	PV	PS
Hallebarde	H	B
Lance	G	C
Pique	G	A

Armes de tir	PV	PS
Arbalète légère	E	-
Arbalète lourde	E	B
Arc : flèche de chasse	D	-
Arc : flèche de guerre	D	A
Fronde : caillou	B	C
Fronde : bille d'acier	C	D
Armes de lancer	PV	PS
Bolas	A	B
Dague	C	-
Hache	D	A
Javelot	E	-
Shuriken	A	A
Animaux	PV	PS
Petit animal : Corne	A	B
Petit animal : Crocs	C	-
Petit animal : Griffes	B	A
Animal moyen : Corne	C	A
Animal moyen : Crocs	D	-
Animal moyen : Griffes	C	A
Gros animal : Corne	D	D
Gros animal : Crocs	E	-
Gros animal : Griffes	G	C

	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir, sentir, entendre, goûter, toucher...	Deviner une réaction ; sixième sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la « bête » (violence, plaisir, gourmandise...) au fond de soi	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Difficultés

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

Interprétation

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà