

Feuille1

DEF-ATT	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6											
défense	9%	12%	16%	23%	32%	44%	58%	71%	80%	86%	90%	91%	93%											
2 à la suite	1%	1%	3%	5%	11%	19%	34%	50%	63%	74%	80%	83%	87%											
deux dés	17%	22%	29%	39%	50%	62%	74%	82%	87%	90%	91%	92%	93%											
FOR-RES	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16+
dégâtsmoy	0,25	0,39	0,47	0,72	0,89	1,08	1,25	1,58	1,81	2,00	2,14	2,33	2,47	2,61	2,72	2,89	3,03	3,17	3,25	3,36	3,47	3,58	3,67	3,69
Rien	31	25	19	14	8	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
sonné	44	44	44	39	36	31	22	14	8	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Légère	25	22	25	31	33	36	42	39	36	36	33	25	19	14	8	3	0	0	0	0	0	0	0	0
Grave	0	8	11	8	11	19	25	31	33	31	31	33	36	36	36	33	25	19	14	8	3	0	0	0
Critique	0	0	0	8	11	11	11	8	11	19	25	25	22	25	31	31	31	33	36	36	36	36	33	31
Tué Net	0	0	0	0	0	0	0	8	11	11	11	17	22	25	25	31	36	42	44	50	56	61	67	69
somme	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
rappelbase	0,25	0,39	0,47	0,72	0,89	1,08	1,25	1,58	1,81	2	2,14	2,33	2,47	2,61	2,72	2,89	3,03	3,17	3,25	3,36	3,47	3,58	3,67	3,69
assassin	0,50	0,77	0,90	1,31	1,54	1,71	1,83	2,27	2,52	2,69	2,81	3,00	3,15	3,25	3,31	3,43	3,55	3,65	3,69	3,75	3,81	3,86	3,91	3,93
féroce	0,69	0,83	0,92	1,11	1,25	1,39	1,47	1,72	1,89	2,03	2,14	2,33	2,47	2,61	2,72	2,89	3,03	3,17	3,25	3,36	3,47	3,58	3,67	3,69
arme sacr	0,83	0,94	1,00	1,22	1,33	1,50	1,67	1,94	2,11	2,28	2,39	2,56	2,67	2,78	2,89	3,06	3,17	3,28	3,33	3,44	3,56	3,67	3,72	3,72
Épée-h.	0,25	0,39	0,47	0,81	1,00	1,19	1,36	1,67	1,92	2,19	2,39	2,58	2,69	2,86	3,03	3,19	3,33	3,50	3,61	3,72	3,83	3,94	4,00	4,00
rappelbase	0,25	0,39	0,47	0,72	0,89	1,08	1,25	1,58	1,81	2	2,14	2,33	2,47	2,61	2,72	2,89	3,03	3,17	3,25	3,36	3,47	3,58	3,67	3,69
armure s.	0,17	0,28	0,33	0,55	0,67	0,83	1,00	1,27	1,45	1,61	1,72	1,89	2,00	2,11	2,22	2,39	2,50	2,61	2,67	2,78	2,89	3,00	3,06	3,05

Le tableau des défenses montre qu'il y a un vrai enjeu à passer de 0 à -1 ou +1, et que l'enjeu devient minime à dépasser +3 ou passer sous -4. Entre ces valeurs l'enjeu est intermédiaire. À partir de +3 on peut raisonnablement compter sur deux défenses de suite. En fait si on a fait une attaque entre les deux, on peut même éventuellement compter sur deux défenses de suite à partir de +2, en comptant sur le malus occasionné, mais de manière générale, il apparaît que défendre plusieurs fois avec succès lors d'un même combat est plutôt difficile : à 0 c'est déjà une chance sur 3, à -1 ça devient moins d'une chance sur 5 ! Défendre à deux dés augmente significativement les chances de parer lorsque la DEF est inférieure à l'ATT, sinon ça revient à peu près à avoir DEF+1, donc enchaîner pour cela est clairement inutile.

Le tableau des dégâts fait apparaître quelques paliers remarquables : passer de -7 à -6 constitue une augmentation de 56 % des dégâts, même s'ils restent faibles, on peut déjà faire une grave directe (8 %). Passer de -5 à -4 fait encore passer un gros palier puisqu'on peut infliger des blessures critiques (8 %) et que là encore l'augmentation est énorme (+51 %). Derniers paliers notables, le passage de -1 à -0 voit apparaître les tué net et une dernière augmentation importante de la moyenne de dégâts (+26%), le passage à +3 qui garanti à 100 % d'infliger une blessure, et le passage à +4 est la dernière augmentation qui augmente les dégâts plus que l'augmentation précédente, les augmentations des paliers supérieurs s'amenuisant progressivement jusqu'à devenir peu significative : de 0 à +1 on a 15 % puis 10 %/7 %/9 %/6 %/5,7 %/4,2 % etc jusqu'à stagner vers 3 % puis rien à partir de +15. En revanche, l'augmentation des tué net reste relativement importante dès que la FOR dépasse +3 (autour de +10%/+15 % de tué net à chaque fois), on notera toutefois le palier de stagnation de +6/+7 et le palier énorme de +7/+8 avec ses +24 % de tué net.