Table de résolution Scion

		2d10																		
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Score	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
	3	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3
	4	-	-	-	-	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
	5	-	-	-	-	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5
	6	-	-	-	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	6	6
	7	-	-	-	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
	8	-	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
	9	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
	10	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	9	10
	11	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	9	10	11
	12	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12
	13	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	14	-	-	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	15	-	-	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	16	-	-	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	-	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	18	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

On lance 2d10 et on note le nombre de succès correspondant. Si l'un des dé indique un 10 sur ce premier jet, on relance les dés. On ajoute au nombre de succès d'origine le nombre obtenu sur ce second score. Plus de relance si on obtient un 10 sur le second jet.

Exemple : Un personnage a un score de 6. Il lance 2d10 et obtient 8 et 10 pour un total de 18 ce qui lui donne 5 succès. Il relance 2d10 et obtient 9 pour 2 succès supplémentaire, soit un total de 7.

Si le score est supérieur à 18, le joueur fait un jet sur la ligne 18 et un second jet sur la ligne correspondant à la partie du score supérieure à 18. Il ajoute les succès obtenus sur les deux jets.