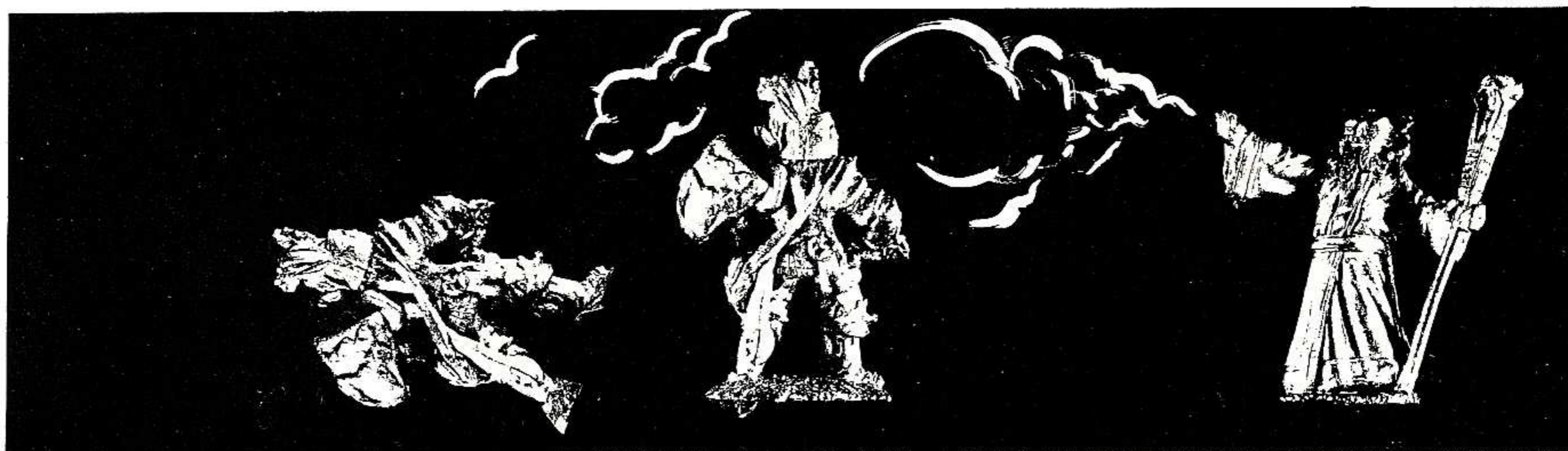


# Dormira, dormira pas...



*Poursuivons nos cours pour « parfait D.M. ». Aujourd'hui nous allons « philosopher » sur le sommeil. Dormira ou Dormira pas. That is the question...*

Un problème que tout D.M. a souvent à affronter, est de résoudre un sort de « sommeil » jeté sur un groupe dont les créatures ont des dés de vie variés. Les parties de débutants comprenant des joueurs de niveau 1 des mules de niveau 3, font partie de cette catégorie à dés de vie variés. Il est alors nécessaire de convertir tous les dés de vie sur une échelle unique et de tirer une seule fois les dés à cette échelle. Puis, chaque victime potentielle peut être affectée d'un numéro ; un dé approprié peut être lancé afin d'identifier les créatures touchées par le sort, jusqu'à l'épuisement des effets de ce dernier.

La table de conversion est la suivante :

Dés de coups	Nombre affecté	Nombre moyen	Equivalent de 1 dé de vie
jusqu'à 1	4 à 16	10	1
1 + 1 à 2	2 à 8	5	2
2 + 1 à 3	1 à 4	2 1/2	4
3 + 1 à 4	1 à 2	1 1/2	7
4 + 1 à 4 + 4	0 à 1	1/2	20

**Ex :** une créature ayant 3 dés de vie équivaut à 4 créatures ayant 1 dé de vie.

On lance alors 4 d 4 (on lit : 4 dés à 4 faces) et lorsqu'une créature de plus d'un dé de vie est affectée, son équivalent d'un dé de vie est soustrait du total obtenu. Lorsque la valeur de la dernière créature affectée est supérieure au total restant, il y a cependant une chance (fractionnaire) qu'elle soit endormie.

Ainsi, le magicien obtient 12 (avec les 4 d 4) et 2 créatures ayant 3 dés de vie sont affectées (valeur 8). Puis, une créature ayant 4 dés de vie est la cible. La valeur est 7, mais le total restant n'est que de 4 (12 - 8). Il y a par conséquent 4 chances sur 7 qu'elle tombe endormie. Lancez alors un dé à 8 faces (ignorant le 8) ; si le résultat est 1 à 4 ➔ la créature s'endort ; et 5 à 7 ➔ la créature reste éveillée.

Pour vous faire comprendre le mécanisme, nous allons examiner un exemple casi complet : une équipe de 7 aventuriers et qu'accompagnent 2 mules, est surprise et frappée par un sort de sommeil centré sur E (voir schéma). Le sort couvre l'équipe tout entière dans son rayon de 15 pieds. Le magicien obtient 11 avec les 4 dés à 4.

A (3)    C (2)    E (3)    F (1)    G (3)  
B (2)    D (1)    Mule (3) Mule (3)

Les chiffres entre parenthèses représentent les dés de vie des créatures.

Le D.M. numérote les victimes potentielles de haut en bas et de gauche à droite, soit :

A = 1    C = 3    E = 5    F = 7    G = 9  
B = 2    D = 4    Mule = 6 Mule = 8

Puis, il lance 1 d 10 (en ignorant le 0). Un 3 signifie que C est affecté. Un 8 signifie qu'une mule est affectée. Un 1 signifie que A s'endort. La valeur convertie des créatures affectées est maintenant de 2 + 4 + 4 = 10. Puis le D.M. tire un 2 signifiant que B est affecté. Mais B a une valeur de 2 dés de vie et il ne reste que 1 au total (11 au départ - 10).

Il y a donc 50 % de chances, à tester avec les dés de pourcentage, que B soit endormi. Si 50 ou moins est obtenu, B sera « touché », et le sort aura donc affecté les personnages A, B, C et une mule.

Thierry Martin

