

Conversion du système de dégâts R.U.L.E.S. pour l'emploi de dés variés

Vous avez peut-être accumulé toutes sortes de dés au fil de vos années de jeu : dé à vingt faces, pyramides à quatre faces, etc. Le système R.U.L.E.S. est conçu pour simplifier la vie et le jeu, il n'emploie donc que des dés à 6 faces. Cependant, si vous avez la nostalgie de ces dés multicolores, pailletés ou originaux, tonton RULES vous propose de les employer pour gérer les dégâts causés par les armes.

Voici le tableau de conversion :

Comme vous pouvez le constater, certains jets sont statistiquement plus profitables que d'autres. Vous devez vous mettre d'accord entre joueur et avec le maître de jeu pour que tout le monde emploie le même système lors de la partie.

Comme d'habitude, l'important c'est de s'amuser !

Tableau de conversion D6 à multi dés

Dégâts variables	Dégâts fixes	Dé suggéré
1D2	1	1D4 (1-2 = 1 , 3-4=2)
1D3	2	1D3
1D6	3	1D6
1D6+1	4	1D8
1D6+2	5	1D10
1D6+3	6	1D12
2D6	6	1D12
2D6+1	7	1D12+1
3D6	9	2D8
3D6+1	10	1D20
4D6	12	2D12
4D6+1	13	2D12+1
5D6	15	3D10
5D6+1	16	3D10+1
6D6	18	2D20
6D6+1	19	3D12
7D6	21	3D12+1
7D6+1	22	2D20+2
8D6	24	4D12
8D6+1	25	3D20
9D6	27	3D20+1
9D6+1	28	3D20+2
10D6	30	5D12
15D6	45	1D100 ou 5D20
20D6	60	6D20 ou 10D12
25D6	75	2D100
30D6	90	2D100+20