

20										0*
	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D	10D
0	83,33	97,22	99,54	99,92	99,99	100	100	100	100	100
1	50	75	87,5	93,75	96,88	98,44	99,22	99,61	99,8	99,9
2	16,67	41,67	62,5	77,08	86,46	92,19	95,57	97,53	98,63	99,25
3		13,89	33,33	52,08	67,36	78,65	86,46	91,63	94,92	96,97
4		2,78	12,96	28,01	44,22	58,97	71,08	80,29	86,93	91,54
5			3,24	11,5	23,77	37,86	51,71	63,95	74	81,79
6			0,46	3,48	10,24	20,42	32,67	45,41	57,39	67,84
7				0,7	3,42	9,09	17,67	28,34	39,95	51,44
8				0,08	0,85	3,28	8,08	15,36	24,69	35,23
9					0,14	0,93	3,08	7,17	13,42	21,6
10					0,01	0,2	0,96	2,85	6,37	11,77
11						0,03	0,24	0,95	2,62	5,66
12						0*	0,05	0,26	0,92	2,38
13							0,01	0,06	0,27	0,87
14							0*	0,01	0,06	0,27
15								0*	0,01	0,07
16								0*	0*	0,01
17									0*	0*
18									0*	0*
19										0*
20										0*

Tableaux récapitulatifs des réussites possibles en fonction du nombre de dés lancés

Je sais que vous l'attendiez tous avec une impatience non contenue, alors inutile de vous faire languir plus longtemps. Voici une brève étude statistique des probabilités de réussite de n'importe quelle action entreprise dans Dark Earth. Je crois discerner une pointe d'appréhension et d'incrédulité dans votre regard et vais par conséquent tenter de répondre à quelques interrogations qui me paraissent légitimes, à savoir à quoi ça sert et comment ça marche.

Vous l'aurez sans doute compris, ces tableaux à double entrée résument l'ensemble des tirages possibles lorsqu'on n'est pas encore trop balèze (10 dés ou moins). Concrètement, ils permettent de se rendre compte rapidement de la faisabilité d'une action. Ainsi, lorsqu'on jette 5 dés, il y a 7776 combinaisons différentes avec seulement 242 possibilités de n'obtenir aucune réussite, soit 3.11%. On remarque également que les probabilités de maladresse (X-que des 1) et de succès exceptionnel (que des 6) chutent crescendo. Nous avons symbolisé ces exceptions statistiques par un 0*, ce qui signifie que les chances sont si minces qu'elles sont quasiment nulles (moins d'une chance sur 10 millions de se planter méchamment lorsqu'on dispose de 9 dés d'action).

D'un point de vue pratique, les deux premiers tableaux ne sont pas réellement utiles en soi. Nous les avons laissés à titre indicatif, afin que les curieux et les amateurs de chiffres puissent s'y complaire, voire refaire les calculs s'ils ne savent pas comment occuper leur temps libre. A contrario, la table numéro 3 recèle une mine d'informations puisqu'elle indique

le pourcentage de chances d'obtenir au moins le nombre de réussites désiré par rapport à la somme des dés lancés.

On peut trouver une multitude de situations où utiliser ces données. Lors de l'élaboration des scénarii, elles permettent de déterminer des seuils de difficulté adaptés au niveau des joueurs. On voit par exemple qu'avec 4 dés on a 77.08% de chances d'obtenir au moins 2 réussites et 52.08% de faire 3 ou plus, ce qui évite au MJ de fixer des seuils trop élevés pour ses joueurs. Parallèlement, ce système permet au PJ d'estimer la valeur des points d'énergie dépensés : avec 5 dés et un SR de 5, on passe de 23.77% de chances à 37.86% avec 1 point, 51.71% avec 2 points, etc.

Cette matrice se révèle également utile pour calculer ses possibilités d'économie de points d'XP avec la progression aléatoire. Prenons le cas de Saturnin dont le personnage possède un score de 3 en Trempe et qui vient de récupérer 15 points de Vécu après avoir déjoué un complot Gaïo-prôno-konkalite visant à répandre un nuage de spores toxiques sur le stallite. Pour augmenter sa caractéristique à 4, il lui faudra $2+(3 \times 4)$ soit 14 points d'expérience avec l'avancement automatique. S'il le désire, il peut tenter d'atteindre le seuil de 3 avec 3 dés (33.33% de chances pour 2 points d'XP), 4 dés (52.08% pour 4 points), 5 dés (67.36% pour 6 points) ou 6 dés (78.65% pour 8 points). Il pourra ainsi prendre une décision rationnelle et éclairée et, selon le résultat, se félicitera de son excellent choix stratégique ou bien n'ira pas se plaindre si après coup son rectum le démange.

