

# QUALITÉ DES ACTIONS

DANS DE NOMBREUX CAS, SAVOIR QU'ON A RÉUSSI OU ÉCHOUÉ EST INSUFFISANT. ON AIMERAIS SAVOIR SI C'EST TRÈS RÉUSSI OU TRÈS ÉCHOUÉ. ON AIMERAIT SAVOIR PAR EXEMPLE, CONNAÎTRE LA QUALITÉ DU MORCEAU DE MUSIQUE QUE L'ON VIENT DE JOUER. DEUX RÈGLES COMPLÉMENTAIRES PERMETTENT D'ABOUTIR À CELA: LES RÉSULTATS SPÉCIAUX ET LES POINTS DE QUALITÉ.

## RÉSULTATS SPÉCIAUX

CERTAINES RÉUSSITES ET ÉCHECS SONT À CONSIDÉRER PAR RAPPORT AUX CHANCES DE SUCCÈS. CE SONT :

- RÉUSSITES PARTICULIÈRES (EN ABRÉGÉ PART.)=20% DES CHANCES DE SUCCÈS.
- RÉUSSITES SIGNIFICATIVES (EN ABRÉGÉ SIGN.)=50% DE CHANCE DE SUCCÈS.
- ÉCHEC PARTICULIER (EN ABRÉGÉ ECH.P.)=20% DES CHANCES D'ÉCHECS.
- ÉCHEC TOTAL (EN ABRÉGÉ ECH.T.)=10% DES CHANCES D'ÉCHEC.

TOUTES RÉUSSITE EN DEÇÀ DE LA SIGNIFICATIVE EST APPELÉE RÉUSSITE NORMALE (EN ABRÉGÉ NORM.); TOUT ÉCHEC EN DEÇÀ DE L'ÉCHEC PARTICULIER EST APPELÉ ÉCHEC NORMAL (EN ABRÉGÉ ECH.E.).

LES RÉUSSITES SIGNIFICATIVES SE CALCULENT AISEMENT DE TÊTE, PUISQU'IL NE S'AGIT QUE DE DIVISER LES CHANCES DE RÉUSSITES PAR DEUX. POUR LES NOMBRES IMPAIRS, ON ARRONDIT À L'INFÉRIEUR. LE CALCUL DES AUTRES RÉSULTATS SPÉCIAUX ÉTANT MOINS AISE, ON LES TROUVE TOUT CALCULÉS DANS LA TABLE DES RÉSULTATS SPÉCIAUX.

EN TERMES D'ÉVÉNEMENTS, LES CONSÉQUENCES DES DIFFÉRENTES SORTES DE RÉSULTATS SONT À JUGER PAR LE MJ. D'UNE MANIÈRE GÉNÉRALE, UN ÉCHEC TOTAL INDIQUE UN RÉSULTAT DÉSASTREUX, UN ÉCHEC PARTICULIER UN TRÈS MAUVAIS RÉSULTAT, UN ÉCHEC NORMAL UN RATAGE OU UN MAUVAIS RÉSULTAT SANS PLUS, UNE RÉUSSITE NORMALE UN RÉSULTAT PASSABLE, UNE RÉUSSITE SIGNIFICATIVE UN RÉSULTAT EXCELLENT, ET UNE RÉUSSITE PARTICULIÈRE UN RÉSULTAT AU-DELÀ DE TOUTE ESPÉRANCE.

## AJUSTEMENT INFÉRIEUR À -10

QUAND L'AJUSTEMENT GÉNÉRAL EST INFÉRIEUR À -10, C'EST À DIRE À PARTIR DE -11 LES CHANCES DE SUCCÈS TOMBENT UNIFORMÉMENT À 01, ET NI LES SIGNIFICATIVES, NI LES PARTICULIÈRES NE SONT PLUS PRISES EN COMPTES. TOUT

RÉUSSITE PARTICULIÈRE (EN ABRÉGÉ PART.)	20% DES CHANCES DE SUCCÈS
RÉUSSITE SIGNIFICATIVE (EN ABRÉGÉ SIGN.)	RÉSULTAT AU DELÀ DE TOUTE ESPÉRANCE
ÉCHEC PARTICULIER (EN ABRÉGÉ PART.)	50% DES CHANCES DE SUCCÈS
ÉCHEC TOTAL (EN ABRÉGÉ ECH.T.)	RÉSULTAT EXCELLENT
ÉCHEC PARTICULIER (EN ABRÉGÉ PART.)	20% DES CHANCES D'ÉCHEC
ÉCHEC TOTAL (EN ABRÉGÉ ECH.T.)	TRÈS MAUVAIS RÉSULTAT
ÉCHEC PARTICULIER (EN ABRÉGÉ PART.)	10% DES CHANCES D'ÉCHEC
ÉCHEC TOTAL (EN ABRÉGÉ ECH.T.)	RÉSULTAT DÉSASTREUX

ÉCHEC EST UN ÉCHEC PARTICULIER TANDIS QUE LES CHANCES D'ÉCHEC TOTAL AUGMENTENT DE FAÇONS FOUROYANTES. À PARTIR DE -17, TOUT RÉSULTAT, MÊME DE 01, EST UN ÉCHEC TOTAL.

AJST. GÉNÉRAL	NOR M.	ECH.T.
-11	01	90
-12	01	70
-13	01	50
-14	01	30
-15	01	10
-16	01	02
-17 ET AU DELÀ	-	01

## LES POINTS DE QUALITÉ

LA RÈGLE DES POINTS DE QUALITÉ N'EST UTILISÉ QUE LORQU'IL EST IMPORTANT DE CONNAÎTRE LA QUALITÉ OBTENUE. C'EST UNIQUEMENT LE CAS DES OEUVRES, CRÉATION, IMPROVISATION OU INTERPRÉTATION: MAUSIQUE, CHANT, DESSIN, CUISINE, ARTISANAT, ETC. LES QUALITÉS SONT REPRÉSENTÉES PAR UNE ÉCHELLE DE 0 À 10+. ZÉRO EST LA QUALITÉ MINIMALE, LA PLUS ORDINAIRE. PLUS BAS, ON NE PEUT PLUS GUÈRE PARLER, MAIS PLUTÔT DE DÉFAUT. -1 EST UN PEU RATÉ, -2 EST ENCORE PLUS RATÉ, -10 EST UN DÉSASTRE, IL N'Y A THÉORIQUÉMENT PAS DE LIMITE AUX QUALITÉS, MAIS RARES SONT CELLES QUI DÉPASSENT +10.

## SUCCÈS SUPÉRIEUR À CENT

QUAND LES CHANCES DE SUCCÈS SON SUPÉRIEUR À 100, IL N'Y A PLUS D'ÉCHEC PARTICULIER NI TOTAL. TOUTEFOIS UN RÉSULTAT DE 100 AU JET DE DÈS INDIQUE TOUJOURS UN ÉCHEC NORMAL, QUEL QUE SOIT LE POURCENTAGE DE CHANCES.

RÉSULTATS SPÉCIAUX			
%DE NORM.	PAR T.	ECH.P.	ECH.T.
01-05	01	81	92
06-10	02	82	92
11-15	03	83	93
16-20	04	84	93
21-25	05	85	94
26-30	06	86	94
31-35	07	87	95
36-40	08	88	95
41-45	09	89	96
46-50	10	90	96
51-55	11	91	97
56-60	12	92	97
61-65	13	93	98
66-70	14	94	98
71-75	15	95	99

## CRÉATION, IMPROVISATION

LE PERSONNAGE JOUE UN JET DE CARACTÉRISTIQUE/COMPÉTENCE CONCERNÉES AVEC UNE DIFFICULTÉ DE BASE DE ZÉRO. À CETTE BASE PEUT S'AJOUTER UN AJUSTEMENT DE CONDITION, À L'APPRECIATION DU MJ. EN FONCTION PAR EXEMPLE DU MATÉRIEL DISPONIBLE. PUIS LE PERSONNAGE NOTE LE TYPE DE RÉSULTAT OBTENU ET LE NOMBRE DE POINTS DE QUALITÉ CORRESPONDANT SUR LA TABLE SUIVANTE.

RÉSULTAT	POINT DE QUALITÉ
ECH.T.	-6
ECH.P.	-4
ECH.	-2
NORM.	0
SIGN.	1
PART.	2

LE PERSONNAGE AJOUTE ALORS LES POINTS OBTENUS À SON NIVEAU DE COMPÉTENCES, ET LA SOMME INDIQUE LA QUALITÉ FINALE DE SON OEUVRE. EN CAS DE RÉUSSITE PARTICULIÈRE, LA QUALITÉ MINIMALE OBTENUE EST ZÉRO, MÊME SI LA SOMME DES FACTEURS DONNE UN NOMBRE NÉGATIF.

QUALITÉ =NIVEAU DE

## COMPÉTENCE+POINTS DE QUALITÉ OBTENUS

ON SUPPOSE UN RAPPORT DIRECT ET PROPORTIONNEL ENTRE LA QUALITÉ ET LA DIFFICULTÉ QUE CELL-CI PEUT IMPLIQUER À SON TOUR, LA DIFFICULTÉ ÉTANT TOUJOURS ÉGALE À LA QUALITÉ SIGNE INVERSÉ. PAR EXEMPLE UNE MÉLODIE DE QUALITÉ 5 DONNE UNE DIFFICULTÉ -5 À INTERPRÉTER.

## INTERPRÉTATION

LORQU'UN PERSONNAGE TENTE DE REPRODUIRE UNE OEUVRE PRÉ-EXISTANTE, PARTITION MUSICALE, PANTOMINE, RECETTE DE CUISINE, ETC. IL DOIT JOUER UN JET DE LA COMPÉTENCE CONCERNÉE, AJUSTÉ NÉGATIVEMENT PAR LA QUALITÉ PRÉEXISTANT DE L'OEUVRE. RÉUSSITE OU ÉCHEC, LA QUALITÉ OBTENUE EST AU MAXIMUM ÉGALE À LA QUALITÉ PRÉEXISTANTE.

RÉUSSITE  
SI LE JET DE DÉS RÉUSSIT, LA QUALITÉ OBTENUE EST ÉGALE À LA QUALITÉ PRÉEXISTANTE DE L'OEUVRE. EN CAS DE RÉUSSITE SIGNIFICATIVE OU PARTICULIÈRE, L'INTERPRÉTATION OU L'EXÉCUTION SONT RESPECTIVEMENT BRILLANTE OU TRÈS BRILLANTE, MAIS NE CHANGE PAS LA QUALITÉ DE L'OEUVRE.

ÉCHEC  
SI LE JET DE DÉS ÉCHOUE, LE PERSONNAGE AJOUTE À SON NIVEAU DE COMPÉTENCE LES POINTS DE QUALITÉ OBTENUS SELON SON TYPE D'ÉCHEC, POINTS FORCÉMENT NÉGATIFS, ET LA SOMME INDIQUE LA QUALITÉ DE CE QUI EST FINALEMENT OBTENU. CETTE QUALITÉ PEUT ÊTRE INFÉRIEUR À LA QUALITÉ PRÉEXISTANTE MAIS AU MAXIMUM ÉGALE À CELLE-CI.

QUALITÉS	
-1	UN PEU RATÉ
0	PASSABLE
1	PAS MAL
2	ASSEZ BIEN
3	PLUTÔT BIEN
4	BIEN
5	TRÈS BIEN
6	EXCELLENT
7	SUPERBE
8	PARFAIT
9	FANTASTIQUE
10 ET AU DELÀ	GÉNIAL