

Il ne s'agit pas là de réelles nouvelles règles. La dernière version est en effet relativement complète et réussit à couvrir des besoins très particuliers. Mais les règles s'étendent complexifiées et densifiées, elles ne sont pas défaut et un certain flou entourent certains passages. Certaines règles sont un peu délicates à comprendre, d'autres nécessitent des compléments, enfin certaines incohérences apparaissent à la seconde lecture.

LES TESTS EN OPPOSITION

Humphrey b / MrSel

Problème : La résolution des tests en opposition n'est pas claire, particulièrement si on opte pour la solution de donner l'avantage au PJ en cas d'égalité.

Quelques définitions :

- Il existe 5 **niveaux de réussite** : Maladresse, Echech simple (Echech), Réussite simple (Réussite), Réussite spéciale, Réussite critique. Ces niveaux forment une échelle continue.
- Les Réussites, Réussites spéciales et Réussites critiques sont des **succès**. La qualité de réussite est la qualification de la réussite (simple, spéciale ou critique).
- La **marge de réussite** est la différence entre le test des deux opposants exprimé en nombre de niveaux de réussite.

Le niveau de réussite final est obtenu en modifiant le résultat le plus élevé par cette marge. Les tableaux ci-dessous précisent la chose.

En cas d'égalité :

- Lors d'une action « normale » (de suivre une trace à réussir à échapper aux chiens en passant par lire un ouvrage dément), une égalité se transforme en Réussite simple pour le PJ.
- Lors d'un combat, une égalité se transforme en Échech simple pour le personnage actif (ce qui donne un avantage à la défense).

Résultat d'une action hors-combat

PJ \ OPPOSANT	M	E	R	RS	RC
Maladresse [M]	R	E	M	M	M
Échech simple [E]	R	R	E	M	M
Réussite simple [R]	RS	R	R	E	M
Réussite spéciale [RS]	RC	RS	R	R	E
Réussite critique [RC]	RC	RC	RS	RS	R

La table donne le résultat de l'action du PJ.

Résultat d'une action de combat

ACTIF \ PASSIF	M	E	R	RS	RC
Maladresse [M]	E	E	M	M	M
Échech simple [E]	R	E	E	M	M
Réussite simple [R]	RS	R	E	E	M
Réussite spéciale [RS]	RC	RS	R	E	E
Réussite critique [RC]	RC	RC	RS	RS	E

La table donne le résultat de l'attaque lancée par le personnage actif.

LES NIVEAUX DE VIE

Humphrey b

Problème : Les règles sur les niveaux de vie ne sont pas très claires et leur utilisation s'avère plus complexe qu'elles ne le devraient.

Quelques définition :

- Les **Niveaux de vie** sont les suivants, à chacun est associé un pourcentage qui correspond à sa capacité d'achat : indigent (05%), pauvre (25%), classe moyenne (50%), aisé (75%), riche (95%).
- La **Valeur** d'un bien dépend de son prix brut, mais aussi de sa rareté. Elle est exprimé par un pourcentage. Il représente aussi bien son prix réel que la difficulté de se le procurer.

Quand un personnage essaie d'acheter un bien :

- Sa valeur est inférieure ou égale au seuil du niveau de vie inférieur (ex. pour un personnage pauvre, tout bien jusqu'à 05 %). Il n'y a pas de jet à faire. La réussite est automatique.
- Sa valeur est supérieure au seuil du niveau de vie inférieur mais inférieure ou égal à celui du niveau de vie du personnage (ex. pour un personnage pauvre, tout bien d'une valeur allant de 06% à 25%). Le personnage doit réussir un test simple, sans modificateur pour réussir à se procurer le bien.
- Sa valeur est supérieure au seuil du niveau de vie du personnage, mais inférieure au seuil du niveau de vie suivant (ex. pour un personnage aisé, tout bien allant de 26% à 49%), le personnage doit réussir un test de niveau de vie avec un malus de -10%.
- Sa valeur est au moins égal au seuil du niveau de vie suivant, mais inférieure au seuil du suivant (ex. pour un personnage pauvre, tout bien allant de 50% à 74%), le personnage doit obtenir une réussite spéciale à son test de niveau de vie.
- Sa valeur est encore supérieure (ex. pour un personnage pauvre, tout bien valant au moins 75%), le personnage doit obtenir une réussite critique ou l'acquisition du bien est impossible (au choix du gardien).

Résumé dans un petit tableau ...

VALEUR	Niv-1	Niveau de vie	Niv+1	Niv+2
REUSSITE	automatique	test	test à -10%	réussite spéciale OU impossible

Affaiblissement temporaire du niveau de vie :

Tout achat, ayant nécessité un test, correspond à un investissement relativement lourd pour le personnage. Le genre d'achat qu'il ne peut se permettre quotidiennement. La valeur de son niveau de vie subit, temporairement, un malus égal à la dizaine de la valeur de son acquisition. Ce malus dure un mois.

Prêt d'argent (et situations similaires comme les jeux d'argent) :

Problème : Les personnages peuvent se prêter de l'argent. Cette pratique se traduit en termes techniques par un transfert temporaire de points de niveau de vie d'un personnage vers un autre. Cependant, il 1 % de niveau de vie n'a pas la même signification pour un millionnaire (personnage riche) que pour un vagabond (personnage indigent). Afin d'éviter les effets absurdes, des ajustements sont à prévoir.

1 % de niveau de vie prêté revient à 1 % de niveau de vie reçu si les personnages appartiennent à la même catégorie de richesses.

Ce pourcentage augmente de 1% par niveau de vie qu'a le receveur en moins par rapport à celui du donneur [dans l'éventuel autre sens, cela marche simplement de manière inversée].

Ces bonus et malus temporaires sont valables un mois.

L'ÉTUDE D'OUVRAGES DU MYTHE

Problème : Les règles de lecture d'ouvrage du mythe ont été revues et affinées. Elles sont plus complexes, mais demeurent relativement simples à manipuler. Elles sont basées sur un test en opposition entre la compétence bibliothèque du personnage et la complexité de l'ouvrage. Le problème survient quand l'ouvrage est écrit dans une langue étrangère. Là, le personnage doit effectuer un test combiné, ce qui peut bizarrement favoriser un étranger parlant parfaitement cette langue par rapport à un autre personnage dont il s'agit de la langue natale.

Précision : Le score de Mythe d'un ouvrage représente le nombre de succès nécessaires pour entièrement le comprendre (c'est un nombre de succès, indépendamment de la de ceux-ci).

Le personnage effectue **systématiquement** un test combiné de langue et de bibliothèque quand il étudie un ouvrage du Mythe. Le résultat est opposé au résultat du test de complexité de l'ouvrage. Cette ajustement de règle se marie fort bien avec les précisions aux règles sur les Tests en opposition (Cf. supra).