

# une règle AdC v6

## Les jets en opposition plus simples ?

Les jets en opposition dans la v6 me semblent comporter 2 inconvénients :

1. Il faut lancer les dés coté MJ et coté Joueur
2. Il faut trancher d'éventuelles égalités dans les réussites (même s'il est conseillé de favoriser les joueurs)

Cette règle de jet en opposition me paraît intéressante dans le cas d'un conflit entre 2 PJ. Concernant une opposition PJ/PNJ, je propose une nouvelle règle plus simple, qui ramène la résolution à un seul jet, fait par le joueur, avec une lecture immédiate de la réussite.

**Le principe consiste à se dire que si le PNJ a une compétence inférieure à 50%, cela AUGMENTE les chances du PJ sur son propre jet de pourcentage. Et inversement.**

Voir la table ci-dessous :

% du PNJ	> Impact sur le % du PJ
Moins de 25%	Multiplié par 1,5
26% à 50%	Multiplié par 1,1
51% à 74%	Multiplié par 0,9
75% et plus	Multiplié par 0,5

### Exemple

La règle actuelle dans le LdB (exemple du Test en Opposition page 71) :

« Oswald O'Flaherty (30% en Discrétion) tente de se faufiler derrière un vigile (40% en Vigilance). Oswald obtient un 05 sur son D100, c'est à dire une réussite spéciale, et le vigile quant à lui obtient une réussite normale à son test de Vigilance. Ce dernier ne repère donc pas Oswald qui parvient à se faufiler discrètement. »

La même situation avec la nouvelle règle :

« Oswald O'Flaherty (30% en Discrétion) tente de se faufiler derrière un vigile (40% en Vigilance). Oswald doit donc lancer un jet à 33% (30% + 3%) et lire directement la qualité de la réussite.

Si le vigile était plus efficace (60%), Oswald aurait du effectuer un lancer à 27%. »

### Pas besoin d'une calculette !

- Multiplier par 1.5, c'est ajouter la moitié du % (exemple : 75% > 75+37,5 = 100%)
- Multiplier par 1.1, c'est (en gros) ajouter le chiffre des dizaines au % (exemple : 75% > 75+7 = 82%)
- Multiplier par 0.9, c'est (en gros) retrancher le chiffre des dizaines au % (exemple : 75% > 75-7 = 68%)
- Multiplier par 0.5, c'est la moitié du %