



## Jets en opposition

mardi 20 décembre 2005, par [Sigfrid](#)

Malgré la pléthore de règles présentes à Rolemaster, l'un des aspects qui n'est pas géré concerne les jets en opposition entre deux compétences. Certes, on peut trouver certains passages qui s'y rapprochent dans le chapitre traitant des « Conflicting actions » (RMSS/RMFRP), mais cela sert surtout à résoudre des situations de combats. Mais qu'en est-il lorsqu'il faut savoir si un PJ arrive à trouver un objet qui a été dissimulé par un autre PJ ou PNJ ? Certes, dans le descriptif des compétences, il nous est parfois dit que la réussite dans une action provoque une difficulté dans une autre action mais comment ? C'est ce que nous allons essayer de traiter dans cet article.

### Les couples d'opposition

Afin de mieux illustrer le propos qui va suivre, on va pouvoir commencer à regrouper les couples de compétences qui s'opposent et rentrent en compétition l'une contre l'autre.

- Ambush / Sense ambush
- Camouflage / Alertness ou Sense awareness
- Rope mastery / Contorsion
- Counterfeiting / Observation (aidé de Administration)
- Disarm foe / Weapon
- Disguise / Observation
- Setting trap / Disarming trap
- Stalking / Alertness ou Observation ou Surveillance
- Duping / Lie perception
- Hiding / Observation
- Hiding item / Locate hidden
- Picking pocket / Alertness

Il s'agit des oppositions les plus évidentes. Pour d'autres comme Interrogation, on y opposera plutôt un jet contre des bonus de caractéristique (3x bonus Self Discipline par ex.).

Par soucis de simplicité dans la suite de cet article, on qualifiera la compétence de gauche de « Action primaire » et celle de droite, de « Action de contre ».

### L'approche par degré de difficulté (DD)

Cette méthode se base sur le postulat que l'action de contre possède une difficulté de manœuvre inhérente et dépendante de certaines conditions déjà définies dans le livre de règles. En fonction de la réussite de l'action primaire, le degré de difficulté de l'action de contre sera donc modifiée de quelques degrés de difficultés en plus ou en moins.

Nous pouvons partir sur la base suivante ;

Réussite de l'action primaire	Modificateur DD
Unusual event	50% de chance de le trouver (fixe)
Partial success	-2 DD à l'action de contre
Near success	-1 DD à l'action de contre
Success	+1 DD à l'action de contre
Absolute success	+2 DD à l'action de contre
Unusual success	+3 DD à l'action de contre

Tous les résultats indiqués comme « Failure » sont bien sur purement et simplement échoués.

Le PJ devant alors tenter l'action de contre voit ainsi son action facilitée ou handicapée en fonction de la



réussite de l'action primaire. Bien entendu, les autres bonus/malus continuent de s'appliquer en fonction de la situation. Cette règle ne modifie que le degré de difficulté de la manœuvre.

*Exemple :*

Un noble cherche à dissimuler un objet de valeur (une dose d'herbe rare) chez lui, afin de ne pas attirer les convoitises de son entourage, auquel il ne fait vraiment pas confiance. L'objet est petit et l'épreuve est de difficulté légère. Il fait son jet et réalise une réussite en « Absolute success ».

Le neveu du noble, au courant de la présence de cet objet, va chercher dans la chambre de son oncle où celui-ci l'aura dissimulé (Locate hidden). Cette épreuve normalement de difficulté moyenne (cf. School of Hard Knocks), est rendu plus difficile de 2 niveaux dû à la bonne cachette. Le neveu devra donc faire un jet sur une difficulté Very hard. Les modificateurs sur la table des manœuvres statiques sont donc les suivants ; -20 pour diff. Very hard, -10 car dans la pénombre, +10 car il sait quoi chercher ; total -20.

## **L'approche par modificateur**

Si vous êtes familiers avec le mode de résolution des « Basic spell attack » (cf. table du même nom dans le Spell Law), vous ne serez pas dépaysés par le principe général de cette méthode, sauf qu'ici le jet est ouvert.

Elle favorise plus les résultats de jets de réussite élevés par rapport à la méthode précédente qui

modifie de façon fixe le seuil de difficulté. Ainsi, un PJ faisant un résultat de plus de 250 n'aura pas le même impact que celui qui aura fait 180. Les différences avec la méthode précédente ne se feront sentir que lorsque vos joueurs ont des personnages avec de hauts niveaux de compétence.

Notons au passage que cette méthode agit ainsi de façon indirecte sur le degré de difficulté lors de la résolution du jet de manœuvre statique. En effet, le degré de difficulté pour les manœuvres statiques n'étant qu'un simple modificateur, on pourrait facilement assimiler cette méthode à un changement de difficulté.

### **Résolution :**

A partir de 150 au résultat du test de compétence primaire, comptez 10 points de malus / pas de 25 pour le test de la compétence de contre. Prenez également en compte le degré de difficulté naturel de la réussite de l'action.

*Exemple :*

Une bien mauvaise idée au final... Voilà Balgar ficelé et jeté sur ce sol humide. Son geôlier ne lui a pas laissé beaucoup de chances de s'en sortir et a bien serré les cordes (Rope mastery : 185).

Se libérer de ses liens est déjà une épreuve très difficile (-25) et son geôlier ayant fait 185, Balgar se voit affligé d'un malus de 20 points supplémentaires (-10 pour avoir fait au dessus de 150 et encore -10 pour avoir dépassé 175). Avec -45 de modificateur à son jet de Contorsion, Balgar risque de devoir lutter un moment avant de s'en sortir...