

TABLES D'ÉCHECS ET DE RÉUSSITES CRITIQUES



Les échecs et les réussites critiques constituent une mécanique très populaires des jeux de la cinquième édition, voire des jeux de rôles en général. Elles font parties des éléments attendus d'une partie ou d'une rencontre et sont moteurs de narration.



Vous trouverez dans ce document cinq tables de réussites et d'échecs critiques, selon différents cas de figure, qui vous permettront de pimenter vos parties. Sentez-vous libre de les utiliser à l'identique ou d'en modifier une partie du contenu si vous les souhaitez !

RÈGLE OPTIONNELLE

Si dans une même séquence d'attaques un personnage obtient plusieurs échecs ou plusieurs réussites critiques, effectuez un jet sur la table correspondante seulement sur la dernière attaque concernée.

Par ailleurs, si le personnage a obtenu au moins un échec critique et au moins une réussite critique dans la même séquence d'attaque, appliquez les effets au dernier échec et à la dernière réussite critique de cette séquence.

ROLL20

Vous trouverez à ce [lien](#) les tables et macros nécessaires pour utiliser le contenu de cette aide de jeu sur la plateforme Roll20, ce qui vous permettra ainsi d'étoffer vos parties en ligne. Il vous faudra cependant ajouter l'extension [VTT Enhancement Suite](#) pour bénéficier de l'importation.

LES TABLES

RÉUSSITE CRITIQUE AVEC UNE ARME

1d100 Effet

- 1 Vous avez un sentiment d'accomplissement, mais rien de remarquable ne se produit. Appliquez la règle normale sur les réussites critiques.
- 2-5 Vous sentez qu'il est impératif de pousser votre avantage, à tout prix. Vous pouvez choisir de gagner l'avantage à vos attaques contre votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour, cependant tous vos ennemis ont l'avantage à leurs attaques sur cette même durée.
- 6-9 Vous sentez qu'il est primordial de pousser votre avantage, mais vous restez attentif à ce qui se passe autour de vous. Vous pouvez choisir de gagner l'avantage sur vos attaques sur votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour, et celle-ci aura l'avantage sur ses attaques contre vous pendant la même durée.
- 10-14 Vous savez comment pousser votre avantage. Vous avez l'avantage sur vos attaques sur votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 15-19 Alors que vous frappez, vous remarquez un moyen efficace d'éviter le danger. Vous pouvez prendre l'action *Se désengager* après votre attaque.
- 20-24 Vous percevez la direction que prend le combat et anticipez votre prochaine action. Après votre tour, vous vous placez au début de l'ordre d'initiative.
- 25-29 Vous commencez à reconnaître une routine dans les techniques de combat de votre adversaire. Vous gagnez +2 à la CA contre cet adversaire et vous avez l'avantage à vos jets de sauvegarde contre les effets produits par votre cible.
- 30-39 Vous pouvez effectuer une manœuvre sur votre adversaire en l'attaquant. Après votre attaque, vous pouvez tenter de l'agripper si vous avez une main libre, ou tenter de le bousculer si vous pouvez utiliser vos deux mains.
- 40-49 Vous pouvez effectuer une manœuvre sur votre adversaire en l'attaquant. Après votre attaque, vous réussissez automatiquement à l'agripper si vous avez une main libre, ou à le bousculer si vous pouvez utiliser vos deux mains.
- 50-59 Vous tentez de désarmer votre adversaire. Vous pouvez tenter de recourir à l'action *Désarmer* après votre attaque.
- 60-69 Vous dérobez l'arme de votre adversaire de ses mains. Vous pouvez tenter de recourir à l'action *Désarmer* après votre attaque et, en cas de réussite, vous lui volez si vous avez une main libre ou bien vous la jetez à 6m dans une direction aléatoire.
- 70-74 Vos sens sont en plein éveil et vous êtes pleinement conscients des menaces sur le champ de bataille. Vous pouvez utiliser l'action *Esquiver* après votre attaque.
- 75-79 Votre attaque déstabilise votre cible. Celle-ci est désormais à terre.
- 80-84 Votre frappe surprend votre adversaire. La cible est surprise jusqu'à la fin de son prochain tour.

RÉUSSITE CRITIQUE AVEC UNE ARME (SUITE)

1d100 Effet

- 85-89 Vous frappez avec une grande force. Ajoutez un jet de dés de dégâts supplémentaire, en plus de ceux dus au critique.
- 90-94 Vous frappez avec une force extrême. Ajoutez un jet de dés de dégâts supplémentaire, en plus de ceux dus au critique, et votre adversaire subi un niveau de fatigue.
- 95-99 Vous frappez avec une force incapacitante. Ajoutez un jet de dés de dégâts supplémentaire, en plus de ceux dus au critique, et votre adversaire souffre d'une blessure permanente au choix du MJ. Elle peut être guérie grâce à une longue période de repos, au prix d'une cicatrice.
- 100 Vous frappez avec une force dévastatrice. Ajoutez un jet de dés de dégâts supplémentaire, en plus de ceux dus au critique, et votre adversaire subi un niveau de fatigue. De plus, il souffre d'une blessure permanente au choix du MJ. Elle peut être guérie grâce à une longue période de repos, au prix d'une cicatrice.

RÉUSSITE CRITIQUE AVEC UN SORT

1d100 Effet

- 1 Vous avez un sentiment d'accomplissement, mais rien de remarquable ne se produit. Appliquez la règle normale sur les réussites critiques.
- 2-5 Vous sentez qu'il est impératif de pousser votre avantage, à tout prix. Vous pouvez choisir de gagner l'avantage à vos attaques contre votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour, cependant tous vos ennemis ont l'avantage à leurs attaques sur cette même durée.
- 6-9 Vous sentez qu'il est primordial de pousser votre avantage, mais vous restez attentif à ce qui se passe autour de vous. Vous pouvez choisir de gagner l'avantage sur vos attaques sur votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour, et celle-ci aura l'avantage sur ses attaques contre vous pendant la même durée.
- 10-14 Alors que vous attaquez, vous remarquez un moyen efficace d'éviter le danger. Vous pouvez prendre l'action Se désengager après votre attaque.
- 15-19 Vous percevez la direction que prend le combat et anticipez votre prochaine action. Après votre tour, vous vous placez au début de l'ordre d'initiative.
- 20-29 Votre sort handicape votre adversaire. Sa vitesse est divisée par deux pendant 2 tours.
- 30-39 Votre sort déstabilise votre cible. Celle-ci est désormais à terre.
- 40-49 La lumière de votre sort éblouit votre adversaire. Il est aveuglé jusqu'à la fin de son prochain tour.
- 50-59 Vous expulsez les armes de votre cible hors de ses mains. Une des armes tenues par votre adversaire est envoyée à plusieurs mètres¹ dans une direction aléatoire.
- 60-69 La vision de votre magie à l'œuvre remplit d'effroi le cœur de votre cible. Celle-ci est terrorisée par vous tant que vous continuez de jeter des sorts. Vous avez conscience de l'origine de cette peur.
- 70-74 La force de votre sort paralyse votre adversaire. Il est neutralisé jusqu'à la fin de son prochain tour.
- 75-79 Votre sort est accidentellement chargé en énergie féérique. Jetez 10d8. Si la santé actuelle de votre cible est inférieure au résultat, elle tombe de sommeil pendant 1 minute.
- 80-84 Votre sort surprend votre adversaire. Il est surpris jusqu'à la fin de son prochain tour.
- 85-89 Votre sort frappe avec une grande force. Ajoutez un jet de dés de dégâts supplémentaire, en plus de ceux dus au critique.
- 90-94 Votre sort frappe avec une force extrême. Ajoutez un jet de dés de dégâts supplémentaire, en plus de ceux dus au critique, et votre adversaire subi un niveau de fatigue.
- 95-99 Votre sort frappe avec une force incapacitante. Ajoutez un jet de dés de dégâts supplémentaire, en plus de ceux dus au critique, et votre adversaire souffre d'une blessure permanente au choix du MJ. Elle peut être guérie grâce à une longue période de repos, au prix d'une cicatrice.
- 100 Votre sort frappe avec une force dévastatrice. Ajoutez un jet de dés de dégâts supplémentaire, en plus de ceux dus au critique, et votre adversaire subi un niveau de fatigue. De plus, il souffre d'une blessure permanente au choix du MJ. Elle peut être guérie grâce à une longue période de repos, au prix d'une cicatrice.

¹Si vous prenez en compte les distances, ou si jouez avec une grille tactique, la distance d'envoi est d'1d6 x 1,5m.

ÉCHEC CRITIQUE AVEC UNE ARME DE CORPS-À-CORPS

1d100 Effet

- 1 Vous êtes embarrassé par votre pauvre démonstration, mais rien ne se passe. Votre attaque échoue.
- 2-5 Vous êtes déstabilisé, provoquant une ouverture pour votre adversaire. Il aura l'avantage au premier jet d'attaque contre vous au prochain tour.
- 6-9 Vous êtes déstabilisé, provoquant une ouverture pour n'importe quel ennemi. Tout adversaire aura l'avantage au premier jet d'attaque contre vous au prochain tour.
- 10-14 Vous êtes déstabilisé, et avez de grandes peines à reprendre pied. Tout adversaire aura l'avantage sur ses jets d'attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 15-19 Vous êtes emmêlé avec votre adversaire et tombez. Vous êtes à terre, votre vitesse est réduite à 0. Votre cible doit réussir un test de Dextérité DD10 ou bien être à terre également.
- 20-29 Vous perdez l'équilibre en attaquant. Vous êtes à terre, votre vitesse est réduite à 0.
- 30-39 En attaquant votre adversaire, vous commencez à craindre qu'il soit un combattant très aguerri. Vous aurez un désavantage à votre prochain jet d'attaque contre votre adversaire.
- 40-49 Vous manquez votre attaque et jetez un œil au chaos de ce combat, provoquant une perte de confiance chez vous. Vous aurez un désavantage à votre prochain jet d'attaque contre n'importe quel adversaire.
- 50-59 Vous perdez votre arme en attaquant. Réussissez un test de sauvegarde de Dextérité DD10 ou perdez votre arme, elle tombe à vos pieds.²
- 60-69 Votre arme glisse des mains pendant votre attaque.³ Réussissez un test de sauvegarde de Dextérité DD10 ou perdez votre arme, qui tombe aux pieds de votre adversaire.⁴
- 70-79 Vous vous approchez dangereusement de votre adversaire, vous exposant à une attaque. Il peut utiliser sa réaction et réaliser une attaque d'opportunité.
- 80-84 Manquer une attaque que vous pensiez critique provoque chez un vous un moment de panique. Votre tour prend fin immédiatement et vous êtes surpris jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 85-89 Vous attaquez sans réfléchir et perdez le fil du combat autour de vous. Votre tour prend fin immédiatement et vous commencerez le prochain round en bas de l'ordre d'initiative.
- 90-94 Vous perdez l'équilibre en attaquant et chutez, vous cognant la tête. Vous êtes à terre. Faites un jet de sauvegarde de Constitution DD10, sur un échec vous subissez 1d6 dégâts contondants et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts. Sur une réussite, vous subissez la moitié des dégâts et restez conscients.
- 95-99 Vous perdez l'équilibre en attaquant et chutez, tête la première. Vous êtes à terre. Faites un jet de sauvegarde de Constitution DD15, sur un échec vous subissez 2d6 dégâts contondants et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts. Sur une réussite, vous subissez la moitié des dégâts et restez conscient.
- 100 Vous perdez l'équilibre en attaquant et vous écrasez le visage au sol. Vous êtes à terre, vous subissez 3d6 dégâts contondants et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts.

²En cas d'attaque à mains nues, c'est un objet que vous portez sur vous, déterminé par le MJ, qui chute au sol, à vos pieds.

³En cas d'attaque à mains nues, c'est un objet que vous portez sur vous, déterminé par le MJ, qui chute au sol aux pieds de votre adversaire.

⁴Si vous jouez sur une grille tactique, le MJ détermine où exactement si l'ennemi est de taille G ou supérieure.

ÉCHEC CRITIQUE AVEC UNE ARME À DISTANCE

1d100 Effet

- 1 Vous êtes embarrassé par votre pauvre démonstration, mais rien ne se passe. Votre attaque échoue.
- 2-5 Vous êtes déstabilisé, provoquant une ouverture pour votre adversaire. Il aura l'avantage au premier jet d'attaque contre vous au prochain tour.
- 6-9 Vous êtes déstabilisé, provoquant une ouverture pour n'importe quel ennemi. Tout adversaire aura l'avantage au premier jet d'attaque contre vous au prochain tour.
- 10-14 Vous êtes déstabilisé, et avez de grandes peines à reprendre pied. Tout adversaire aura l'avantage sur ses jets d'attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 15-19 Vous videz votre réserve de munitions. Vous devez ramasser vos munitions une à une en utilisant l'action *Utiliser un objet* pour la remplir à nouveau.
- 20-29 Vous perdez l'équilibre en attaquant. Vous êtes à terre, votre vitesse est réduite à 0.
- 30-39 En attaquant votre adversaire, vous commencez à craindre qu'il soit un combattant très aguerri. Vous aurez un désavantage à votre prochain jet d'attaque contre votre adversaire.
- 40-49 Vous manquez votre attaque et jetez un œil au chaos de ce combat, provoquant une perte de confiance chez vous. Vous aurez un désavantage à votre prochain jet d'attaque contre n'importe quel adversaire.
- 50-59 Vous perdez votre arme en attaquant. Réussissez un test de sauvegarde de Dextérité DD10 ou perdez votre arme, elle tombe à vos pieds.
- 60-69 Vos munitions sont coincées dans leur contenant. Vous devez utiliser votre action pour organiser vos munitions et pouvoir réaliser une autre attaque à distance.
- 70-79 Votre attaque surprend votre allié au contact avec votre cible. Votre cible peut réaliser une attaque d'opportunité sur n'importe quel de vos alliés à portée au corps-à-corps.⁵
- 80-84 Manquer une attaque que vous pensiez critique provoque chez un vous un moment de panique. Votre tour prend fin immédiatement et vous êtes surpris jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 85-89 Vous attaquez sans réfléchir et perdez le fil du combat autour de vous. Votre tour prend fin immédiatement et vous commencerez le prochain round en bas de l'ordre d'initiative.
- 90-94 Vous perdez l'équilibre en attaquant et chutez, vous cognant la tête. Vous êtes à terre. Faites un jet de sauvegarde de Constitution DD10, sur un échec vous subissez 1d6 dégâts contondants et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts. Sur une réussite, vous subissez la moitié des dégâts et restez conscients.
- 95-99 Vous perdez l'équilibre en attaquant et chutez, tête la première. Vous êtes à terre. Faites un jet de sauvegarde de Constitution DD15, sur un échec vous subissez 2d6 dégâts contondants et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts. Sur une réussite, vous subissez la moitié des dégâts et restez conscient.
- 100 Vous perdez l'équilibre en attaquant et vous écrasez le visage au sol. Vous êtes à terre, vous subissez 3d6 dégâts contondants et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts.

⁵ Si vous n'avez pas d'allié au contact, relancez le d100 et gardez le nouveau résultat.

ÉCHEC CRITIQUE AVEC UN SORT

1d100 Effet

- 1 Vous êtes embarrassé par votre pauvre démonstration, mais rien ne se passe. Votre attaque échoue.
- 2-5 Vous vous embrouillez dans votre incantation, oubliant de surveiller votre cible. Elle gagne l'avantage au premier jet d'attaque contre vous au prochain tour.
- 6-9 Vous vous embrouillez dans votre incantation, oubliant de surveiller vos alentours. Tous vos adversaires gagnent l'avantage au premier jet d'attaque contre vous au prochain tour.
- 10-14 Vous êtes tellement embrouillé dans votre incantation que vous oubliez être au milieu d'un combat féroce. Tous vos adversaires ont l'avantage sur leurs attaques contre vous au prochain tour.
- 15-19 Votre sort génère une épaisse nappe de fumée obscurcissant votre position. La zone à 1,5m autour de vous est totalement obscurcie pendant 1 minute. Un fort vent peut balayer la fumée en 1 round.
- 20-29 Votre sort se retourne contre vous, vous n'en subissez pas les effets mais vous êtes à terre.
- 30-39 Votre sort réagit d'une façon inattendue, vous faisant perdre confiance en vos capacités. Vous avez un désavantage sur vos attaques avec un sort et tous vos ennemis ont l'avantage sur leurs sauvegardes contre vos effets jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 40-49 Votre sort frappe trop près de vos alliés, leur faisant baisser la garde vis-à-vis de votre cible. Celle-ci peut utiliser sa réaction pour porter une attaque d'opportunité à vos alliés à portée au corps-à-corps.
- 50-59 Vous mélangez les ingrédients dans votre sacoche / Votre focalisateur magique est saturé en énergie magique. Vous ne pouvez lancer de sorts bénéficiant de composantes matérielles / Vous ne pouvez lancer de sorts avec votre focalisateur magique avant la fin de votre prochain tour.
- 60-69 Vous avez une crampe à la main en incantant votre sort. Vous ne pouvez lancer de sorts avec une composante somatique avant la fin de votre prochain tour.
- 70-79 Vous mordez votre langue en incantant votre sort. Vous ne pouvez lancer de sorts avec une composante verbale avant la fin de votre prochain tour.
- 80-84 Votre sort rate et vous étourdi, vous perdez le fil du combat autour de vous. Votre tour prend fin immédiatement et vous commencerez le prochain round en bas de l'ordre d'initiative.
- 85-89 L'échec de votre sort provoque chez un vous un moment de panique. Votre tour prend fin immédiatement et vous êtes surpris jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 90-94 Votre sort se retourne contre vous, provoquant une petite explosion qui vous fait chuter et cogner la tête. Vous êtes à terre. Faites un jet de sauvegarde de Constitution DD10, sur un échec vous subissez 1d6 dégâts contondants et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts. Sur une réussite, vous subissez la moitié des dégâts et restez conscients.
- 95-99 Votre sort se retourne contre vous, provoquant une grande explosion qui vous fait chuter, tête la première. Vous êtes à terre. Faites un jet de sauvegarde de Constitution DD15, sur un échec vous subissez 1d6 dégâts contondants, 1d6 dégâts de foudre et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts. Sur une réussite, vous subissez la moitié des dégâts et restez conscient.
- 100 Votre sort se retourne complètement contre vous, provoquant une grande explosion. Vous tombez et vous écrasez le visage au sol. Vous êtes la cible de votre sort. Si sa durée d'incantation est instantanée, vous prenez la totalité des effets. Si le sort demande de la concentration, ses effets perdurent jusqu'à la fin de votre prochain tour. Également, vous êtes à terre, vous subissez 1d6 dégâts contondants, 1d6 dégâts de foudre et tombez inconscient pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous subissiez d'autres dégâts.

CRÉDITS

Cette aide de jeu a été réalisé grâce au site [The Homebrewery](#). Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*. Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.

REMERCIEMENTS

Franck, Guillaume, Sébastien et Simon pour leur relecture et leur aide à la conception.

Benoît, Cassie, Jean-Baptiste, Kévin, Kris, Loïc, Matthieu, Mélanie, Nathan, Nicolas, Quidam et Thomas pour leurs nombreux échecs et réussites critiques.

Maxence pour avoir déniché cette aide de jeu de [u/freeWeemysy](#).