

À PROPOS DES CRITIQUES



Depuis que nous avons publié les tables concernant les réussites et échecs critiques en combat, ces notions mêmes ont persisté dans notre esprit. Voici le fruit de ces réflexions.

LA RÈGLE OFFICIELLE

Dans les règles officielles de la cinquième édition, les réussites et les échecs critiques sont définis très simplement, comme suit :

Lors d'un jet d'attaque, si vous obtenez un 1 naturel ou un 20 naturel (résultat du d20), vous obtenez un échec ou une réussite critique.

Un échec critique implique que l'attaque échoue, quel que soit le résultat final du jet d'attaque. Une réussite critique implique que l'attaque réussit automatiquement, quel que soit le résultat final du jet d'attaque, et vous pouvez par ailleurs rejeter tous les dés de dégâts de l'attaque réussie.

Les règles officielles ne proposent donc rien de plus. Par ailleurs, il est clairement écrit qu'elles ne s'appliquent que dans le contexte d'un jet d'attaque (corps-à-corps, distance ou sort).

Si vous souhaitez étoffer ces règles de bases, vous pouvez recourir aux tables disponibles via les liens suivants : [version en ligne](#) / [version téléchargeable PDF](#).

LA RÈGLE CLASSIQUE

C'est devenu, par la force des choses, une sorte de norme dans certains jeux de rôles, en particulier ceux qui se jouent avec des d20, de considérer que les 1 et 20 naturels sont des échecs ou réussites critiques, quel que soit le test effectué.

Si ce n'est pas indiqué dans les règles, rien ne vous empêche de l'appliquer à votre table. Ainsi, cette extension indique qu'un 1 naturel est un échec automatique, un 20 naturel une réussite automatique.

Tout comme ce pourrait être le cas avec la règle officielle, ces échecs et réussites critiques peuvent impliquer des effets supplémentaires, plus ou moins pénalisants ou plus ou moins avantageux, selon les conditions et, surtout, l'imagination du MJ.

Pour rompre une supposée monotonie vient alors un sentiment d'obligation pour le MJ de décrire des conséquences particulières à ces échecs ou réussites critiques, plutôt que de se contenter de l'automatisme de l'échec ou la réussite.

Non seulement le résultat est attribué, mais il se voit par ailleurs renforcé, pour le distinguer clairement d'un échec ou d'une réussite obtenue avec le résultat du dé.

Si, narrativement, cela peut toujours être intéressant, il est important que cela ne dénature pas pour autant le récit et n'engendre pas des conséquences fâcheuses, irréversibles ou excessives.

C'est donc une règle à utiliser prudemment, au risque de transformer tout échec ou réussite critique en surenchère indigeste.

RETOUR SUR LA GAMME

Dans le supplément *Premières impressions* ([en ligne](#) / [PDF](#)), les notions autour des échecs et réussites critiques ont été volontairement écartées afin de rester dans le canon des règles officielles des jeux de la cinquième édition.

Toutefois, vous pouvez toujours ajouter les points suivants : En cas de réussite critique (20 naturel), le PNJ sera plus enclin à accéder aux demandes des PJs et pourra même aller au-delà (cadeaux, faveurs importantes, etc.).

En cas d'échec critique (1 naturel), il est hors de question pour le PNJ de répondre favorablement aux PJs, pour une durée à déterminer

LA RÈGLE DES PALIERS

La règle suivante, qui est plus une méthode qu'une règle à proprement parler, couvre l'ensemble des tests réalisés par les PJs autre que des attaques. Pour ces dernières, continuez d'appliquer la règle officielle.

Le principe des paliers est de définir, à la volée ou en amont, des paliers de réussite ou d'échec à un test donné, contre une difficulté précise.

Vous pouvez considérer qu'une action échouée avec une différence d'au moins 10 points par rapport au Degré de difficulté peut engendrer une conséquence fâcheuse supplémentaire.

De même, une action réussie avec une différence d'au moins 5 points entraîne un effet favorable, d'au moins 10 points un effet encore plus important et d'au moins 15 points un effet miraculeux.

Exemple : Les héros doivent déchiffrer une tablette écrite dans une langue ancienne. Le MJ a défini différents paliers amenant à des résultats plus ou moins conséquents.

TRANSCRIPTION DE LA TABLETTE

Investigation	Résultat
DD12	
1-11	Transcription partielle (30%)
12-16	Transcription partielle (70%)
17-21	Transcription complète (100%)
22+	Transcription complète (100%) + Avertissement caché

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Un des effets particuliers de la règle des avantages et désavantages introduite par la cinquième édition est la possibilité d'ignorer, selon le cas, un échec ou une réussite critique.

Cela peut avoir son intérêt, pour les échecs critiques notamment, mais peut aussi engendrer de la frustration, pour les réussites critiques.

La règle suivante vous permet de prendre en compte les 1 ou 20 naturels obtenus lors d'un jet avec avantage et désavantage quand ceux-ci devraient normalement être ignorés.

Lorsque vous obtenez sur un jet avec avantage un 1 naturel sur le dé ignoré, si l'action est réussie, elle est suivie d'un effet défavorable qui se produira juste après (**Oui, mais...**).

Lorsque vous obtenez sur un jet avec désavantage un 20 naturel sur le dé ignoré, si l'action échoue, elle est suivie d'un effet favorable qui se produira juste après (**Non, mais...**).

Exemples : Onghar tente de grimper sur une corniche en premier. Il doit réussir un jet d'Acrobaties DD13, avec un bonus de +7 au jet. La corniche est constellée de prises diverses, facilitant l'ascension, le MJ accorde l'avantage. Onghar obtient un 12 et 1 sur ses dés. Il réussit donc à grimper la corniche mais derrière lui le rebord s'effondre, rendant la tâche plus difficile pour ses compagnons.

Dextera doit rejoindre ses amis discrètement en traversant une cour. Elle doit réussir un jet de Discrétion DD15, avec un bonus de +2. Elle est en armure lourde, elle a donc un Désavantage à son test. Dextera obtient un 7 et un 20 sur ses dés. Elle alerte le garde le plus proche en renversant un tonneau. Il accourt vers la guerrière mais glisse sur les poissons frais qu'elle a renversés malgré elle.

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

Merci aux **scribes** Benoît, Franck, Gaspard, Guillaume C., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Bruno B., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Florent B., François LdL., Frédéric L., Guillaume D., Guillaume M., Michel C., Pierre P., Ronan M. et Sébastien D..

