

« FAIRE 10 » OU « FAIRE 20 »

Ces deux règles se trouvent dans le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs 3.5, page 65, sous l'intitulé "Test sans test de dé".

Que représentent ces options ? Je vais prendre le Saut comme exemple. Imaginons un personnage qui est au milieu d'un combat et doit sauter un précipice. Il peut aussi bien réussir normalement, qu'être distrait au dernier moment et louper son saut ou être poussé par l'adrénaline et le réussir superbement. Ces variations sont représentées par le test du d20. Le même personnage devant le même obstacle en dehors d'un combat, et sans autre distraction ou menace, peut se concentrer pleinement sur son saut pour assurer une performance moyenne. Il se contente de "faire 10" et franchit l'obstacle sans problème (enfin, si son modificateur de Saut est assez haut !).

Enfin, il veut savoir quelle est la distance maximale qu'il puisse sauter. Il fait ainsi une vingtaine d'essais, mais les mauvais résultats ne sont pas pénalisant (il atterri sur du sable). Sur tous ses sauts, l'un correspond à son meilleur résultat possible, il a donc "fait 20".

11. Faire 10 :

Qu'est ce que "faire 10" ? C'est effectuer une action tranquillement (sans être menacé, déconcentré ou pressé), en cherchant à obtenir un résultat moyen. Cela permet, plutôt que de lancer le dé, de considérer qu'on a obtenu un résultat égal à 10. L'absence de distraction, fait que l'on ne peut pas faire un mauvais test, mais l'absence d'ambition, fait que l'on ne peut pas non plus en faire un bon.

Quel est l'intérêt de "faire 10" ? Cette option représente le fait qu'en se concentrant pleinement sur sa tâche et sans aucune distraction, le personnage évite les erreurs grossières (au prix d'un résultat forcément moyen). De plus, cela permet d'éviter de lancer un dé lors d'actions de routine (par rapport au niveau du personnage), répétitives ou sans intérêt ludique ou narratif. Les utilisations les plus courantes sont Artisanat, Escalade et Natation, ainsi que Détection et Perception auditive lors des tours de gardes.

Quand peut-on "faire 10" ? Tout d'abord, "faire 10" n'est possible que sur les jets de compétences ou de caractéristiques. (Et donc pas les jets d'attaque, de sauvegarde, de niveau de lanceur de sorts, etc.)

Il est impossible de "faire 10" au cours d'un combat, même si le personnage n'est pas lui-même au corps à corps avec un adversaire. (Certaines aptitudes de classes permettent de contourner cette limitation, comme la maîtrise des compétences pour les voleurs.)

Il est impossible de "faire 10" lorsqu'on est déconcentré, par exemple, par le bruit d'une auberge bondée. De même, je conseille d'interdire de "faire 10" dans un round où l'on a subi des dégâts ou eu à faire un test de sauvegarde. (Réussi ou raté)

Il est impossible de "faire 10" lorsqu'on est menacé, par exemple lors d'une avalanche ou si l'on se trouve sous quelques mètres d'eau. On ne prend en compte que les menaces extérieures à l'action et actuellement présentes, c'est à dire celles propres à perturber la concentration du personnage sur sa tâche. Les risques propres à l'action effectuée ne sont donc pas considérés comme des distractions, ni ceux (les risques) qui pourraient découler d'un échec (même s'ils peuvent être graves, comme une chute dans un ravin ou un piège qui se déclenche).

Il est impossible de "faire 10" lorsqu'on est pressé, par exemple si le personnage dispose d'un temps limité pour accomplir son action ou s'il est poursuivi. (Bien que "faire 10" ne prennent pas plus de temps qu'une action normale)

Il est interdit de "faire 10" pour une application compliquée d'une compétence innée (c'est à dire une compétence nécessitant une formation pour laquelle on n'a pas au moins un degré de maîtrise de 1). Par exemple, il est impossible de "faire 10" sur un test de Déguisement si l'on a pas cette compétence. Par contre, on peut "faire 10" sur un test de Saut même avec un degré de maîtrise nul.

Il est interdit de "faire 10" lors d'un test de coopération (voir Aider quelqu'un, MdJ 3.5 page 66). Je conseille aussi de l'interdire lors des jets supplémentaires déterminants l'amplitude d'un échec (par exemple, le test de Sagesse après un test de Décryptage raté, voir MdJ 3.5 page 72), ainsi que les tests de maladresse (voir Option : échec critique (maladresse), GdM 3.5 page 28) ou liés aux succès ou échecs critiques. (Voir Option : succès et échec critique, GdM 3.5 page 34)

Il est impossible de "faire 10" lors d'un test opposé de compétences ou de caractéristiques si l'opposition est active et directe, car l'attention du personnage est alors partagée entre sa tâche et son adversaire. Par contre, "faire 10" est possible si l'opposition n'est pas directe (un test d'Évasion se fait souvent longtemps après le test opposé de Maîtrise des cordes) ou n'est pas active (un garde qui se cache sans savoir si quelqu'un l'observe).

Il est possible de "faire 10" même sur les tests qui sont normalement effectués par le MD, mais de nombreux MD préfèrent l'interdire. Pour ma part, je conseille de simplement tester la possibilité d'un échec critique derrière l'écran (c'est à dire un 1 naturel suivit d'un échec, voir l'option GdM 3.5 page 34) pour laisser une part d'incertitude.

Je conseille d'interdire de "faire 10" pour les tests dont on est pas conscient. (Comme la faculté des elfes de trouver les passages secrets simplement en passant à côté d'eux)

Je conseille d'interdire de "faire 10" pour les tests qui représentent le savoir du personnage. (Comme les tests de Connaissances) C'est explicitement interdit pour les tests de savoir baroque.

Je conseille d'interdire de "faire 10" pour les tests où un 1 naturel a des conséquences particulières. (Comme Survie) C'est explicitement interdit pour Utilisation des objets magiques.

2] Faire 20 :

Qu'est ce que "faire 20" ? C'est effectuer 20 fois de suite la même action, ce qui prend donc 20 fois plus de temps qu'habituellement. L'action ne doit avoir aucune conséquence en cas d'échec. (En terme de jeu) On estime alors que sur les 20 tentatives, l'une correspond au meilleur résultat possible. Et donc plutôt que de lancer le dé, on considère qu'on a obtenu un résultat de 20.

Quel est l'intérêt de "faire 20" ? Cette option représente le fait qu'un personnage tentant suffisamment de fois la même action, est sûr d'obtenir un bon résultat. Cela permet de s'assurer qu'on a fait quelque chose de la meilleure façon possible. Cela évite de faire lancer les dés à répétition lors d'actions longues et répétitives.

Les utilisations les plus courantes sont Fouille et Crochetage, ainsi que les tests de Force et moins souvent Évasion et Maîtrise des cordes.

Quand peut-on "faire 20" ? Comme pour "faire 10", "faire 20" n'est possible que sur les tests de compétences ou de caractéristiques.

Pour "faire 20", on doit effectuer 20 fois de suite consécutivement la même action. Il faut donc disposer de 20 fois plus de temps qu'habituellement. Il faut parfois aussi 20 fois plus de matières premières. (Comme pour l'identification de potions avec Alchimie)

L'échec ne doit pas avoir de conséquences, c'est à dire que la section —Nouvelles tentatives— de sa description dans le Chapitre 4 doit répondre : oui. Si une nouvelle tentative est impossible ou sans objet suite à un échec ou qu'il gâche de la matière première, alors "faire 20" est impossible.

On ne prend en compte que les conséquences propres de l'action, pas les événements extérieurs. (Échouer à se libérer de ses liens peut mener la victime d'un ogre à la marmite, mais ce n'est pas une conséquence directe d'un échec du test d'Évasion au sens de cette règle)

Il est généralement impossible de "faire 20" lors d'un test opposé de compétences ou de caractéristiques, puisqu'un échec à pour conséquence le succès de son adversaire.

Il est impossible de "faire 20" sur les tests qui ne sont fait qu'une fois, comme les tests pour « aider quelqu'un », ceux dont on n'est pas conscient et ceux qui déterminent l'amplitude d'un échec ou d'une réussite. (Voir "faire 10", ci-dessus)

La distraction n'est pas un facteur pour "faire 20". Il est donc possible de "faire 20" lorsqu'on est déconcentré, menacé, pressé ou au cours d'un combat, à condition de pouvoir se consacrer normalement à sa tâche. (Par exemple, si elle nécessite une action simple ou complexe, le personnage doit pouvoir l'effectuer lors de

20 rounds successifs). Ce concentrer sur sa tâche va en général provoquer des attaques d'opportunité et empêche de se battre, mais cela n'interdit pas d'utiliser "faire 20" pendant un combat.

Cependant, si le personnage subit des dégâts au cours d'un round et qu'il effectue une action difficile (comme crocheter une serrure, mais pas défoncer une porte), il peut avoir à faire un test de Concentration (DD 10 + dégâts subis lors d'une attaque préparée ou d'opportunité ou DD 10 + la moitié de dégâts continus ou encore DD égal au DD du test de sauvegarde d'un sort qui n'inflige pas de dégâts) pour ne pas s'interrompre.

3] Option : "Faire 1".

Cette nouvelle option est une version faible de "faire 10". Elle est fondée sur la remarque qu'un 1 naturel n'est pas un échec automatique pour les tests de compétences et de caractéristiques. C'est à dire que dans le pire des cas, un personnage est sûr d'obtenir un total au moins égal à 1 + son modificateur de compétence ou de caractéristique.

Quel est l'intérêt de "faire 1" ? Cette option représente des actions qui sont si faciles (par rapport au niveau du personnage) que même dans le pire des cas, elles ne peuvent que réussir. Elle permet d'éviter des tests de dés lorsqu'il est impossible de "faire 10", par exemple en combat. Les utilisations courantes sont l'Équitation ou la Concentration.

Quand peut-on "faire 1" ? Comme pour les options précédentes, ce n'est possible que sur les tests de compétences ou de caractéristiques.

Il est interdit de "faire 1" quand un 1 naturel a des conséquences particulières (c'est le cas de Survie et d'Utilisation d'objets magiques).

Ni le combat, ni la distraction, ni les conséquences d'un échec n'empêchent de "faire 1".

Des exemples ?

- Un personnage de niveau 1 ayant 4 rangs en Équitation (et dont la Dextérité n'est pas inférieure à la moyenne, pour un modificateur final d'au moins +4) peut guider sa monture avec ses genoux ou rester en selle (DD 5) en "faisant 1", ce qui simplifie le combat monté.

- Un magicien de niveau 7 ayant un degré de maîtrise de 10 en Concentration, 12 en Constitution et le don Magie de guerre peut lancer un sort de 1er niveau sur la défensive (DD 16) en "faisant 1" (son modificateur est +15).

4] Option : prendre son temps.

Le Manuel des Joueurs ne propose pas de modificateur lorsqu'un personnage prend plus de temps que nécessaire pour effectuer une action. Je conseille de donner un bonus de circonstances de +2 quand on double le temps passé sur la même action.

Soit:

1 action simple, 1 action complexe ou 1 round entier	Autre	Bonus
2 rounds entiers	x2	2
4 rounds entiers	x4	4
8 rounds entiers	x8	6
1 minute et 6 rounds entiers	x16	8
3 minutes et 2 rounds entiers	x32	10
6 minutes et 4 rounds entiers	x64	12
12 minutes et 8 rounds entiers	x128	14

Et ainsi de suite...

Quel est l'intérêt de prendre son temps ? Cette option représente des actions que la concentration et la prudence peuvent permettre de réussir. Elle est utile pour des compétences pour lesquelles "faire 20" ne s'applique pas. (Comme Désamorçage/sabotage ou Escalade)

Quand peut-on prendre son temps ? Comme pour les options précédentes, ce n'est possible que sur les tests de compétences ou de caractéristiques.

Il est impossible de "prendre son temps" efficacement lorsqu'on est distrait, au même sens que pour "faire 10".

Il est impossible de "prendre son temps" lors d'un test opposé si l'opposition est directe. Par exemple, pour Évasion, c'est possible pour ce libérer de liens, mais pas lors d'une lutte.

Il est inutile de "prendre son temps" si avoir plus de temps ne donne aucun bonus, par exemple pour les tests qui représentent le savoir du personnage (Connaissances), ou pour les actions qui sont sensées se dérouler rapidement (Équitation, Saut, Escamotage), continuellement (Déplacement silencieux, Discrétion, Natation), ou en réaction à quelque chose (Concentration, Détection, Perception auditive)

On peut prendre son temps en même temps qu'on "fait 10" ou "fait 20", si toutes les conditions sont remplies.