



Comment gérer les jets multiples

lundi 21 novembre 2011, par [Pitche](#)

Que se soit pour un groupe de PJ, de PNJ ou de créatures, tout meneur a déjà été confronté à la problématique des jets multiples. Et inévitablement, des questions surgissent : est-ce que tous les personnages doivent faire le jet ? Ou doit-il être fait par une personne au nom du groupe ? Ce choix ne sera pas neutre et influencera le réalisme, la durée de résolution des scènes, les probabilités de réussite ou d'échec, etc. Voici une série de propositions qui, si elles ne constituent pas une solution ultime, nous offrent néanmoins des pistes de réflexion.

Préambule

La question se posait au sujet de 2 cas, ces derniers impliquant deux types de jets que nous nommerons « positif » ou « négatif » et qui sont expliqués par la suite.

- 1er cas : un groupe se balade en forêt en essayant d'être silencieux. Qui effectuera le jet de *Discrétion* pour éviter de marcher sur une branche morte et d'attirer l'attention d'un adversaire ? Si tous effectuent le jet, on s'expose à un échec quasi garanti.

- 2ème cas : confronté à un PNJ dont il veut connaître la sincérité, un joueur souhaite effectuer un jet de *Psychologie* pour savoir si ce dernier ment. Si tous les joueurs demandent à faire le jet, ils sont quasiment assurés de le réussir.

Dans le 1er cas, le jet est dit « négatif ». En effet, l'échec de l'un d'entre eux entraîne l'échec du groupe.

Dans le 2ème cas, on parle de jet « positif ». La

réussite de l'un d'entre eux apporte le succès au groupe.

Réflexions issues du débat sur le 1er cas

- Considérer que la réussite des plus doués peut compenser les échecs des plus faibles. L'expertise permet de pallier aux déficiences des novices. Ceux-ci se voient prodigués des conseils et imitent les membres du groupe plus expérimentés et ceux-ci n'hésitent pas à leur faire des recommandations et à les prévenir des éventuels risques. Ce mécanisme permet de faciliter les actions des personnages les moins doués. Mais cela ne signifie nullement que la réussite de leurs actions leur est servie sur un plateau d'argent. Les grosses carences d'un personnage empoté ou vêtu d'une tenue bruyante (armure) devront être sérieusement contrebalancées par des compétences de haut niveau et suppose d'avoir dans le groupe des as de la discrétion comme des « ninjas de nuit ».

- Donner une seconde chance à ceux qui ratent en offrant la possibilité à ceux qui ont réussi de les prévenir. Ainsi, les indécis qui allaient commettre l'action indiscrete peuvent être ramenés sur le droit chemin de la réussite. Si c'est encore un échec, il n'y a plus rien à faire que d'en supporter les conséquences.

- Inciter les moins discrets à rester à l'arrière. Les personnages peu doués pour la discrétion ne devraient peut-être pas accompagner le groupe d'experts pour ne pas les gêner.

- Considérer que ce mécanisme est juste. selon cette optique, on considère avec une certaine



justesse qu'un groupe est beaucoup moins discret qu'une seule personne et que la multiplicité des jets est adéquate et justifiée.

- Réduire les risques. En sus d'envoyer des éclaireurs, proposer au joueurs de séparer le groupe. En cas d'échec critique d'un des personnages, tous ne seront pas exposés aux conséquences fâcheuses. On fait donc sienne la sagesse populaire qu'exprime bien l'adage : « ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier ».

Maintenant, il faut aussi tenir compte des systèmes de jeu comme par ex. L7M ou NP2 qui permettent des augmentations possibles en pariant sur ses possibilités avec des points de chance ou de Crasse ou autre système bonus.



Réflexions issues du débat sur le 2ème cas

- On permet à tous les personnages présents d'effectuer le jet. On donne cependant un malus aux personnages qui n'ont pas initié l'action pour refléter une difficulté jugée accrue. Les personnages suiveurs doivent comprendre que quelque chose cloche. L'attitude ou les question du premier personnage qui a fait le jet a peut-être permis à l'interrogé de comprendre que l'on cherchait à percer ses mensonges, etc.

- Il n'y pas d'entraide possible, aux joueurs de dépatouiller le vrai du faux suivant la réussite ou l'échec de leurs jets. Dans ce cas, le meneur de jeu effectue les jets secrètement derrière son écran de jeu pour ôter toute certitude aux joueurs. Ils ne peuvent pas faire le décompte des jets réussis et ratés pour départager les convictions éventuellement opposées de leurs personnages.

Entraide ? un leitmotiv qui revient souvent

N'est-ce pas non plus conforme à cet esprit ludique favorisé par le jeu de rôle qui privilégie l'entraide

dans le groupe ?

Bien évidemment, il existe des jeux où les personnages ne sont pas collaboratifs. Ces jeux sont plus difficiles à gérer et l'équilibre entre compétition et amusement de tous n'est pas toujours simple à maintenir.

Dans ce type de jeu, l'accent n'est évidemment plus mis sur les personnages complémentaires où les spécialités des uns compensent les faiblesses des autres et où chacun met ses forces au service du groupe.

La plupart des jeux et des scénarios privilégient cependant une approche collaborative. Souvent la difficulté, les challenges imposés par le scénario et le meneur de jeu requiert un esprit de collaboration. Pour réussir, les personnages doivent se serrer les coudes...

Le jet unique façon DK system

Dans le *DK system* on permet à plusieurs personnes de collaborer à la même action. Tous ceux qui réussissent donnent un bonus au score du meilleur qui est aussi le leader de l'action. Ce mécanisme permet d'octroyer des bonus en fonction du nombre de personnes qui aident le leader qui sera le seul à effectuer le jet. Le meilleur possède ainsi d'avantage de bonus grâce à l'aide des ses équipiers.

Maintenant cette façon de faire met systématiquement en avant le personnage qui possède la meilleur compétence. Les autres joueurs, même si leur score de compétence est très proche de celui du leader seront tenus éloignés de l'action. Ceci pourrait frustrer les joueurs.

Cet élément d'entraide présenté comme fondamental permet d'équilibrer les malus des uns par les bonus des autres si l'entraide est exprimée dès le départ ou de « racheter » un échec par une réussite d'un personnage plus compétent. Le meneur de jeu a aussi la liberté de décider que l'échec est trop important à rattraper et nécessite un autre type de jet.



Par ex. : lors d'un cambriolage, le gros-bras du groupe bouscule un vase (**échec de 10% d'un jet de Discrétion**). Le meneur de jeu permet à l'acrobate du groupe de réussir un jet d'**Acrobatie avec une marge de réussite d'au moins 20%** afin de sauter et récupérer le vase avant qu'il n'atteigne le sol, s'y brise en mille morceaux dans un fracas étourdissant qui attire l'attention du vigile.

Cette option n'est peut-être pas très réaliste ou "simulationniste" mais l'effet visé est d'aider les personnages malchanceux ou maladroits tout en leur laissant la possibilité de participer à l'action. Et le jet permettant de rattraper la bourde permet à un autre joueur de se mettre en valeur et d'exploiter une de ses compétences.

Ce système a aussi l'occasion d'être rapide à mettre en place. Il ne nécessite qu'un seul jet. L'adversité (un vigile à l'ouïe fine, un chien qui somnole) peut facilement être représenté par un malus au jet. Et cela n'empêche aucunement qu'un événement imprévu puisse survenir.

À l'inverse, on peut demander aux personnages d'indiquer précisément ce qu'ils vont faire pour se déplacer discrètement ce qui leur prendra près d'une demi-heure de réflexion pour progresser de deux mètres. Mais au final, ils vont ré-utiliser la même technique à chaque étape de leur progression et finiront par indiquer que « *bon on fait comme la dernière fois, hein, tout le toutim* ». Et le réalisme s'effacera au profit de la fluidité et de la rapidité du jeu. Auquel cas, ne vaut-il pas mieux diminuer le nombre de jet ? Un MJ voulant tout faire jouer in extenso risque de voir ses joueurs se lasser et de passer pour un pinailleur.

Quelques retenues

Certains expriment une certaine retenue sur le concept du jet unique. Une sorte d'entraide sur des jets de discrétion est assez capillotractée ; c'est bien parce le meneur de jeu apprécie ces joueurs.

Et en effet, le meneur de jeu peut avoir une certaine tendance à venir en aide à son groupe de joueurs et à permettre certains mécanisme de sauvegarde ou de « 2ème chance » afin de permettra la réussite de

l'action, la survie de groupe de PJ, la poursuite du scénario pour le plaisir de tous, l'intérêt du scénario et de l'action.

Théorie du « maillon faible »

Pour le 1er cas, on effectue alors un jet en prenant en compte la moins bonne compétence du groupe, les meilleurs devant se rebaisser au niveau des plus faibles. Une sorte de nivèlement par le bas qui illustre le concept de la chaîne qui rompt au niveau du maillon le plus faible. Cette option pourrait décevoir le joueur possédant de haute valeur de compétences.

Une autre option est envisageable dans le cas où les moins compétents handicapent les meilleurs, en groupe. Celui qui exécutera le jet (soit le meilleur score personnel du groupe) se verra pénalisé d'un certain malus en fonction du nombre de personnes qu'il trimbale avec lui dans une progression qui se veut la plus discrète possible. Par exemple, -10% si le groupe comprend 5 personnes ou moins, -20% si le groupe dépasse 5 personnes voire des malus additionnels de 5% pour toute personne voyageant avec des habits ou équipements bruyants (tels que des armures métalliques).

Crédits

(par ordre alphabétique)

Atanaka, Duff, Fafi, Fenor, Léonard, Paul Moud' Ubid, Pitche et Rappetou

Site de l'elfe noir (Sden) - site communautaire de jeux de rôle

<http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?f=20&t=41991> (Juin 2011)

Pour aller plus loin

Pour en savoir plus, en lire autrement, je vous invite à parcourir cet article "[Furtivité et perception : le piège des jets multiples](#)" paru sur le Blog de la Bible



du Meneur de Jeu (Editions Footbridge).

Edit 29/01/12 : dans le Maraudeur n° 5 paru et disponible sur le site de [Studio 09](#), vous pourrez un article dénommé
Et si on s'y mettait à plusieurs ça ne marcherait pas

mieux ?

Edit 27/10/12 : dans le blog des *Rôlistes nantais*, on trouve cet article intitulé [Les actions de groupe](#) provenant de discussion de forums issues de la publication de cet article.