

12 classes de joueurs

Dans la session zéro de votre campagne, une fois le décor planté et avant d'attaquer la création de personnages, il est utile de chercher à connaître les motivations des joueurs, afin de vérifier la compatibilité des participants, et pour que chacun s'adapte un peu au groupe.

Cet article propose un atelier assez court (15-30 minutes au total) pour faciliter la découverte de ces motivations, en veillant à donner la parole à chacun. Cet atelier est destiné aux personnes ayant déjà fait quelques parties de JDR.

[Préparation](#)

[Le jeu](#)

[Le rôle](#)

[L'histoire](#)

[Les autres](#)

[En Session Zéro](#)

[La MJ montre l'exemple](#)

[Au tour des joueurs](#)

[Variantes quand le temps manque](#)

[Trois groupes](#)

[Les joueurs en binôme](#)

[Aller plus loin](#)

[De retour chez vous](#)

[Pour les plus geeks](#)

[Montée de niveau](#)

[Références](#)

[Conclusion](#)

[Retours d'expérience](#)

Préparation

Imprimez (format A4) et découpez un ou plusieurs jeux de cartes recto-verso à partir de [ce modèle](#).

<p>Optimiser son perso Etre plus efficace Exploiter les règles</p>  <p>Ingénieur</p>	<p>Jouer toujours le même type de personnage Faire des trucs cool avec</p>  <p>Spécialiste</p>	<p>Être captivé par des intrigues, faire progresser l'histoire Comprendre les motivations des PNJ</p>  <p>Investigateur</p>	<p>Prendre l'initiative Mentorer Coordonner</p>  <p>Leader</p>
<p>Se défouler, s'amuser Défier des ennemis Chercher l'adrénaline</p>  <p>Bagarreur</p>	<p>Faire du théâtre S'identifier au personnage Agir en fonction de sa psychologie</p>  <p>Acteur</p>	<p>Découvrir des mondes, des trésors, des secrets Se découvrir dans le jeu, se placer dans des dilemmes éthiques</p> <p>Explorateur</p>	<p>Travailler en équipe Créer la camaraderie</p>  <p>Diplomate</p>
<p>Jouer avec des règles logiques et cohérentes Résoudre des problèmes complexes</p>  <p>Tacticien</p>	<p>Créer un personnage original, unique Laisser sa marque dans le monde</p>  <p>Artiste</p>	<p>Influencer les évènements Amener sa version de l'histoire Avoir des secrets</p>  <p>Conspirateur</p>	<p>Compléter, faire des compromis Rester à l'arrière-plan Ne pas trop s'investir, blaguer</p>  <p>Dilettante</p>

Vous pouvez aussi imprimer cette troisième page, plus dense, pour vous servir de référence lors de la préparation ou de l'atelier.

Familiarisez-vous avec ces 12 archétypes répartis en 4 catégories qui regroupent les motivations des joueurs de JdR : le jeu, le rôle, l'histoire, les autres. Bien sûr, chacune et chacun ressent la plupart de ces motivations, à des degrés variables.

Le jeu

Optimiser son perso Etre plus efficace Exploiter les règles	
Se défouler, s'amuser Défier des ennemis Chercher l'adrénaline	
Jouer avec des règles logiques et cohérentes Résoudre des problèmes complexes	

Ingénieur

Bagarreur

Tacticien

Cette catégorie rassemble les joueuses qui viennent avant tout pour le système de jeu, les règles, la mécanique de résolution. Les anglophones parlent souvent de “crunch”.

Ces joueuses et joueurs sont généralement plus compétitifs, cherchent à “gagner” par rapport aux autres ou à “réussir” le scénario. Ils aiment les combats, les scènes d'action, les figurines, ce qui se résout avec les éléments de la fiche de personnage et des lancers de dés.

On peut trouver 3 classes :

- l'Ingénieur, optimisateur porté sur les règles,
- le Bagarreur, venu se défouler, à la recherche d'adrénaline,
- le Tacticien, qui cherche à résoudre des problèmes et à utiliser la logique.

Le rôle

Jouer toujours le même type de personnage



Faire des trucs cool avec

Spécialiste

Faire du théâtre

S'identifier au personnage



Agir en fonction de sa psychologie

Acteur

Créer un personnage original, unique

Laisser sa marque dans le monde



Artiste

Ici *a contrario* on retrouve des joueurs.euses qui s'attachent à leur personnage, son originalité, son interprétation, la définition de sa personnalité et ses origines, ses interactions avec les autres personnages et l'univers.

On peut s'attacher au rôle de 3 façons :

- en Spécialiste, incarnant chaque fois le même type de personnage, pour pousser l'archétype dans les recoins les plus cool possibles,
- en Acteur, pour se plonger dans la psychologie du personnage,
- ou en Artiste, dans l'optique de créer un personnage original qui laissera sa marque dans les esprits.

L'histoire

<p>Être captivé par des intrigues, faire progresser l'histoire</p> <p>Comprendre les motivations des PNJ</p>  <p>Investigateur</p>
<p>Découvrir des mondes, des trésors, des secrets</p> <p>Se découvrir dans le jeu, se placer dans des dilemmes éthiques</p> <p>Explorateur</p>
<p>Influencer les évènements</p> <p>Amener sa version de l'histoire</p> <p>Avoir des secrets</p>  <p>Conspirateur</p>

Dans la troisième catégorie, on retrouve celles et ceux qui viennent surtout pour l'histoire, la découverte du monde et des autres personnages.

- les Investigateurs cherchent à faire progresser l'histoire et comprendre les motivations des personnages
- les Explorateurs souhaitent faire des découvertes et se placer dans des dilemmes éthiques
- Le Conspirateur cherche à avoir plus d'influence sur l'intrigue, là où les deux autres se laissent plus porter.

Les autres

Prendre l'initiative

Mentorer

Coordonner



Leader

Travailler en équipe

Créer la
camaraderie



Diplomate

Compléter, faire des compromis

Rester à l'arrière-plan

Ne pas trop s'investir,
blaguer



Dilettante

Le dernier groupe rassemble celles et ceux qui viennent jouer surtout pour les rapports sociaux avec les autres personnes. Que ce soit pour

- mentorer ou coordonner (classe "Leader"),
- travailler en équipe ("Diplomate")
- ou bien blaguer et rester en arrière-plan ("Dilettante").

En Session Zéro

La MJ montre l'exemple

Commencez par jouer le jeu vous-même pour expliquer par l'exemple comment ça fonctionne.



Mettez-vous pour quelques minutes **dans votre peau de joueuse** 😊

1- Pensez à vos motivations (inventez-les si vous êtes toujours MJ !).

Note : certaines personnes peuvent avoir les mêmes motivations en tant que MJ et joueuse tandis que d'autres vont changer plus radicalement.



2- Rangez les cartes en silence, sur une ligne allant de ce qui vous motive le plus (à gauche) à ce qui vous motive le moins (le plus à droite).

3- Prenez quelques instants pour expliquer certains choix de placements, par exemple

“Hmm ... j’ai mis Bagarreur vers le milieu : quand je suis joueuse, j’aime bien les scènes de combat, mais ça ne me manque pas si on passe une ou deux parties sans en faire”.

Note : le but ici est de montrer comment fonctionne l’atelier à vos joueurs.euses, plus que de faire votre une introspection sur ce qui vous motive quand vous êtes dans la peau d’une joueuse (ce qui de plus n’est pas forcément arrivé depuis un moment).

Au tour des joueurs

Faites s’exprimer les joueuses et les joueurs chacun à leur tour.

Précisez bien qu’il n’y a pas de gagnant à ce petit jeu, pas de bonnes ou mauvaises réponses, pas de bons ni de mauvais joueurs !

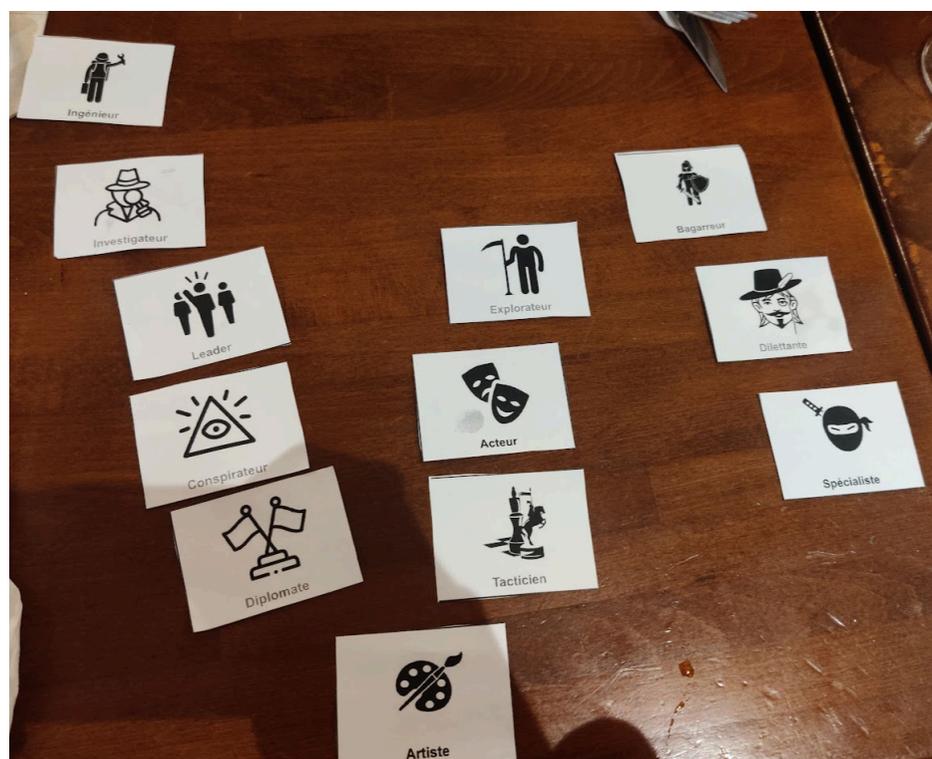
Laissez bien le temps au premier participant de s’approprier les cartes, de les retourner et de lire à voix haute le résumé de chaque classe.

N’hésitez pas à laisser place à un peu de liberté dans l’interprétation des cartes, pas besoin d’être extrêmement précis.

Facilitez les échanges avec les autres joueurs qui auront parfois des questions “Ah bon ? Spécialiste ? Ça fait déjà trois fois que tu crées un kobold ninja ?” ou des remarques “Ah oui, ça ne m'étonnes pas que tu mettes Acteur en premier, je trouve aussi que c'était cool quand tu faisais la voix du Parrain dans la campagne précédente.”

Orientez surtout la discussion sur les cartes proches des extrémités, il y a moins à apprendre de la zone floue au milieu.

Surveillez juste l'heure qui tourne et ceux qui attendent leur tour !



Si vous manquez de place au restaurant, faites un serpent !

Pensez à prendre une photo de la disposition des cartes de chaque personne, ça vous aidera pour la suite !

Variantes quand le temps manque

Trois groupes

Vous pouvez inviter les participants à faire simplement trois groupes (pas forcément de même taille) :

- ce qui leur correspond le plus
- ce qui ne leur correspond pas vraiment, à l'opposé
- les classes où ils hésitent, où c'est moyen

Cela permet d'éviter pour certains des hésitations interminables et sans grande importance sur le classement précis entre deux cartes.



Un joueur qui aime bien les règles et les combats !

En binômes

Si vous êtes nombreux et vraiment pressés, et si vous avez imprimé plusieurs jeux de cartes, vous pouvez mettre les joueurs en binôme avec un jeu de cartes pour deux. Avec 6 joueurs ça divisera le temps par 3 ! En contrepartie, vous allez perdre le partage avec tout le groupe, et vous ne pourrez sans doute pas entendre les explications de chacun.

Et de mon expérience, les joueurs ont tendance à être moins attentifs quand ils ont des cartes en main, ne leur donnez les cartes que quand vous avez fini vos explications !

Je pense que ça pourrait être très très intéressant d'ajouter une autre variante : inspirée du fonctionnement du jeu de cartes Totem (qui est un jeu de "compliments"). Ca donnerait par exemple:

Cohésion de groupe (suggestion d'Angela Quidam)

Si votre groupe joue régulièrement ensemble et si vous avez imprimé un deck de cartes par joueuse :

1. Distribuez un deck à chacune
2. Dites le prénom ou pseudo de la première personne désignée, disons Edwige
3. Chaque joueuse sélectionne et pose sur la table ce qu'elle pense d'Edwige :
 - a. La carte qui lui correspond le plus, face visible ou à l'envers
 - b. La carte qui lui correspond le moins, face cachée ou à l'envers
4. Lancez la discussion : *Edwige, te reconnais-tu dans ces cartes faces visibles/à l'envers ? Annie, Marceau, avez-vous hésité avec une autre carte pour représenter Edwige ? Edwige, regarde les cartes faces cachées/à l'envers, s'agit-il de choses qui tu n'apprécies pas ou aimerais-tu essayer ces rôles dans une partie ?*
5. Gardez un œil sur votre montre pour mettre fin à cet échange, et relancer l'exercice auprès d'une autre personne.

Note : Vous pouvez rendre cet exercice plus fluide en imprimant N x N decks (N étant le nombre de joueuses : soit 16 decks pour 4 joueuses. Chaque deck tenant sur une feuille A4, ça reste raisonnable). Tout le monde posant faces cachées les cartes devant **chaque** joueuse, en même temps.

Aller plus loin

De retour chez vous

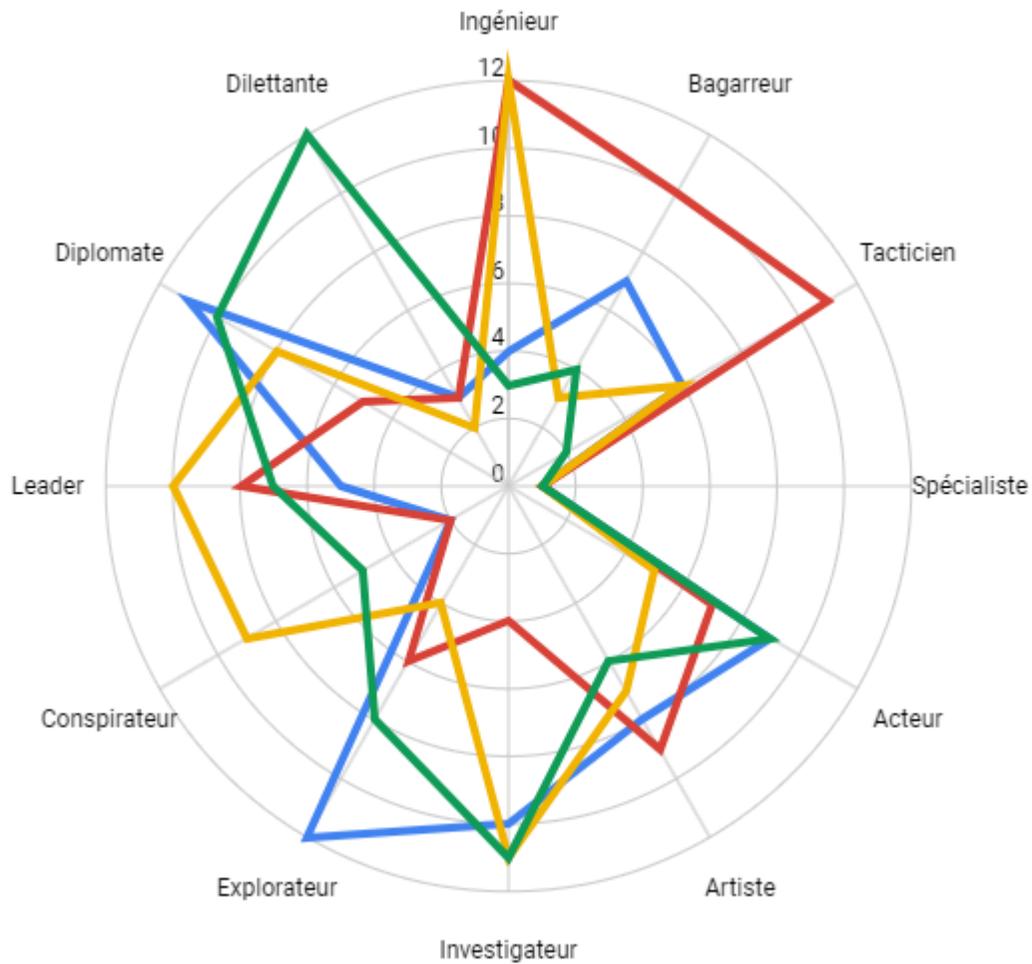
Reprenez les photos, si comme moi vous n'avez pas de mémoire, puis jetez un œil aux [conseils du Ludomancien](#) pour préparer votre prochaine partie.

“Alors, j’ai deux joueurs très orientés sur les règles, je vais peut-être réviser certaines sections du bouquin histoire de ne pas faire de gaffe”

Pour les plus geeks

Cette étape est complètement facultative. Vous avez déjà appris des choses sur vos joueurs (et eux aussi, entre eux).

Un “alignement” des souhaits des participants, un esprit de groupe est en train d’apparaître *“Ah c’est cool, on est un groupe de gros Bill, on a tous mis Ingénieur dans les premiers !”*.



Pour obtenir ce diagramme radar, copiez et complétez simplement [ce modèle](#) en mettant 12 pour la première carte d'un joueur, 11 pour la deuxième ... jusqu'à 1 pour la dernière.

(la dernière colonne passe en rouge si vous avez une erreur sur une ligne)

Ça vous donne au final un résumé visuel de cet atelier, que vous pouvez partager avec vos joueurs.

Montée de niveau

Si vous avez déjà mené cet atelier une ou deux fois et que vous vous sentez à l'aise, vous pouvez introduire une nouvelle consigne.

C'est particulièrement utile quand un changement s'est produit dans le groupe récemment : l'arrivée d'une nouvelle personne, le changement de système de jeu, de MJ ...

Une fois les cartes d'un joueur posées et ses explications à peu près terminées, demandez-lui ce qui change dans ses priorités en fonction de cet événement récent. Inutile de changer l'ordre des cartes, il suffit de décaler légèrement dans un sens ou dans l'autre les quelques archétypes affectés.

“Alors, vu qu'on va maintenant jouer à D&D, j'ai envie d'en profiter pour faire des combats plus tactiques, ce serait cool si on pouvait jouer de temps en temps avec une battlemap !”, dit un Tacticien

“Hmm, on est moins nombreux cette fois, et puis c'est une campagne courte, je vais tenter de parler avec un accent prononcé quand je joue mon personnage”, propose un Acteur

Références

- [Les cartes à imprimer](#)
- [Le diagramme radar](#)

- Description de la [session zéro](#)
- [12 archétypes de joueurs](#) dans le blog du Ludomancien

- Les [Moving Motivators](#)^{en}, mon inspiration initiale pour créer cet atelier à partir d'un atelier découvert dans le contexte professionnel.

- J'avais aussi essayé par le passé d'utiliser des [questionnaires](#)^{ptgptb} pour sonder les joueurs et adapter mes parties à leurs attentes, mais le taux de réponse était vraiment trop bas pour être exploitable.

Conclusion

J'utilise maintenant souvent cet atelier lorsque j'intègre une ou plusieurs nouvelles personnes, hors contrainte de temps (pas forcément adapté pour une partie de 3h en convention par exemple).

Les retours des participants, aussi bien des joueurs réguliers en association, que des joueurs plus occasionnels sont positifs. La forme est perçue comme ludique et rapide; elle permet même aux plus discrets de s'exprimer. Le fond amène à aborder des sujets sérieux comme

- confronter sa propre perception à celle des autres sur son comportement en partie,
- (re)-découvrir des facettes du jdr auxquelles on ne prête pas ou plus forcément attention
- identifier ce à quoi chacun attache de la valeur autour de la table,
- rappeler qu'il n'y a pas de mauvaise façon de pratiquer notre loisir préféré

Note : dans les groupes où je joue, l'ambiance est généralement très détendue voire burlesque, mais mes éditeurs préférés de PTGPTB me rappellent de glisser un lien vers les [outils de sécurité émotionnelle](#) qui peuvent être utiles dans d'autres contextes, où il peut y avoir des sujets vraiment sérieux à évoquer avec précaution.

La médiane des scores sur un échantillon d'une vingtaine de joueurs

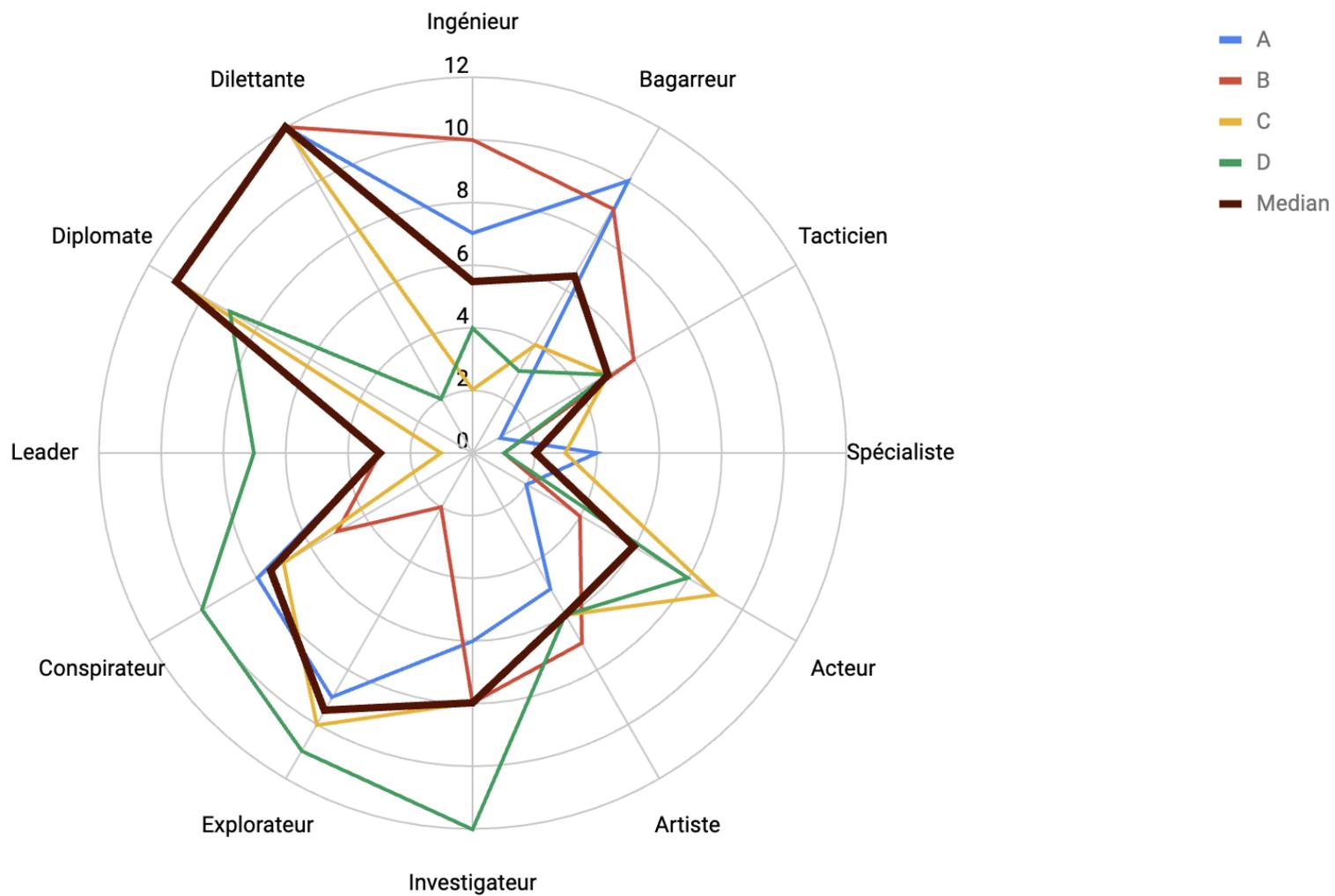
Sans surprise, les joueurs se répartissent assez bien entre les adeptes du *jeu*, du *rôle* et surtout de *l'histoire*.

J'ai la chance de jouer avec beaucoup de *Diplomates*, juste assez de *Leaders* pour que les parties avancent.

J'ai identifié très peu de *Spécialistes*; une seule joueuse, dans une association avec une trentaine de joueurs actifs, est vraiment typique de ce profil (son personnage préféré : une dryade plus intéressée par les substances hallucinogènes que par l'aventure, avec la capacité de soigner ... les autres).

Retours d'expérience

Je garde dans une copie de [ce document](#) les réponses de chaque joueur que j'ai interrogé, et lorsque je prépare une partie, je prends en compte les spécificités du groupe.



Le groupe des Dilettantes / Diplomates !

Par exemple, pour ce groupe, je sais maintenant à quel point le côté social est important; on prend souvent le temps de manger ensemble avant la partie. La campagne a démarré il y a deux ans, ils ne sont pas pressés que ça avance vite, je ne prépare plus aussi loin à l'avance

qu'au début. Et j'ai pu discuter avec eux de la part des combats (la campagne telle qu'elle est écrite en comporte énormément) pour mieux m'adapter à nos attentes à tous.

Voici quelques autres éléments découverts dans différents groupes de joueurs.

Une joueuse plutôt *Conspiratrice* qui réalise qu'un autre est surtout *Diplomate*; elle promet d'être vigilante et de ne pas trop saboter les efforts effectués pour souder l'équipe en abusant des secrets (note : ce n'était pas une partie de *Vampire*!)

Dans un groupe qui joue en campagne toutes les semaines depuis un an, un *Tacticien* et un *Acteur* ont enfin réalisé que leurs choix en fonction de l'efficacité pure ou de la psychologie du personnage n'étaient pas la seule façon de penser.

"Non, Sir Fairplay trouve que ce n'est pas un combat loyal, il déclare "Je vais attendre que mon adversaire reprenne ses esprits !"

J'ai beaucoup appris sur les *Dilettantes*. Déjà, ils sont bien plus nombreux que je n'aurais pensé : un en moyenne à chaque table où je joue ! Et ensuite, ça m'a permis en discutant avec eux de découvrir à quel point ils apprécient d'être là sans s'impliquer plus dans les règles ou l'intrigue. Pour moi qui suis à l'opposé, ça m'a rassuré, je m'inquiète moins maintenant, je pensais jusque là qu'ils s'ennuyaient ferme à certaines parties.