

Atelier MJ #2 : Gestion des joueurs

Thèmes abordés :

- Les joueurs exigeants à la création de perso (perso qui ne cadre pas avec les règles et/ou l'univers d'un jeu)
- Les joueurs pénibles, ou qui deviennent pénible, pendant la partie
- Les optimisateurs

Les points abordés par la suite sont non-nominatifs, bien qu'issus des remarques et suggestions des personnes présentes pendant l'atelier. Il s'agit donc d'un résumé non-exhaustif de deux heures de discussions. Les idées ne sont pas forcément organisées dans un ordre précis, et peuvent parfois être contradictoires, mais elles méritent toutes d'être intégrées au rapport.

Optimiser la cohésion de groupe :

- Instaurer une situation de survie, c'est un moyen efficace de créer une bonne cohésion de groupe !
- Ne pas mettre en veilleuse les périodes « ellipsés » (voyage, etc...) si les joueurs veulent y pratiquer quelque chose.
- Idée : 1 lancer de dé par jour et par joueur, pour générer des événements aléatoires (positifs ou négatifs)

Création de groupe :

- Cadrer les joueurs pour un groupe homogène et non-antijeu
- Demander aux joueurs ce qu'ils veulent faire ; orienter la création des persos sur le principe du groupe.
- Pas d'artificialité dans la création de groupe (c'est-à-dire que les joueurs doivent pouvoir créer le perso qu'ils veulent sans dépendre des choix des autres).
- Pour orienter le choix d'un joueur, si celui-ci veut créer un perso qui va à l'encontre de la logique du groupe et/ou des règles, il faut rester calme et lui expliquer ; appuyer sur le côté non-ludique d'un perso.
- Si le joueur ne comprend pas et insiste, à la moindre connerie il est puni (dégâts, perte, mort, etc...) ; Cela dit, si le joueur amène un perso qui soit travaillé d'un point de vue roleplay/background, il est plus facile de l'intégrer au groupe même si celui-ci ne rentre pas forcément « dans une case ».
- Expliquer les vraies règles d'un jeu, et ce qu'elles impliquent dans la création du perso.
- Il est important d'orienter le choix des joueurs dès l'intitulé du jeu/de la quête/de l'univers/ de la campagne. Il peut aussi être utile de définir un niveau de profondeur des règles (limiter à un seul livre de règle, par exemple).
- Les joueurs ne doivent pas forcément connaître le jeu avant de jouer, car ainsi le MJ a toutes les cartes en mains, et leur fait découvrir petit à petit, sans avoir à justifier ses choix.
- Cela dit, des joueurs qui connaissent très bien un univers, et qui sont fairplay, peuvent énormément enrichir la partie.
- Insister sur le fait que le JDR est un jeu EN GROUPE et non un jeu individuel.
- Typiquement, certains JDR facilitent la cohésion de groupe (D&D, Shadowrun, Cthulhu), alors que d'autres la rendent difficile (Vampire...)
- Faut-il limiter l'utilisation des règles prévues pour faciliter la cohésion de groupe ?
- Parfois c'est le jeu qui doit être prévu selon la table. C'est-à-dire qu'à une table donnée, en connaissant les joueurs, il faut savoir choisir son type de jeu et de scénario.

Joueurs optimisateurs (Les joueurs qui optimisent à fond leurs persos en utilisant les moindres règles pour obtenir un grosbill ultime). Ces cas se limitent souvent aux jeux dits « simulationnistes », avec beaucoup de règles (D&D, Shadowrun). Les jeux narrativistes sont difficilement concernés.

- Ces joueurs-là sont des joueurs réglos, mais souvent trop puissant, ce qui entraîne à terme la fin du groupe.
- Expliquer aux joueurs que l'optimisation peut les limiter. Mais parfois il n'y a pas de limite, parfois les règles sont caduques et permettent ce genre de persos.
- L'optimisation fonctionne mieux si le roleplay le justifie de façon logique, et qu'il ne déséquilibre pas le groupe.
- Il faut que le joueur soit transparent avec le MJ.
- On peut recréer un équilibre chez le personnage en lui bloquant certains éléments au dépens de ce qu'il optimise (en fonction de ce qui est permis dans les règles).
- Parfois le problème vient du fait que les joueurs connaissent les règles par cœur et en profitent pour les rappeler au MJ, qui n'est donc plus maître de sa table.
- Si il y a débat sur les règles, faire ça hors partie (sur un forum, par exemple)

Gros problème en partie :

- Si il y a un problème à une table, il faut attendre la fin de la partie avant de réagir, et ne pas partir en live ; En effet, en cas d'énervement, l'envie de jouer peut stopper. Il faut alors laisser passer du temps avant de rejouer ; Si le problème ne se résout pas, il vaut mieux soit en parler longuement, soit arrêter de jouer pour éviter les soucis persos → Ce n'est qu'un jeu !
- Des fois le problème vient des joueurs qui n'arrivent pas à rester sérieux pendant une partie, ce qui peut foutre en l'air une campagne, un scénario... Ou les joueurs qui digressent...
- Ne pas hésiter à arrêter le jeu si quelque chose ne passe pas.