

Etonnants Rôleurs

Un témoignage de trois journées intenses d'initiation au jeu de rôle, par Sylvain Fabre.

Depuis plusieurs années, la polémique fait rage dans le milieu rôliste quand on parle du vieillissement de la population et de l'absence de renouvellement. Pourtant, l'association Merlinpinpin initie chaque année plusieurs dizaines d'enfants, comment font-ils ?

Voilà trois ans, l'association Merlinpinpin était contactée pour proposer des parties de jeux de rôles à l'espace enfants du festival Etonnants Voyageur, à Saint-Malo.



Merlinpinpin ? Kicéki ? C'est une association née il y a quatre ans à Rennes de la rencontre de plusieurs rôlistes/GN-istes/organisateur de tournois, dont l'ambition est de faire rentrer le jeu de rôle dans des endroits « inhabituels » d'un point de vue du « *basicuum rôlistus* » (salon du livre, festival divers, écoles, centres aérés, etc.). Cela dit, malgré des contacts divers et variés, nous n'intervenons que sur le festival Etonnants Voyageurs. Il faut dire que le monde du travail qui s'est abattu sur chacun d'entre nous n'a pas facilité des disponibilités diverses et variées.

Etonnant Voyageurs ? Kezako ? Disons qu'il s'agit d'un festival de la littérature de voyages et d'aventures. Jules Verne, Frانسisco Coloane, Bompard, j'en passe et des meilleurs, tous les baroudeurs de la terre, de la mer et de l'aventure peuvent venir en toute tranquillité à ce festival.

C'est donc naturellement que les organisateurs demandaient depuis des années déjà une animation autour du jeu de rôle. Et c'est avec surprise que nous avons appris que les clubs de la région (Rennes/Saint Malo) n'avaient jamais daigné répondre à une telle invitation ! Pourtant, quoi de plus idéal que de faire partager une partie à des débutants complets ? Loin des conventions intra-rôlistes, ce genre de festival est un moyen extraordinaire de faire connaître et partager le jeu de rôle avec des gens ouverts et avides d'en savoir plus.

Mais comment faire ? Pour nous, le but était de maîtriser une partie en 2 heures maximum, explication des règles comprises, avec de 3 à 6 enfants autour de la table. Après étude approfondie, nous avons trouvé une absence totale de règles destinées à l'initiation courte : certes, certaines règles se veulent simples, mais totalement impossibles à expliquer à 4 enfants de 10 ans en 10 minutes.

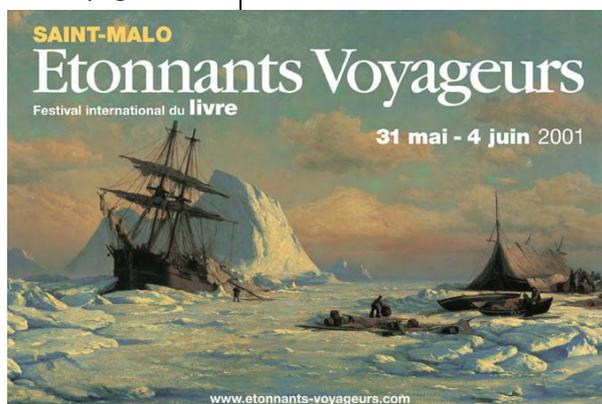
Résultat, on a créé le BLURPS (Basic Large-minded Universal Role Playing System), qui se joue avec un D20 (le dé bizarre qui accroche les enfants, encore une chose que d'autres n'ont pas compris), et des personnages à 7 caractéristiques cotées sur 20. Tu fais moins avec ton D20, t'as gagné. Tu fais plus t'as perdu. Voilà. En deux lignes j'ai tout expliqué.

De même, on a largement insisté sur l'apparence des personnages en fournissant des fiches prêtirées systématiquement illustrées, illustrations faites en interne (on a la chance d'avoir un graphiste) ou récupérées de diverses publications rôlistes alentours. Là encore, le but est d'accrocher les enfants, sans les alourdir d'explications, de détails, de précisions : démarrons l'aventure le plus rapidement possible. Les personnages sont succinctement définis d'un point de vue "rôle", avec en général une ou deux lignes situant leur activité, leur métier et une ou deux particularités (agile, fort, soupe au lait, calme, gentil, etc.).

Là encore, il faut oublier les mécanismes puristes visant à faire état de la famille des personnages, de la longueur de leurs phalanges et de la taille de leur orifice anal : la partie doit tourner rapidement et si jamais certains des enfants accrochent, ils auront l'occasion de découvrir tout ça par eux-mêmes plus tard. Chaque chose en son temps. Nous évitons de plus les antagonismes de départ entre personnages, car il est

déjà assez difficile d'expliquer à des **novices** le côté « collaboration » d'une équipe de personnages. Si des interactions complexes et opposées sont ajoutées dès la première partie, les joueurs repartent facilement avec l'idée qu'il faut « buter » le joueur d'en face – et vice-versa.

A noter que nous essayons la plupart du temps de faire « coller » nos univers au thème du festival : les pirates il y a deux ans, les mondes imaginaires (facile...) en 2000 et les sagas nordiques cette année. En terme d'intrigue, les scénarios sont simples voir simplissimes : un enlèvement, une carte au trésor, un concours, un vol, voilà les ingrédients de base. Ensuite chaque maître de jeu improvise et brode sur ces thèmes en modifiant la





complexité selon la température de la table : plus ou moins de combats, de bestioles, de vilains traîtres ou de jolies fées.

Voilà pour la forme. Pour le fond, nous avons rencontré une fréquentation soutenue au cours de ces trois années de festival, avec une grosse pointe en 2000, mais vu le thème ce n'est pas forcément étonnant. Chaque table compte de 3 à 5 joueurs (pas plus), de manière à ce que le maître puisse bien maîtriser les interventions de chacun, en aidant les timides et en calmant les impétueux. En ce qui concerne le plaisir du MJ, même si certaines parties peuvent devenir un vrai calvaire (drôle rétrospectivement) avec les 11-13 ans atteints du syndrome du « j'lui-coupe-la-tête », quel bonheur d'effrayer encore un joueur avec une porte qui grince ! De surprendre une équipe en faisant apparaître un troll ! Et de faire fuir de grands guerriers devant un chétif magicien ! Bref, on retrouve là une certaine jouissance des premières parties, là où l'émerveillement et les angoisses n'étaient pas brouillées par l'habitude et la « routine ».



Pour finir, ce festival reste une grande partie de plaisir pour nous et pour les enfants, dont certains reviennent d'ailleurs chaque année. De plus, évoluer loin des terrains archi-battus par les rangers des rôlistes permet de briser le cercle et de sortir du carcan que beaucoup (selon nous) se sont involontairement imposés.

D'ailleurs si vous êtes du côté de Saint-Malo en mai 2002 (les dates ne sont jamais fixes), vous pouvez toujours passer pour discuter un coup.

Pour en savoir plus, vous pouvez consulter le site internet du festival : <http://www.etonnants-voyageurs.com/> ou celui de Merlinpinpin : <http://merlinpinpin.linguacom-fr.com/>.

