

Références rôlistiques

Actual play :

- **Critical role, campagne 2 ; The mighty nein.**

<https://youtu.be/byva0hOj8CU?si=xiBIL-KMEwt-gY6w>

(il faut être anglophone ou n'être pas réfractaire aux sous-titres)

La grande référence en termes d'actual play. Le meneur de jeu, Matthew Mercer, ainsi que ses comparses sont tous des comédiens et improvisateurs émérites qui maîtrisent aussi bien la comédie que le drame. En outre, Mercer est un formidable créateur d'univers, un conteur lettré et maîtrisant de multiples registres, ce qui rend leurs aventures plus palpables et spectaculaires qu'un bon marvel. Attention toutefois, si la performance est ici impressionnante, il ne faut pas en demander autant à nos propres joueurs, ni à nos meneurs de jeu ! Néanmoins, ça fourmille de bonnes idées dont on peut s'inspirer. La campagne 2 est de loin la plus réussie, il n'est nul besoin de voir la première pour en profiter, ils repartent de zéro à chaque campagne.

- **Les enquêtes du B.L.A.I.R.O., du studio 4d2**

<https://youtu.be/l289-kZgza8?si=kUmA2HA4S1WFR2In>

Le Bureau de Liaison des Affaires Inexpliquées de Romandie Occidentale mène ses enquêtes en Suisse, en 1969, et doit faire face à de terribles mystères. Encore un actual play d'acteurs, des Suisses cette fois-ci, plus ou moins lunaires, tous excellents, qui nous prouvent que l'on peut jouer à l'Appel de Cthulhu, se frotter à l'horreur lovecraftienne, et pourtant avoir de belles poilades.

- **Games of reroll, de Fibre Tigre**

<https://youtu.be/TJ0oPSZRbEs?si=0x7HRgTlbyxakoAE>

Fibre tigre, avec son actual play games of rôle, dont la première saison a été publiée en 2018 sur le site au forum tristement célèbres jeuxvideos.com, est un des grands ambassadeurs du jeu de rôle auprès du grand public (il multiplie les conférences, fait des partenariats avec de grands médias notamment). Il a développé une manière très à lui de mener ses parties, à la fois nonchalante et très préparée, utilisant un système de règle très simple afin de mieux coller au format vidéo. Pas d'esbrouffe dans l'interprétation, mais des péripéties, des situations de jeux qui se démultiplient à grande vitesse, et qui forment pour les joueurs un grand bac à sable où la joie est communicative. Games of reroll est une campagne ne comprenant que des joueuses, tout d'abord hébergé par le site mademoizelle.com, puis qui a volé de ses propres ailes, elle a pour avantage de ne compter que 3 saisons et des joueuses à la fois sagaces et fantasques, dont on a plaisir à suivre les aventures.

- **Aventures, du Bazar du grenier**

<https://youtu.be/jixB1pAJMqY?si=zoSUHPURFFMXyTBg>

Publié en 2015, vu plus de deux million cinq cent mille fois, cet actual play a été fondateur pour nombre de jeunes rôlistes en France et a été énormément copié par la suite. Rien de fofou pourtant, on y voit des parties moyennes, en VTT (probablement roll 20), avec un meneur de jeu moyen et des joueurs moyens, qui piétinent, ne s'écoutent pas toujours, s'emmêlent les pinceaux, font des blagues plus ou moins drôles. C'est ni plus ni moins qu'une partie en ligne enregistrée avec un joli générique et quelques illustrations, mais comme l'audience a découvert le jeu de rôle avec cette émission, tout lui paraissait génial. A voir pour découvrir la réalité d'une partie en virtuel donc.

SORTIR DES SENTIERS BATTUS (liste de jeux indé)

- **Alice is missing**, renegade game studio, 17€90
(Attention, à partir de 16 ans, il faut être équipé de smartphone, de pc ou de tablettes et d'une application de messagerie type discord)
Je reprends le texte que nous avons partagés à nos usagers quand nous avons proposé une animation :
Alice is missing est une expérience ludique, entre jeu d'enquête et jeu de rôle, qui met en scène la disparition d'Alice Briarwood, une lycéenne dans la paisible ville de Silent Falls, en Californie du Nord. Puis que le jeu se déroule dans le silence, nous utiliserons nos tablettes pour envoyer des textos à notre groupe de joueurs et de joueuses, afin de découvrir des indices et de comprendre ce qui est arrivé à Alice.
Durant les 90 minutes de la bande son originale, c'est à nous, à notre groupe de démêler les fils de l'enquête. Nous développerons la narration progressivement en discutant sur tablette, grâce aux événements égrénés par les cartes du jeu, et raconterons ensemble, dans un silence plein d'incertitudes, l'histoire de la disparition d'Alice.
Ce jeu est une pépite saluée par ses joueurs et joueuses et par la critique. Les thèmes abordés peuvent être difficiles mais les limites de chacun et chacune sont placées en début de partie afin de respecter la sensibilité de tous et de toutes.
Il faut compter 2h à 3h de jeu, découpées ainsi : 45 minutes de préparation (il ne s'agit pas de 45 minutes d'explications de règles, mais d'un moment de création collective pour préciser nos personnages et le contexte), 90 minutes d'enquête, et enfin le reste de temps de débrief', une des grandes beautés de ce jeu étant que chacun vit l'histoire à sa manière, avec ses propres révélations et ses angles morts, ainsi le partage final n'en est que plus ébouriffant.
Le jeu compte 5 joueurs maximum, aussi cette animation vous est proposée sur réservation.
En espérant avoir la chance de vous accompagner dans les tréfonds de Silent Falls,
- **Marchebranche**, de Thomas Munier, ed. Dystopia 2024, 25€
Thomas Munier est un auteur prolifique de la scène indépendante, il a à coeur de questionner le médium, de travailler à ses thématiques, à son accessibilité pour que, justement, ce soit lui qui questionne les joueurs. Marchebranche c'est un récit initiatique partagé, une plongée dans une forêt merveilleuse où les protagonistes s'entraident pour mieux retrouver leur mémoire, c'est l'oeuvre la plus lumineuse de Munier, bien qu'on reste dans un clair-obscur, une randonnée à la Ghibli, au système de jeu très simple, fourmillant de conseils et de tables aléatoires pour quand l'inspiration vient à manquer. Cerise sur le gâteau, il se prête très bien à une courte campagne, même avec de jeunes joueurs et joueuses.
- **Run Die Repeat**, par labrysgames.itch.io
<https://troplongpaslu.fr/wp-content/uploads/2020/01/RunDieRepeat-FR.pdf>
Vous êtes piégé dans un cauchemar, pourchassé par des monstres. Chaque fois que vous mourrez, vous recommencez exactement au même endroit, au même instant. Trouverez-vous comment vous échapper ?
Chaque joueur à tour de rôle joue le même personnage, apprenant (dans l'idéal) des erreurs des autres, mettant leur mémoire à rude épreuve.
Un jeu parfait si l'on a un groupe conséquent (j'ai réussi à y jouer avec 12 enfants - attention, pas des enfants trop jeunes, ou alors sortir de la thématique cauchemar, lui

préférer celle des jeux vidéos, ça donne des parties façon « Game over », de Midam), qui ne nécessite ni préparation ni beaucoup de temps (20 à 40 minutes) mais un goût certain pour l'improvisation et d'être en bonne forme, car il faut tenir le rythme !

- **Aventures en une page, avec le système sodalitas**

<https://jdrcool.itch.io/aventures-en-une-page>

Ce jeu est parfait pour une initiation au jeu de rôle comme pour une mini campagne. Non seulement chaque aventure tient en une page mais aussi l'ensemble du système de règles ! C'est aussi l'occasion de découvrir une tendance assez forte dans la scène du jeu de rôle indépendante : la narration partagée. Ce n'est plus au meneur de jeu de prendre en charge l'univers, mais chaque joueur, en plus de jouer son personnage, prend en charge le reste du monde (sauf les autres personnages-joueurs bien entendu), il est conteur à part entière. Son tour de jeu s'arrête quand le joueur en charge du conte prend une décision importante, doit faire un jet de dés ou utilise une de ses capacités, ce qui fait que la parole circule assez naturellement.

Le meneur n'existe donc plus, il n'y a que l'arbitre, qui veille à ce que la parole ne soit pas trop monopolisée, tranche en cas de différent et pose quand même les bases de l'aventure en guise d'introduction.

Le système est pensé pour que les jeux s'entraident le plus possibles, cela leur donnant des bonus sur leurs jets de dés. Il est très simple tant en cours d'aventure (deux dés six suffisent) qu'à la création des personnages.

L'univers et les aventures proposés sont de plus à la fois amusants et bon enfant, ce qui permet d'y jouer avec d'assez jeunes enfants.

En outre, si l'on est éducateur, bibliothécaire, enfin si notre but est de promouvoir le jeu de rôle auprès d'un jeune et nouveau public, le jeu est offert, il suffit d'écrire à son auteur et de lui envoyer les fiches de personnages une fois la partie passée !

- **Les livres qui seront vos héros, par moi-même**

Une initiation au jeu de rôle pour les moyennes, grandes sections de maternelles et les CP. Je vous joins la fiche d'animation en fin de document.

Pistes de réflexions rôlistiques (car il y a matière à penser!) :

- La cellule : <https://www.lacellule.net/>
- 3TROLLS : https://www.youtube.com/playlist?list=PLtnDce8wD7UFLLOLAUqL_T4TEh1RFElIW

Les livres qui seront vos héros

pour un groupe de 4 à 8 enfants (moyenne à grande section)

Une initiation au jeu de rôles pour les plus petits.

Matériel : Autant de livres que d'enfants. Un chapeau magique. 4 jetons verts, 2 jetons rouges, 1 jeton noir. Un goût certain pour l'improvisation.

Déroulement de l'animation :

Chaque enfant choisit un livre, il faut leur expliquer de bien prendre le temps de le choisir, car, à partir de là, le conteur / animateur crée une histoire.

Les enfants choisissent en premier un livre pour l'univers, l'ambiance générale, le cadre dans lesquels se déroulera l'histoire, après avoir utilisé tous ces grands mots, on peut éclairer la lanterne de nos bambins en posant simplement la question : « où ça se passe ? ».

Puis un livre où choisir le/la protagoniste principal.e.

Les autres livres seront désignés quant à eux par le conteur au fur et à mesure de l'histoire pour d'autres personnages ou éléments narratifs clefs (antagoniste, objectif, adjuvant.e, élément perturbateur...)

Dans un chapeau magique, placer 7 jetons, 4 verts, 2 rouges, 1 noir.

Régulièrement, le conteur questionne les enfants sur ce que le protagoniste s'apprête à faire, au conteur de rebondir sur leurs propositions, toutefois, à chaque fois que le protagoniste tente de faire quelque chose de difficile ou simplement se retrouve en difficulté, on tire un jeton et on le met de côté.

Si le jeton est vert, il arrive à faire ce qu'il désire et l'histoire continue.

Si le jeton est rouge, il échoue et doit en affronter les conséquences.

Si le jeton est noir, non seulement il échoue, mais de la pire des façons possibles, l'histoire rebondit sur ces complications. Quand on tire le jeton noir, les jetons déjà tirés sont tous remis dans le chapeau magique et mélangés.

L'histoire se termine quand approche l'heure de la fin de l'animation ou quand les enfants se lassent. Il faut tâcher, tant que possible, de trouver une conclusion satisfaisante.

Aux enfants, à ce propos, de nous en expliciter la morale, sinon l'enseignement (et ça n'est pas grave si ça ne ressemble à rien, l'important étant de s'amuser).

On pourra discuter de l'histoire avec les enfants comme de n'importe quelle autre histoire bien entendu et, s'il y a le temps, leur proposer qu'ils en dessinent des épisodes.