

Entretien avec Cédric Ferrand

Questions concernant les JdR :

Comment définiriez-vous votre métier ou votre activité dans le JdR ?

Je crois que la meilleure définition, c'est "créateur de jeu de rôles" même si parfois j'ai parfois été engagé comme mercenaire pour faire le scénariste ou développer du background.

Vous avez une carrière assez éclectique, comme vous le dites vous-mêmes sur le GROG, en termes de genres de jeux (fantasy avec *Nightprowler*, post-apo sombre avec *Vermine*, humour avec Raoul, etc.) Est-ce un choix, le fruit du hasard ?

Pour pasticher un célèbre monologue d'Édouard Baer, c'est avant tout une question de rencontres. C'est un petit milieu, et j'ai eu la chance d'être sollicité au départ sur des projets variés qui ne m'ont pas enfermé dans un style ad vitam æternam. Ce n'était pas un choix de ma part au départ, je disais oui à tout ce qui passait pour pouvoir mettre un pied à l'étrier, mais maintenant que je suis établi dans le milieu, c'est devenu une force. À Casus, il fallait pouvoir écrire des scénarios ou des articles de fond sur jeux très variés, c'était très intéressant de bosser sur un vaste panel de jeux. J'aime papillonner d'une ambiance à l'autre, je suis incapable de me concentrer que sur un univers comme un mono-maniaque. Ça en devient même un défaut : je batifole rôlistiquement. Au moment où je débute une campagne avec mes joueurs, je suis en même temps déjà en train de d'imaginer autre chose dans un genre différent.

Vous êtes également romancier. À votre avis, que permet de créer le JdR en termes de fiction, qui n'est pas possible dans d'autres médias ?

C'est la liberté de choix du joueur qui est au centre de tout. Oui, les jeux vidéo permettent une certaine interactivité et proposent une histoire qui peut être développée en arborescence, mais on est très loin de la souplesse narrative du JdR. Les dialogues ne sont pas scriptés, un simple jet de dés pour faire dérailler l'histoire dans une direction nouvelle. C'est assez incroyable de s'asseoir avec des amis et de raconter une histoire ensemble. Même le MJ, qui a bien une idée derrière la tête avec son scénario, ne sait pas généralement pas comment ça va tourner. Un mot de trop avec tel PNJ, et c'est un affrontement qui n'était pas prévu. Une idée de génie d'un joueur, et le scénario prend une tournure insoupçonnée. On est constamment en train de s'adapter aux envies et propositions des joueurs, c'est assez magique. Et puis les joueurs qui aiment la théâtralité peuvent s'en donner à coeur joie, les adeptes de la tactique peuvent se prendre la tête sur l'allonge de telle arme versus telle autre, ceux qui aiment la narration partagée ont des outils pour le faire... Notre loisir est d'une incroyable plasticité. Selon que je veux faire du super-héros ou de l'angoisse lovecraftienne, j'ai à ma disposition des outils variés et adaptés qui me permettent de rapidement émuler le genre. On imagine mal un jeu vidéo qui passerait à loisir de la vue subjective à la première personne à la 2d vue de côté des jeux de plate-formes. En JdR, avec les bonnes mécaniques, on peut pratiquement le faire en temps réel selon les besoins. On a à notre disposition une narration très flexible qui nous permet de reproduire une vaste variété d'ambiances et de sous-genres. Et même de les mélanger (même si ça ne donne pas toujours des résultats très probants).

Le JdR permet aussi de récupérer bon nombre des techniques narratives des autres médias pour jouer avec. On peut utiliser un langage extrêmement cinématographique dans nos descriptions pour

jouer avec les codes du genre. On peut faire parler tous nos personnages avec la gouaille d'Audiard si ça sert l'ambiance. On peut imiter le style de Chuck Palahniuk pour les besoins du scénario. Finalement, le JdR c'est le plus grand émulateur, au sens informatique du terme. Je peux tout y reproduire : BD, roman, film, jeu vidéo... Sans doute pas aussi bien qu'avec les supports originaux, ils ont des avantages non reproductibles, mais je peux faire du Ed McBain, du Alan Moore ou du Tarantino rien qu'avec de la parlotte et quelques dés. Et en plus on est entre amis et on fait des blagues. C'est quand même assez formidable comme truchement ludique.

Vous avez écrit le roman *Wastburg aux Moutons électriques*, et participé à son adaptation en JdR chez les 12 Singes avec Tristan Lhomme et Philippe Fenot. Comment s'est passée cette collaboration, quelles sont les contraintes auxquelles vous avez dû faire face lors de cette adaptation ?

L'écriture du roman avait été un marathon, avec ce que ça comporte de solitude créatrice. Je ne voulais pas refaire une autre traversée en solitaire avec le JdR, je suis donc très vite arrivé à la conclusion que je voulais co-écrire le jeu avec des tiers. Je me suis donc tourné vers Philippe Fenot car c'est mon complice depuis longtemps en JdR, et nous avons longtemps caressé l'idée d'écrire un JdR pour faire du polar med-fan. Nous avons écrit des notes d'intention, fait des plans sur la comète, mais ça ne s'est pas fait pour des tas de raisons. Et la vérité, c'est que le roman *Wastburg* est né de cette frustration. J'ai repris l'idée de départ, mais j'ai fait ça à ma sauce sans en parler à Philippe si ce n'est pour lui demander l'autorisation de reprendre notre pitch initial. Du coup en faisant l'adaptation en JdR de *Wastburg* avec lui, c'était un moyen de boucler la boucle. Il a eu l'excellente idée de s'inspirer des manuels que l'état-major distribuait aux GI américains avant qu'ils ne débarquent en France, histoire d'apprendre les us et coutumes des Français et de ne pas faire trop d'impaires. Ça nous a permis de d'écrire *Wastburg* à l'attention des joueurs qui n'ont pas lu le roman en leur donnant rapidement le ton cynique de la cité tout en dépassant un peu le principe du guide qui ne fait que résumer les choses. Car c'était ma hantise : je ne voulais pas avoir l'impression de faire une redite avec le roman. Je voulais apporter quelque chose de plus avec le JdR, pas me contenter de lister des lieux et des personnages.

Et Tristan Lhomme pour le scénario... c'est la cerise sur le gâteau. Je savais que Tristan avait à l'époque du temps de clavier disponible car nous fréquentons le même forum rôliste, aussi je me suis permis de le contacter au nom de notre expérience commune mais non contiguë chez Casus. Je lui ai envoyé un exemplaire du roman pour qu'il sache dans quoi il mettait les pieds, et nous avons eu beaucoup de plaisir à jouer au ping-pong scénaristique pour écrire cette première enquête pour des jeunes gardes qui finissent à peine leur formation.

Je voulais écrire un jeu pour les gens comme moi, qui ne sont plus capables de lire un livre en A4 de 256 pages qui propose des règles de combat de masse et un historique de 24 pages d'un énième monde fantasy où les dieux sont partis et les dragons revenus (à moins que ça ne soit l'inverse). Ça a donc donné 3 livrets de 32 pages chacun, un pour les règles, un pour le guide de la cité, un dernier pour le scénario. Ça se lit dans le métro, y'a pas de calcul à faire, et surtout la cité de *Wastburg* est esquissée mais ma vision n'est pas imposée. J'incite le MJ et les joueurs à faire leur la cité, à personnaliser les quartiers, à créer des PNJ... Tant mieux si je n'y reconnais pas mes petits si moi, l'auteur, je m'assois à votre table de *Wastburg*. Ce n'est pas tant une cité qu'un état d'esprit. Peu m'importe que vous ne respectiez pas la disposition des quartiers, du moment que vous jouez à la

wastburgienne, c'est à dire avec de la mauvaise foi de maquignon, je suis comblé. Wastburg doit s'adapter à la table de jeu, pas l'inverse. Ça ne doit pas être un jeu pour ceux qui ont lu le roman et qui se retrouvent entre connaisseurs, mais un style à part entière. Une sorte de *The Shield* avec des épées. Une version médiévale d'Isola. *The Wire* dans la fange. C'est certain que si vous mettez des elfes noirs ou des nains des ravines dedans, je vais fulminer, mais en acceptant d'en faire un jeu, j'ai abdiqué plusieurs de mes prérogatives d'auteur.

Comment définissez-vous un système de JdR ? Quel est son rôle ?

Le système de jeu sert majoritairement à déterminer si ce que racontent les joueurs arrivent pour de vrai ou non dans la fiction. Et les mécaniques employées doivent aider la table de jeu à maintenir l'ambiance voulue. Si c'est un jeu d'horreur, on doit y avoir peur de perdre son personnage sur un jet de dés à la *Sombre*. Si c'est un jeu à la *Ocean's Eleven*, il faut que les joueurs puissent faire briller leur personnage en faisant croire a posteriori qu'ils avaient tout prévu, comme dans *Leverage*. Le système se doit de rendre ludiques les codes du genre. Je déteste de plus en plus les systèmes qui gèrent tout et qui le font mal. Je préfère les mécaniques dédiées, des trucs ciselés qui se concentrent sur l'ambiance que l'on cherche à obtenir à la table de jeu. Genre *Poison'd* de Vincent Baker : je suis bien embarrassé pour te dire quel jet faire pour déterminer si ton personnage réussit à faire la tambouille pour l'équipage, mais tout le système de jeu te pousse à agir comme un pirate et à en payer les conséquences. Idem pour *Monsterhearts* de Joe McDaldno : il n'y a pas de compétences pour savoir si ton personnage sait conduire, mais les règles t'incitent à faire en sorte que ton personnage ait des relations sexuelles avec les autres créatures car c'est l'essence même de ce jeu que de parler d'adolescents monstrueux qui sont mal dans leur corps. Les règles doivent donc permettre de déterminer la réussite ou non d'une action, mais surtout influencer sur le comportement des joueurs pour les encourager à adopter un comportement conforme au style que tu cherches à faire jouer. Donc si c'est un truc d'espions à la John Le Carré, il doit y avoir des règles de confiance et de trahison.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Quand je faisais du théâtre d'improvisation, j'avais tendance à penser que le roleplay était nécessairement un dérivé du jeu d'acteur, une sorte de jeu de joueur où les meilleurs étaient ceux qui parlaient tout le temps comme était sensé le faire leur personnage. C'était un peu l'Actor's Studio, quoi. C'est vrai que c'est impressionnant, un joueur qui te fait de longues tirades, qui prend un accent et qui te fait tout un spectacle. Sauf que c'est généralement des joueurs très flamboyants qui ne respectent pas les autres joueurs, qui se moquent un peu de ce que raconte le MJ et qui prennent de la place sans trop s'occuper de l'intrigue, tant qu'ils restent dans la lumière pour leur monologue. Il y a bien évidemment de bons acteurs-rôlistes qui savent être en retenu, mais c'est loin d'être la majorité du genre chez les Patrice Luchini du d20.

C'est pourquoi aujourd'hui, le roleplay est pour moi l'art de bien jouer son rôle... de joueur. C'est à dire pas forcément mimer les actions de son personnage et parler à la première personne, mais faire en sorte d'intégrer les autres personnages dans les sous-intrigues qu'il crée, balancer une réplique ou deux bien senties pendant un dialogue avec un PNJ (mais sans en faire des caisses), ne pas travailler contre le MJ en démontant ses effets de mise en scène ou en brisant la magie du moment avec un point de règles. Au final, un joueur qui décrit ses actions en disant "Mon perso fait ci et ça" sans incarner son alter ego mais qui fait avancer l'intrigue, s'emmerde à prendre des notes pour ne pas oublier les indices et fait en sorte que tout le monde autour de la table ait son moment de gloire, ce

type-là est bien plus roleplay que les m'as-tu-vus qui s'imposent et écrasent tout de leur présence. Bref, celui qui paye dans le même sens que le reste du groupe pour faire avancer la narration.

Pour vous, quel est le ou les JdR le plus « réussi(s) », dans le fond, la forme, pourquoi ?

Je dois avouer que j'ai de l'admiration pour la gamme *Orpheus*, de White Wolf. Le pitch est clair : vous incarnez de nos jours des spectres ou des gens capables de se projeter astralement qui travaillent pour une compagnie privée qui vous donnent des missions d'espionnage et d'enquête à accomplir. C'est de nos jours, donc pas besoin d'expliquer le monde qui entoure les PJ. Mentalement, ça fait appeler à des tonnes de films de fantômes qui nous donnent immédiatement des images communes, un référent très simple à appréhender. En jouant avec les codes de l'entreprise, ça fait aussi référence à l'expérience des joueurs qui se projettent facilement dans l'ambiance corporatiste. Et comme c'est des missions, ça peut commencer *in media res* sans perdre de temps. Et quand vous avez fait mumuse avec ce postulat de départ, vlan, vous pouvez saccager ce décor de jeu via 6 suppléments qui piétinent allègrement la proposition initiale et font passer les PJ par toute une gamme de scènes. De la fuite éperdue à la vengeance en passant par la découverte d'une vérité pas joli-joli. C'est une gamme fermée qui serait parfait si son système de jeu n'était pas si insipidement généraliste.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

FATE et Cortex+.

FATE pour créer des personnages en utilisant des phrases et ensuite improviser des scénarios qui s'écrivent tout seul en suivant les idées qui ont été définies par les joueurs. Qui plus est, les joueurs ont un réel pouvoir narratif : ils peuvent décider qu'ils connaissent tel PNJ ou bien apporter des détails cruciaux à la scène décrite initialement par le MJ. C'est mécaniquement très simple, mais c'est très fluide et très flexible. En particulier la variante pulp (*Spirit of the Century*) avec laquelle j'ai fait jouer *Les Masques de Nyarlathotep*.

Cortex+ car il a été utilisé pour différents univers, et chaque déclinaison est une petite merveille d'adaptation. C'est la même mécanique centrale autour de *Marvel Heroic Roleplaying*, *Smallville*, *Leverage* et *Firefly*, pourtant vous n'avez vraiment pas le même ressenti dans chaque jeu. Tout simplement car le travail d'arrimage entre les règles et l'univers de jeu est parfait. C'est à chaque fois un jeu totalement nouveau qui respectent les canons du genre et malgré tout une mécanique qui ne vous dépaysent pas tant que ça car la logique est la même. En plus l'éditeur a sorti un guide pour aider les gens à bidouiller à leur tour le Cortex+ pour en faire autre chose, c'est rempli de bonnes idées.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Le Souffle du Dragon, pour *Nephilim*. C'est clairement une madeleine de Proust, mais c'était la première fois que je me laissais embarquer dans la maîtrise d'une campagne. Elle a été une porte sur la matière de Bretagne, elle m'a rendu curieuse à propos de cette région au point de partir en vacances sur les hauts lieux des scénarios en écoutant du Tri Yann en boucle. Et en plus, c'était un chouette objet qui envoyait du rêve.

Selenim, pour *Nephilim* encore. Parce que ça a été la dernière chose que j'ai fait jouer dans mon petit club de province avant de partir définitivement pour l'université et ne plus jamais revenir. Elle a un côté rite d'initiation, passage à la vie adulte qui m'est cher. Et en plus, la campagne était écrite par Tristan Lhomme, et là encore elle a été une excuse pour m'intéresser à des tonnes de sujets sans rapport comme Venise, les sites archéologiques irakiens ou le royaume du prêtre Jean. Et pour plonger définitivement dans *Dead Can Dance*, un peu beaucoup.

Les deux ont un point commun : elles étaient si inspirantes qu'elles m'ont poussé à dépasser le cadre de la simple préparation de partie. *Nephilim* m'a donné la piqure pour Umberto Eco, Jorge Luis Borges, *Aphrodite's Child*, *Cocteau Twins*, *This Mortal Coil*... Elles m'ont rendu curieux. À l'inverse des univers-jeux qui vous aspirent dans leur bulle, *Nephilim* jouait tellement bien avec l'air du temps, l'Histoire et l'occultisme qu'il incitait le lecteur à déborder du cadre du jeu pour explorer les éléments évoqués dans la gamme et se faire une culture générale atypique. C'est ce qui a fait que je n'étais pas exactement l'adolescent attendu.

Quels sont vos univers de jeu de rôle préférés, pourquoi ?

Serenity/Firefly, car le fait que la série télévisée ait été annulée avant la fin de la première saison nous donne un univers suffisamment incarné pour servir de référence à un groupe de jeu sans pour autant avoir eu le temps de se développer dans tous les sens et de devenir un univers-encyclopédie. Paradoxalement, ces 14 épisodes sont à mes yeux le meilleur univers de jeu de rôles jamais créé : il y en a juste assez pour se lancer, il y a plein de place pour raconter d'autres histoires, quoi de mieux pour des joueurs que de découvrir un univers via des épisodes très bien écrits ?

Unknown Armies, plus bordélique et éclaté que *Nephilim*, mais avec le même effet sur la curiosité. C'est le genre d'univers qui m'a fait regarder le monde autrement. Et encore une fois, un prétexte pour s'intéresser à des auteurs et des sujets très barrés. Mais c'est aussi un univers très difficile à vendre à une table de jeu car il va jouer sur des territoires (sexe, violence, obsession...) qui mettent facilement mal à l'aise. Moi le premier.

Hollywood, un petit bijou qui mélange le *hardboiled* et l'enfer avec des histoires à la *Angel's Heart*. C'est à ça que ressemble la bonne adéquation entre les intentions des auteurs et le jeu final. Là encore, c'est facile à expliquer, on a tous des images en tête des années 50 et des films avec des démons... On incarne des détectives privés ou des flics, la mise en place est donc aisée.

Que pensez-vous de la distinction que font certains rôlistes entre story games et JdR ?

Je comprends qu'on ait besoin de coller des étiquettes, c'est pratique pour certaines discussions ou pour la mise en marché des jeux. Là où j'ai plus de mal, ce sont les crises d'urticaire que certains font dès qu'on leur propose un story game. Il y a beaucoup d'idées préconçues sur la narration partagée, la création collective, le changement d'autorité narrative... À titre personnel, je m'en moque, je joue avec tous les styles de jeu, mais quand je vois que le Grog refuse de considérer *Fiasco* comme un JdR, ça me navre beaucoup. Mais c'est dans l'ordre des choses, le replis face à la nouveauté. Et puis certains jeux commerciaux comme *Edge of the Empire* reprennent certains concepts de la scène indie, donc ces pratiques vont entrer dans la norme sous peu, c'est une question de temps.

À vos yeux, qui sont les trois personnes les plus représentatives de la nouvelle génération d'auteurs de JdR français ? Qu'est-ce qui la caractérise, selon vous ?

J'ai vu une photo de Thomas Munier, qui jouer du massicot pour produire chez lui des exemplaires fait à la main d'*Inflorenza*. J'aime bien cet aspect artisanal dans son approche.

J'avoue que la productivité de Mahyar Shakeri m'impressionne aussi. Il fait flèche de tout bois, c'est remarquable de le retrouver sur autant de gammes différentes.

La production de Romaric Briand a tout pour me déplaire avec Sens le jeu de rôles philosophique qui pète plus haut que son cul, mais si je fais une jaunisse quand on appelle la feuille de personnage un "vecteur de volonté", en revanche je trouve admirable qu'il aille au bout de sa logique en auto-éditant son jeu et en animant un podcast.

Comment voyez-vous l'évolution du JdR dans le fond et la forme, et d'un point de vue économique au sens large ? (nouveaux modes de financement comme le crowdfunding, modes de distribution, rôle du Net, revues, conventions, etc.) ?

Ce que je remarque, c'est que le cycle de vie d'un jeu raccourcit énormément. Il s'auto-produit tellement de jeux sur Lulu.com ou en PDF que ça devient difficile de sortir un jeu sans avoir l'impression de ne pas se faire marcher sur les pieds. Il y a tellement de choix que c'est très difficile d'intéresser le lecteur sur le moyen terme. Si on n'a pas une cadence de parution pour maintenir l'intérêt régulièrement, le rôliste passe à un autre jeu très rapidement. D'où la sortie de jeu sans suivi, ce qui n'est pas inintéressant car délayer la sauce a longtemps été un abus éditorial dans notre milieu, mais ça devient compliqué de faire exister un jeu dans la profusion de l'offre actuelle.

Le financement participatif a été rapidement pris en otage par des éditeurs qui vendent des jeux, certes, mais surtout des produits dérivés. On arrive maintenant à vous fourguer une épée ou un sac en cuir alors que vous veniez acheter un livre à la base. C'est le summum de la vente croisée. Et j'avoue que je ne me reconnais pas dans cette escalade mercantile. Les rôlistes ont désormais un bon pouvoir d'achat, mais j'ai l'impression que c'est devenu une orgie du goodies.

L'autre chose, c'est l'indisponibilité des jeux français en PDF. C'est hallucinant en 2014 d'être aussi réfractaire à une technologie pourtant élémentaire dans notre monde.

Je ne suis pas très doué pour l'anticipation, mais j'ai l'impression que les gens jouent de moins en moins. Ils achètent des jeux pour se faire plaisir, certes, mais je ne vois pas de renouvellement de la population rôliste. Je ne suis pas certain que nos créations de trentenaires parlent à des gamins de 15 ans qui ne délirent pas sur les mêmes choses que nous. Donc on va continuer d'écrire des jeux pour des collectionneurs qui ne peuvent plus jouer sans trop s'occuper de la relève. Sous prétexte que notre génération s'est appropriée le hobby à la dure, sans aide de la génération précédente, on considère qu'il ne faut pas faire d'effort pour initier la génération suivante. Sauf que ce n'est plus les années 80/90. Le JdR est paradoxalement présent partout, tout est gamifié, mais on ne sait toujours pas rendre le JdR facilement explicable. C'est dommage.

Questions concernant les romans :

Est-ce que la fin de vos romans est prédéterminée avant même la rédaction ?

Dans le cas de Wastburg, clairement pas. J'avais une liste d'une quinzaine de personnages par les yeux de qui je voulais que passe le lecteur, et à chaque chapitre je mettais les souliers de mon

personnage et je le regardais aller à mesure que le chapitre évoluait. Tout menait à cette fin, mais je l'ai découvert tardivement.

Pour Sovok, c'est différent : je voulais procéder de la même manière en laissant les choses suivre la pente, mais mon éditeur voulait connaître le fin mot de l'histoire, j'ai donc grossièrement esquissé la trame pour lui montrer que je savais où je m'en allais.

Vos univers sont-ils structurés avant vos histoires ? L'espace est-il une base ou une conséquence de la narration ?

Non, ils sont peints au rouleau dans ma tête, c'est quand je m'attarde dessus lors d'un chapitre que je fignole avec un pinceau fin. Je n'écris pas de bible à l'avance, je n'invente pas une fausse grammaire pour donner du réalisme à mon univers. Par contre, quand je me glisse dans la peau de mes personnages, j'essaye d'imaginer au plus juste quel est leur quotidien et leur environnement. J'essaye justement d'éviter le réflexe du rôliste qui écrit 3 pages d'historique de son background pour ne finalement n'en laisser paraître que deux lignes dans son roleplay.

J'ai une sainte horreur de l'idée que mes romans soient perçus comme des comptes-rendus de parties de jeu de rôles. Pourtant, c'est une sorte de jeu de rôles mental que de faire vivre ses personnages dans ma caboche pendant des mois. Alors je ne décris pas mon univers à l'avance, c'est la narration qui prime et qui donne sa marque au décor, selon les besoins narratifs.

Écrivez-vous dans des mondes imaginaires pour mettre en valeur des histoires et des personnages que le monde réaliste ne peut mettre en valeur ? Ou écrivez-vous ces histoires et ces personnages pour faire découvrir votre univers ?

Je pense que c'est de la fainéantise de ma part. Wastburg pourrait très bien se dérouler dans une cité médiévale flamande sans que l'esprit du roman n'en soit véritablement altéré. Mais ça impliquerait des recherches, une justesse historique, des contraintes sur la narration, des remontrances des spécialistes de la période et de la région... L'imaginaire me permet de raconter mon histoire sans rendre de compte aux historiens. Je peux tordre le bras à cette réalité sans que personne ne vienne s'en plaindre.

En créant ma petite bulle imaginaire, j'ai plus de contrôle sur mon récit. Et en décrivant mon univers, le lecteur perçoit plus de choses sur moi que si j'avais situé mon intrigue dans une cité réelle. Comme j'ai décidé de tout, ça veut dire que chacun de mes choix est teinté de ma personne. C'est pas "C'est comme ça et pis c'est tout", non chaque détail est la conséquence d'une influence (consciente ou non). C'est encore plus intime car en tant que créateur, je suis responsable de tous, je ne peux pas me cacher derrière le contexte historique ou la morale de l'époque : c'est moi qui agence tout ça, c'est donc l'expression de ma nature la plus profonde.

Comment faites-vous pour permettre au lecteur de prendre ses repères votre univers ? Utilisez-vous des moyens plutôt subjectifs, comme par exemple les actions et la vie quotidienne des personnages, ou au contraire par un biais objectif et démiurgique, un point de vue surplombant et globalisant ?

Je dirais bien que c'est "Show, don't tell", mais ce n'est pas toujours aussi catégorique. Il y a des moments où le personnage n'est pas le meilleur vecteur de l'exposition. Quand ce sont des éléments

que tout le monde est sensé connaître dans l'univers, le point de vue globale (semblable à celui du MJ) est un bon pourvoyeur d'information car il énonce des faits sus et acceptés de tous. Par contre, ce qui influencent les personnages doit venir des personnages. J'attache beaucoup d'importance au petit geste du quotidien pour montrer que ce n'est pas un décor en carton-pâte. J'aime à croire que c'est assez tangible pour qu'on imagine que cet univers-là continue de vivre en dehors du roman.

Certains romanciers, comme Pierre Pevel, pensent qu'il n'y a pas de lien véritable ni de réelle influence entre le travail d'un écrivain et une activité rolistique, qu'elle soit celle d'un joueur ou d'un auteur, alors que d'autres considèrent que l'apport du jeu de rôle est décisif pour un auteur de littérature. Qu'en pensez-vous ?

Je pense que le jeu de rôles m'a apporté une curiosité intellectuelle et littéraire qui a fait que j'ai beaucoup lu, et des titres variés. Et donc je régurgite tout ça dans mes romans, mais ce n'est pas *stricto sensus* du jeu de rôles. C'est vraiment une autre logique. Je ne pense pas aux choix des joueurs quand je raconte mon histoire, il n'y a pas de scènes alternatives si tel personnage fait telle action plutôt qu'une autre. Le JdR m'a permis de me muscler l'imaginaire, mais je n'utilise pas que ce muscle quand j'écris, il faut composer avec une palette d'autres choses. Le style, les dialogues, les descriptions... Certes, on s'exerce à tout cela via le JdR, mais c'est un échauffement. Par contre, le JdR nous fait aller partout, de Coruscant à Cibola, et il nous donne de bons réflexes.