

Entretien avec Charlotte Bousquet.

Questions concernant les JdR :

Comment définiriez-vous votre métier ou votre activité ?

Dans le milieu du jeu de rôles, je suis un peu touche-à-tout : traductrice au début, correctrice, auteure, pigiste, indifféremment amatrice - les suppléments pour *Les Secrets de la Septième Mer (S7M)* - et pro.

Qu'est-ce qui vous motive à écrire pour un jeu ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ?

Le thème, les gens, le temps. Mariée à Fabien Fernandez, qui est auteur de jeux de rôles, je suis nécessairement impliquée dans un processus créatif, même si ma participation est infime (nouvelles, corrections). Pour le reste, j'ai eu des commandes et des propositions, notamment pour travailler sur *S7M* (traduction, scénario) et pour *C.O.P.S.* quand Asmodee faisait encore du jeu de rôles. Plus récemment pour *Nécropole* – un jeu créé par Fabien, sorti aux XII Singes. Il y a des univers et des thématiques qui me parlent plus que d'autres, évidemment : cape et épée, flics, magie, complots... Mais ce qui compte le plus, pour moi, ce sont ceux avec lesquels je travaille. Je crois qu'aujourd'hui, je serai incapable de faire équipe – parce qu'il s'agit bien d'une création d'équipe - avec des personnes avec lesquelles je ne m'entends pas.

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

Le jeu de rôles est à la fois un laboratoire, un lieu de création et de partage, la porte vers un autre monde au sein duquel on est libre de vivre, d'évoluer, etc. Winnicott, dans *Jeu et réalité*, décrivait le jeu comme une « aire intermédiaire d'expérience », « un espace neutre » au sein duquel se rencontrent plusieurs individus singuliers, qui ainsi l'alimentent, et s'en nourrissent. D'autres médias comme les œuvres d'art (littéraires, picturales, etc.) créent cet espace, mais de manière peut-être moins immédiate (rapport de l'artiste à l'œuvre et du lecteur/ spectateur à l'œuvre). Après, peut-être que toute œuvre, toute création collective apporte cette émulation ?

Vous avez travaillé sur *C.O.P.S.*, gamme prolifique emblématique des années 2000. Avec le recul, quel regard portez-vous sur ce jeu ? À votre avis, quelles sont ses grandes réussites, et que feriez-vous différemment aujourd'hui ? Comment définiriez-vous les JdR de cette époque ? Qu'est-ce qui vous semble avoir changé aujourd'hui ?

C.O.P.S. a été une très belle expérience d'écriture et d'apprentissage : j'y ai rencontré deux types super, Sandy Julien avec qui j'ai co-écrit l'intégralité des nouvelles/ textes du *LAPD Blues* et Benoît Attinost, les news de *Lights, Camera, Revolution*, c'est lui – et tous deux ont participé, comme moi, à l'écriture de la gamme du début à la fin.

Dans les grandes réussites de *C.O.P.S* : les quatre saisons, comme dans une série-télé, les scénarii « background » et les 10-18, l'idée d'un jeu participatif, dans lequel les joueurs collaboreraient à l'évolution du monde : journal, possibilité de voter, etc.

Malheureusement, c'est de cet aspect que sont nées les faiblesses du jeu :

- d'une part, parce qu'il n'a pas été assumé par les responsables de la gamme : ils considéraient que, les joueurs étant flics, allaient voter pour le type de droite paternaliste. Pas de bol, c'est la métisse amérindienne écolo qui a été élue. Au lieu de faire avec, de rebondir sur ce vote en se disant que les joueurs/cops faisaient évoluer l'univers vers autre chose, les créateurs de *C.O.P.S* ont réduit l'affaire à « c'est à cause de ses seins, ils ne sont pas réalistes » (j'exagère à peine) et la suite a tourné au grand n'importe quoi.

- d'autre part parce qu'il a amené tout un tas de personnes à participer à la gamme sur le tard, sans que ce soit géré : moralité, incohérences, conflits de personnes, lassitude générale, chaos, n'importe quoi généralisé.

Ce qu'il aurait fallu changer ? C'est ça, je pense ! Donner un réel impact aux joueurs sur le monde (ou pas du tout, mais dans ce cas, ne rien promettre) et être vraiment carré sur la structure. Certains aspects plus psychologiques du jeu aussi : sous prétexte de réalisme, *C.O.P.S* fonctionnait surtout sur un principe de rapports de force extrêmement pénible à moyen terme.

Pour moi, *C.O.P.S*, comme *Prophecy*, appartiennent à une catégorie de jeux-de rôles qui, à force d'être pensés *contre* (les Gros Bill, les dés multiples, *White Wolf*, etc.), finissent par devenir handicapants pour construire une histoire et faire évoluer ses personnages. Il y avait certainement de bonnes raisons à ça, mais à terme, et quand on s'intéresse plus à construire une histoire *avec* les autres joueurs et le meneur, cela devient vite lassant. Pour dire cela autrement : quand on fait du jeu de rôles, ce n'est ni pour devenir le roi du monde ni pour écraser les autres. Ces jeux de rôles, soit dans le système, soit dans la forme, portaient du principe contraire. Aujourd'hui, heureusement, j'ai le sentiment qu'il y a beaucoup moins de jeux *contre*, qu'il s'agit de créer *avec*, sans rapports de force inutiles. Il y a de plus en plus de jeux de rôles sans meneur défini, ou donnant la possibilité au joueur de décider de la réussite ou de l'échec d'une action parce que cela sert l'histoire. Plutôt sympa, non ?

Lorsque vous écrivez un JdR ou participez à un supplément pour une gamme déjà existante, qu'est-ce qui vous inspire en premier lieu ? Le système ? L'univers ? Le type de personnages que les joueurs interpréteront, les scénarios potentiels, ou est-ce toujours différent ? Un mélange de ces éléments ?

Ce sont les univers qui m'inspirent : pour *Islendigar*, continent protohistorique aux résonances écologiques et humanistes, dans lequel les joueurs incarnent des hommes-esprits, ce sont surtout les situations possibles (découverte, nature, survie) et les thèmes proposés (altérité, apprentissage, différence) qui m'ont donné envie de m'y plonger. Pour *Nécropole*, ce sont les questions que peuvent poser l'univers, questions qui n'ont pas nécessairement de liens avec les fantômes, d'ailleurs (IVG, racisme, politique, etc.)

Plus récemment, vous travaillez sur les JdR de la maison d'édition que vous avez fondée avec Fabien Fernandez, CDS éditions, dans la collection Hypericum. Quel est votre rôle dans cette collection ?

J'ai essentiellement un rôle de bêta-lectrice et correctrice. Pour *Islendigar*, c'est un peu différent, puisque j'écris les nouvelles et que je participe à la création des suppléments.

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

Un système de jeu, c'est... une mécanique qui permet de jouer dans un univers donné. Il doit s'adapter du mieux possible à ce dernier, afin de le servir et de permettre aux joueurs d'y évoluer.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Comme la condition *sine qua non* d'une bonne partie, comme la substantifique moelle du jeu... Grâce au roleplay, le joueur incarne son personnage, et rentre de plain-pied dans cette « aire intermédiaire d'expérience » dont parle Winnicott, qui permet de créer une histoire un monde, avec d'autres.

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

Ceux que je prends plaisir à maîtriser ! Je suis plus joueuse que meneuse, alors pour que « j'accroche » suffisamment à un jeu, pour me dire « c'est bon, je me lance », il faut qu'il y ait vraiment un truc. *Les Secrets de la Septième Mer* est pour moi un exemple parfait de ce que je recherche dans un jeu de rôles : système fluide, univers flamboyant, drames, poursuites héroïques, panaches, larmes, baisers enflammés, ennemis ignobles, bref... une infinité d'histoires à créer et à jouer. J'ai beaucoup de tendresse pour *Le Monde des ténèbres*, également (*Vampire*) et pour *L5A*. J'adore *Islendigar* (à la fois en tant que joueuse et meneuse) et vous me direz que je ne suis pas objective, mais c'est un excellent jeu, qui là encore offre une infinité de possibilité d'histoires, d'interprétations, tout en poussant à *créer avec*, et non *contre*. En même temps, je crois vraiment que ce qui compte dans un jeu de rôles, c'est ce qu'on en fait... Je critiquais *Prophecy*, mais c'est un régal avec un meneur qui sait se l'approprier. Des JDR comme *Fireborn* (mort-né) ou *The Edge of Midnight* (gamme arrêtée) deviennent géniaux à partir du moment où... la compagnie est bonne, et les thèmes développés intéressants !

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Ceux qui épousent les jeux, de manière générale, et, vous l'aurez compris, qui ne sont pas pensés *contre* les joueurs. Si vous écrivez un roman historique, vous ne vous exprimez pas en écrivant « ta mère », « je le kiffe grave » à tout bout de champ. Et vous faites en sorte que vos lecteurs aient envie de suivre jusqu'au bout votre histoire, même s'ils souffrent avec les héros, même s'ils ont parfois du mal avec ce que vous leur infligez ou la manière dont ils se comportent. Vous ne vous amusez pas à rendre votre écriture indigeste. Un système de jeu, c'est pareil...

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

J'aime les campagnes qui se déroulent sur plusieurs années, et qui laissent le temps aux personnages de se construire, d'évoluer dans l'univers et parfois de le faire évoluer. Cela permet vraiment de ressentir, de vivre autre chose, et en tant qu'auteure, de pousser des psychologies que je peux utiliser dans mes romans.

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

J'aime les univers qui me font rêver et me donnent envie d'y « vivre », le temps d'une histoire, d'une campagne, etc. J'ai besoin d'y trouver des résonances pour m'y projeter. Si un jeu éveille ma curiosité, me titille, je suis prête pour le grand saut...

Après, il y a des types de jeu et d'univers qui me donnent juste envie de partir en courant : la SF, les jeux de guerre, les univers de type *D&D* ou *Warhammer*. Là, je n'ai même pas envie de faire d'effort...

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 ?

Je ne peux pas répondre à cette question. Je ne suis pas assez impliquée dans le milieu pour cela.

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.) ?

Pareil, je ne suis pas très bien placée pour répondre. Vu de loin, j'ai l'impression qu'il y a énormément d'inventivité, de liberté de ton et de création dans le jeu de rôles, liberté qu'il n'y avait peut-être pas avant, ou moins.

Questions concernant les romans :

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

Plus ou moins : je sais généralement où je vais, mais je laisse toujours la possibilité à l'histoire et aux personnages de me surprendre. Par exemple, si j'avais dans les grandes lignes le déroulement des derniers chapitres de *Venenum*, je n'avais pas prévu que le roman se terminerait par ce baiser...

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

Généralement, je prends bien soin de structurer et définir mes univers, même s'ils ne sont effectivement écrits que sous forme de notes éparses, avant d'y imaginer des récits. Cosmogonie, histoire, noms, géographie en constituent les fondements, même s'ils évoluent avec le temps. Dans l'Archipel des Numinées, l'importance de l'espace diminue à mesure des

romans : la ville est un personnage à part entière dans *Arachnae* et, dans *Matricia*, qui se déroule sur deux îles, seuls les personnages comptent. En même temps, j'écris cela et je me rends compte que Dionisia, métisse, incarne la frontière et sa transgression... Peut-être serait-il plus juste, alors, de dire que les personnages se définissent en fonction du monde dans lequel ils évoluent ; ainsi, le passé, les croyances, la géographie, comptent inévitablement.

- 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 ?

J'écris parce que j'ai envie de raconter des histoires, de les partager, de poser des questions, de donner naissance à des personnages... Les mondes inventés permettent de se plonger et plonger le lecteur dans d'autres univers, mais ils restent finalement toujours ancrés dans une certaine réalité. Comme écrivait Descartes, l'imagination se nourrit de réel – quel que soit sa forme. Ainsi, je ne fais pas tant de différence que cela entre un polar historique comme *Noire Lagune* et *Cytheriae* (d'autant qu'on retrouve dans les deux l'écho de Venise). Cela dit, certaines histoires – je pense ici à un projet chez Gulf Stream – ne peuvent, parce que leur thématique est trop dure, abrupte, problématique, *que* s'écrire dans des mondes imaginaires...

- 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 ?

Généralement, et je crois en cela que le jeu de rôles aide beaucoup, je me mets dans la peau de mes personnages (tous) et j'adopte leur point de vue. Ce qui change, en général, c'est le temps et le pronom du récit : présent ou passé, première ou troisième personne, etc.

- 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 ?

Selon moi, le jeu de rôles influence le travail de l'auteur – et vice versa. C'est impossible qu'il en aille autrement – ou alors, il faudrait dire que le cinéma, les séries télé, les lectures n'ont aucune influence ni sur l'écriture de roman ni sur les jeux de rôles (qu'on soit meneur ou joueur).

Bien sûr, je vois bien ce que veut dire Pierre : écrire un roman, ce n'est pas raconter ses parties de jeux de rôles, avec tout le côté indigeste d'un point de vue narratif, que cela peut comporter ; et mener une partie de jeu de rôles, ce n'est pas rédiger un roman, puisque les joueurs écrivent leur propre partition.

Je ne pense pas qu'il faille absolument faire du jeu de rôles pour être un auteur, que le jeu de rôles ait un « rôle décisif » sur l'écriture.

D'un point de vue personnel, je le considère, au même titre que d'autres médias, comme un plus, un plus qui me permet d'explorer différentes facettes de la psychologie humaine, différentes situations et qui sert ainsi les histoires. De même, certains personnages de roman que je vais créer, voire, certaines situations, vont nourrir des parties.

Et bien sûr, c'est sans compter le nombre incalculable de lectures et visionnages de films qui inspirent des scénarios de jeux de rôles...

- Dans vos romans, vous avez créé des univers qui pourraient tout à fait être adapté en JdR, comme par exemple la cité d'Arachnae. Pourquoi n'avoir jamais franchi le pas ?

Parce que je suis passée à autre chose. Parce que je n'aime pas les univers dans lesquels les personnages ne sont que des seconds rôles (je pense ici à *JRTM*, *Star Wars*, etc.). Après, pourquoi, en effet, ne pas imaginer un jeu de rôles fondé sur les îles non exploitées de l'Archipel ? Un jour, peut-être...