

Entretien avec Fabrice Lamidey

Comment définiriez-vous votre métier ou votre activité dans les jeux vidéo et dans les jeux de rôle papier ?

Je suis actuellement Directeur Créatif à Ubisoft Montréal. C'est un terme qui regroupe des situations très différentes, mais l'essence est d'être le garant de la vision d'un projet de jeu. C'est un peu le roi des emplois dans le jeu vidéo (surtout lorsque tout fonctionne bien). Je ne travaille pas sur les méga-projets (qu'on nomme couramment AAA), ce qui me permet d'avoir une grande liberté de création et un véritable impact sur les projets dont je m'occupe. Actuellement, je suis dans une phase de création d'un projet dans l'univers d'Assassin's Creed, projet que l'on aurait qualifié de « transmedia » il y a quelques années. En travaillant avec des équipes de jeu, de marque, technique, je m'assure de prendre en compte les contraintes et j'élabore un projet le plus complet possible, en me concentrant essentiellement sur la partie créative.

Je ne suis plus guère actif dans le milieu du jeu de rôle. Je suis les nouvelles initiatives de loin mais j'ai quand même participé aux Kickstarters de quelques projets (Légendes de la Garde, Guide to Glorantha, Ars Magica). J'ai participé à la publication de la quatrième édition de Nephilim l'an dernier, mais c'est essentiellement Frédéric Weil qui a mené ce projet à bien.

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

Instinctivement, je dirais : rien ☺. Il me semble que le jeu de rôle n'a rien inventé en matière de fiction. Les histoires qu'on joue ont souvent été racontées au moins aussi bien, et souvent mieux sous d'autres formes. En revanche, c'est l'expérience qui est unique ! L'expérience d'une liberté complète mais ancrée dans les règles d'un autre monde. L'idée même de vivre et d'interagir avec une histoire et non d'en être le témoin, de savoir que ses actes ont des conséquences potentiellement dramatiques, n'est-ce pas ça la révolution du jeu de rôle ? Même si le medium impose ses contraintes (la présence physique des joueuses et joueurs et la simultanéité des échanges), le va-et-vient entre la joueuse ou le joueur et son personnage, la projection dans l'univers dont on a la preuve instantanée qu'il peut être modifié par nous, poussent l'expérience au-delà de la fiction. On voit bien aujourd'hui que le jeu de rôle est le seul médium à permettre cette expérience.

Le jeu vidéo, dont la branche RPG se réclame à cor et à cri héritier du jeu de rôle, n'approche cette unicité d'expérience que dans des moments fugaces mettant en scène de grands groupes de joueuses et joueurs. Et encore n'assiste-t-on qu'à une expérience individuellement peu gratifiante, magnifiée à posteriori. Le paradigme des joueuses et joueurs de jeu vidéo est celui d'un *Monde*, et se réduit à un choix d'options parmi celles qui ont été écrites à l'avance par le concepteur. Alors que le paradigme des joueuses et joueurs de jeux de rôles est celui d'un *Univers*, dont les limites sont le talent du maître de jeu et la logique même de cet univers.

Pour simplifier, on a d'un côté le modèle sandbox (et sa coqueluche montante le game design systémique) et de l'autre le modèle narratif scripté. Lorsqu'un concepteur de jeu vidéo veut dépasser cette dichotomie, il ne peut aujourd'hui que changer la quantité relative de chacun de ces concepts au sein de son jeu. Il n'a pas de troisième voie. Alors que le jeu de rôle permet précisément une

approche neuve, qui peut être systémique sans être mécanique et répétitive ou narrative sans être linéaire.

Qu'est-ce qui vous a motivé à co-écrire un JdR comme *Nephilim* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez créé ce JdR ?

Plusieurs éléments nous ont motivé, Frédéric (Weil, mon compère et ami) et moi. Tout d'abord, nous jouions au jeu de rôle depuis 5 ou 6 ans et avions déjà commencé à créer des histoires, des scénarios, des aides de jeu, essentiellement dans notre univers fétiche, Glorantha.

En 1991-92, un vent de fraîcheur soufflait sur le jeu de rôle anglo-saxon. On assistait au passage de jeux centrés sur les combats et l'opposition guerrière à des jeux centrés sur les univers et surtout sur les personnages. Vampire fut le déclencheur d'une prise de conscience que le jeu peut prendre une dimension plus intérieure, plus « sérieuse » aussi.

Dans ce contexte, l'édition en France nous semblait sclérosée. Nous avions des choses à dire et on ne voulait pas confier à quelqu'un d'autre le loisir de le faire à notre place 😊

L'origine de *Nephilim* est surtout, pour moi, un choc littéraire. Celui du Pendule de Foucault. On y trouvait ce que nous rêvions de trouver dans un jeu. Des personnages incroyables, un univers riche et cohérent, un monde contemporain qui recèle des mystères et dans lequel il devenait amusant de « jouer ». D'autres œuvres nous ont inspiré, comme celles de Tim Powers ou Garcia Marquez.

Nous avons du mal à comprendre pourquoi la puissance de ces œuvres, de ces univers, ne se retrouvaient pas dans ce médium idéal qu'est le jeu de rôle, en particulier en France.

Par ailleurs, la forme des jeux était épouvantable. Deux colonnes avec des illustrations basiques et une maquette coulée au kilomètre. On voulait que la forme épouse le fond et là encore, ça sonnait terriblement creux chez les éditeurs français.

Avec l'inconscience de la jeunesse, nous avons donc écrit à plusieurs mains, puis édité et publié *Nephilim*.

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

Dans l'idéal, le système est là pour renforcer l'univers, transcender la manière de lancer les dés pour en faire un message.

Mais si le système ne vient pas gêner l'immersion, on peut déjà être heureux 😊.

Je ne connais pas de système parfait, mais si je devais utiliser un exemple pour illustrer mon propos ce serait celui de *Rêve de Dragon*, tout particulièrement la table unique. J'ai vu tant de sessions où la simple utilisation de la table a donné lieu à des moments de jeu mémorables.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Chacun a sa manière de jouer au jeu de rôle. Je dirais que le roleplay est cette capacité qu'a un joueur ou une joueuse à rendre crédible son personnage. Mais je pense que le style de jeu du groupe est finalement plus important que le style de chacun. Jouer « roleplay » dans un groupe de simulationniste enthousiaste est finalement aussi pénible que de jouer le « gros bill » dans une partie de Maléfices.

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

Mon cœur est lié à Glorantha depuis tant d'années que je serais tenté de dire que Runequest est le jeu de rôle le plus réussi. Mais ce serait de l'aveuglement☺.

J'ai un amour immodéré pour Rêve de Dragon, sur le fond comme la forme. Quelle beauté que cette première édition sur papier vergé, encre sépia ! Et quel choc de découvrir l'imaginaire de Denis Gerfaud. C'est pour moi le premier vrai travail de conception d'un univers qui intègre les contraintes du jeu de rôle (la notion de gris-rêve, les limbes, les voyageurs comme essence du jeu, etc).

Skyrealms of Jorune est un univers incroyable, malgré un système trop lourd. Les illustrations des habitants de cette planète lointaine sont à mes yeux, encore aujourd'hui, les plus réussies du jeu de rôle.

L'appel de Cthulhu car l'essence même des aventures qu'on y vit permet de — voire oblige à — s'affranchir des règles dans un grand consensus, pour se concentrer sur l'essentiel, les histoires.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Rêve de Dragon pour son intégration parfaite de l'univers dans les règles.

Le Basic Role-Playing Game pour sa logique et sa simplicité.

Bien que n'y ayant jamais joué, je trouve les expériences comme celle de la nouvelle édition de Warhammer Fantasy Roleplay intéressantes. J'adore l'idée d'une identité de groupe par exemple.

Le système des *Traits de Pendragon* est un excellent moyen de faire comprendre à un novice ce qu'on attend de lui ou d'elle dans un jeu de rôle.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Parmi les campagnes commerciales que j'ai jouées, je citerai [Pavis](#) avant tout. On approchait pour la première fois le rêve d'une ville vivante et pleine d'aventures décrite dans ses moindres détails. C'était en vérité un « toolkit » d'une incroyable modernité. J'ai passé des moments inoubliables à Pavis, dans le Big Rubble et plus généralement dans Glorantha.

Ensuite, [Trollpak](#) ! Dans ce temps là (☺), la seule raison d'être d'un monstre — merci Donjons et Dragons — était d'occuper une pièce derrière la énième porte d'un couloir. *Trollpak* détaillait les Trolls comme l'Encyclopédie décrivait les humains. Soudain, ils n'étaient plus des « monstres » mais des créatures simplement différentes.

Ensuite *Les masques de Nyarlathotep*. Il faut dire que l'univers de Lovecraft résonne particulièrement en moi. Je partage cette vision totalement matérialiste (dans le sens philosophique) du monde. « Les masques » c'est pour moi la quintessence de la campagne épique mais sans espoir. Les campagnes de L'appel de Cthulhu m'ont beaucoup marquées, en particulier *Terreur sur l'Orient Express* et *Brotherhood of the Beast* des *Fungi de Yuggoth*.

Je dois mentionner *Le Souffle du Dragon*, qui est exactement ce que nous imaginions que devrait être une campagne Nephilim.

Pour les campagnes que je n'ai pas jouées, Les Montagnes Hallucinées est un monument, un genre d'*Ulysse* du jeu de rôle, comme un Grand Œuvre (un peu trop parfait peut-être). Je suis sûr que tout mes co-interviewés auront cité *The Enemy Within* pour Warhammer, je n'en dis donc rien 😊. *Tatters of the King* est un bijou.

Ceci dit, les aventures les plus palpitantes, je les ai sans doute vécues dans des campagnes « perso », dans Cyberpunk, Runequest et même Powers & Perils.

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

Glorantha, sans réelle concurrence 😊

C'est l'exemple même d'un vrai Univers, riche, cohérent, détaillé, vivant, à la fois familier et original. On a joué dix ou quinze ans dans une espace de 200 kilomètres carrés sans jamais se lasser.

J'apprécie l'univers de Lovecraft, en particulier les Dreamlands, l'univers de *Rêve de Dragon*, celui de *Skyrealms of Jorune*, le médiéval sombre européen de Warhammer, Nephilim bien sûr.

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.) ?

Comme pas mal de mes (vieux) comparses, j'ai un peu décroché de l'actualité du jdr. Ce que je remarque, c'est la richesse incroyable de l'offre, la vitalité – et parfois la longévité – de quelques éditeurs.

Je crois que le crowdfunding est une révolution pour nos loisirs de niche. La qualité exigée légitimement par le public ne se suffit plus d'un tirage à 500 ou 1000 exemplaires sur lesquels un éditeur va récupérer 30-40% de chiffre d'affaire. Avec ces mécanismes, des produits peuvent voir le jour alors qu'ils ont 200 ou 300 acheteurs parfois. Avec 1500 ou 2000 financeurs, un auteur ou un éditeur sérieux pourra offrir un produit de très grande qualité, rémunérer correctement les auteurs, illustrateurs, etc. On voit des produits avec du matériel haut de gamme, superbement illustrés, qu'on ne voit plus que rarement chez les éditeurs.

Côté dématérialisation, DriveThruRPG a une offre pléthorique mais la qualité moyenne est très basse et il est difficile de découvrir un jeu. De plus, l'offre est constituée presque exclusivement de jeux conçus pour le papier, mal adaptés au format électronique. Sans régler le problème, des initiatives

comme le Bundle of Holding me semblent plus intéressantes dans un esprit de découverte des « classiques ».

Il me semble que comme pour d'autres loisirs, l'avenir du jdr est dans des produits de bonne qualité, financés en amont par des passionnés prêt à déboursier le juste prix pour des produits haut de gamme. Le risque est évidemment transféré de l'éditeur vers le public, mais les éditeurs de jdr capables de sortir des produits de ce type se comptent sur les doigts d'une main.

Est-ce que vous pensez que votre pratique du jeu de rôle a une influence sur votre manière de travailler sur les jeux vidéo ?

Sans aucun doute. Je crois que le paradigme du jeu de rôle, celui de l'*Univers* (par opposition à celui du *Monde*) permet de dépasser le cadre du produit qu'est un jeu vidéo. Il y a une quinzaine d'années, j'ai eu la chance de faire partie d'une des premières équipes de jeu vidéo ayant pour objectif de créer des univers (et non de simples backgrounds ou settings). Cette vision, que nous avons élaborée entre MultiSim et Kalisto, même si elle n'a pas porté ses fruits directement, a pour moi été la fondation d'une manière de concevoir les jeux vidéos qui commence aujourd'hui à se répandre (ce qu'on appelle encore parfois le transmedia).

Par réflexe, j'ai toujours une approche d'Univers dans la conception de jeux vidéos, c'est-à-dire une manière très large de concevoir les « mécaniques » d'un univers. Il se trouve que je travaille actuellement dans un vrai univers, celui d'*Assassin's Creed*, mais c'est tout de même une exception dans le jeu vidéo.

La conception de jeu vidéo a suivi une évolution des pratiques de jeu et des modèles économiques : on va chercher des actions de jeu très gratifiantes pour le joueur, en minimisant ses efforts et en le récompensant fréquemment et de manière spectaculaire. Il faut savoir résister à la tentation de l'accessibilité totale, car elle nuit à l'immersion et provoque l'uniformisation. En cela, avoir un passé de concepteur de jeu de rôle est d'une grande aide, car on cherche la cohérence sur le long terme, la profondeur. Quand on conçoit un jeu de rôle, consciemment ou intuitivement, on sait qu'on doit pouvoir y jouer des centaines, des milliers d'heures. Cela force à y inclure les intrigues, les personnages, les événements mais aussi les mécaniques de jeu à l'épreuve du temps. Lorsque j'en ai l'occasion, je m'applique à faire de même dans les univers de jeu vidéo sur lesquels je travaille, qui ont vocation à être déclinés sur d'autres supports.

Pour terminer, il me semble que les jeux vidéo de type RPG (et plus généralement les jeux qui possèdent le potentiel de devenir des Univers) n'ont pas fait leur révolution comme les jeux de rôles ont pu la faire dans les années 90. On est paralysés par la dichotomie gameplay/histoire. Les *Vampire*, *Rêve de Dragon* (et peut-être *Nephilim* 😊) du jeu vidéo restent à inventer. C'est rassurant pour les vieux de la vieille du jdr qui travaillent dans le jeu vidéo 😊