

Entretien avec Grégory Privat

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

Je dirais que je suis un mercenaire et un opportuniste. J'ai une activité principale, qui me suffit pour loger et nourrir ma famille. En parallèle, je travaille dans le « monde du jeu », au sens large (jeux de rôle, de figurine et de plateau) ; il peut s'agir de création pure, lorsque j'écris les règles d'un jeu, de relecture technique, lorsque je fais une analyse du fonctionnement et de la présentation d'un jeu écrit par un autre en vue de l'améliorer, de traduction, voire de critiques ou de piges.

En règle générale, même si ce n'est pas systématique, je ne propose pas de jeux à des éditeurs, et j'attends que l'on me propose un projet. J'ai la chance d'avoir un certain nombre de contacts qui connaissent mon travail. Lorsque j'ai un projet personnel, le plus souvent dans le monde du jeu de figurines ou de plateau, j'ai tendance à le distribuer gratuitement ; c'est d'ailleurs par le biais de ces jeux que je me suis fait connaître. L'idée même de devoir démarcher des éditeurs me fatigue. Je ne suis pas forcément un bon vendeur, d'une part, et d'autre part, mon activité principale fait que je n'ai pas suffisamment « faim » pour aller faire le tour des éditeurs à la recherche d'un contrat.

J'ai tenté l'expérience de l'autoédition il y a quelques années, et si elle était intéressante et fut couronnée de succès (modeste), elle m'a surtout appris que je préférerais travailler sur des jeux plutôt que d'analyser des devis et relancer des imprimeurs. Du coup, je suis content que des éditeurs se tapent le « sale boulot » à ma place, quitte à toucher moins d'argent (et encore, ça reste à voir).

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

Bimbo est une commande des Editions Sans Détour. Si j'ai accepté de travailler sur ce jeu, au départ, c'est surtout parce que j'étais flatté que l'on me le demande, après 10 ans d'absence du monde du jeu de rôle (je « travaillais » alors surtout dans la figurine et le jeu de plateau).

La commande se résumait au titre du jeu, « *Bimbo* », et à sa taille, en gros 200 pages. Mon premier objectif était de ne pas réécrire *Macho Women With Guns*, qui est le premier jeu auquel j'ai pensé lorsque ce projet m'a été proposé. Par une suite d'associations d'idées, je me suis rapidement orienté vers le monde du cinéma et les films de Tarantino et Rodriguez. En deux ou trois semaines, j'ai posé les bases d'un système de jeu, avant de rencontrer l'équipe de Sans Détour à l'occasion des *Chimériades* pour une partie test. L'enjeu de cette partie était double : pour eux, de savoir s'ils allaient officialiser leur demande via un contrat, et pour ma part de voir si les quelques concepts que j'avais pu trouver valaient le coup de développer le jeu.

A la fin de cette partie de test, j'ai donc décidé d'écrire ce jeu en suivant deux axes principaux : Le cinéma et « casser les lieux communs du jeu de rôle ». Mes principales sources d'inspiration étaient donc les glossaires de cinéma et les définitions et articles expliquant ce qu'est ou doit être le jeu de rôle. Ce choix était essentiellement dû à ce qui s'était passé durant la partie. Pour être honnête, j'étais moi-même surpris par ce que certaines mécaniques de ce système embryonnaire permettaient en termes de jeu. En quelque sorte, ma principale motivation a été d'explorer et de pousser au maximum le côté « iconoclaste » du jeu.

Sinon, sur un plan plus général, mes objectifs étaient de produire un jeu qui fonctionne, qui soit atypique et surtout qui soit agréable à lire. Je ne compte plus le nombre de jeux que j'ai lu (ou qui me sont tombés des mains) sans jamais y jouer : si ceux qui achètent un de mes jeux ne font que le lire, j'essaie de tout faire pour qu'au moins ce moment soit agréable. Reste à savoir si j'y parviens...

En conclusion, mes deux principales motivations ont donc été l'égo et la curiosité, et mon principal objectif fut de ne pas avoir honte du produit fini.

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 ?

Tout dépend des jeux et des projets. Sur Hero Wars ou Vermines, c'est l'univers qui primait. Et pourtant, pour l'un il fallait l'adapter et pour l'autre le créer. Lorsqu'il s'agit de créer un jeu de A à Z, c'est différent.

J'ai tendance à partir d'un titre qui englobe un concept. Je passe un peu de temps à fouiller ce concept et à tenter de définir des axes majeurs. Une fois ces axes définis, je peux poser le squelette d'une table des matières et commencer à la remplir. Ce que je vais faire à ce moment-là devra toujours être lié au concept de base et à ses axes. Il m'arrive d'écrire plusieurs paragraphes de texte et de m'apercevoir qu'au final, non, ça n'a rien à voir avec ce que je veux mettre au centre du jeu : il ne me reste plus qu'à les supprimer.

Seuls les axes comptent. Ainsi, il n'y a pas de différences entre l'univers et les règles. Les règles doivent définir l'univers et réciproquement. Sinon, l'un comme l'autre ne servent à rien ; en termes de jeu. Je pense que ça me vient du jeu de figurines. Mettre un bosquet sur une table de jeu, c'est joli. Si ce bosquet gêne les charges de cavalerie, ralentit l'artillerie et protège l'infanterie, c'est mieux. Et si mon thème c'est 1914 et que l'un des axes c'est « la guerre de mouvement », je vais probablement supprimer la règle qui protège l'infanterie quand elle se planque dans un bois, pour l'obliger à se déplacer.

C'est pour ça que dans Bimbo, et dans mon prochain jeu, sauf si je change d'avis d'ici là, il n'y a pas vraiment un chapitre « système » et un chapitre « univers ». Le système de jeu est l'univers et l'univers est le système de jeu. C'est un peu la même chose avec les scénarios. De mon point de vue, ils doivent être en relation avec le reste du système et le reste du système doit être à leur service. Surtout ceux qui sont fournis avec les règles : ils doivent démontrer et utiliser les possibilités du jeu, et donc renforcer et développer l'univers.

En résumé, ce qui m'inspire, c'est l'utilité. Tous les éléments du jeu doivent être utiles. En jeu. Je ne suis pas là pour écrire un univers qui pourra servir de base à un film ou un roman, ni pour élaborer des règles abstraites et interchangeable, je suis là pour permettre à d'autres d'explorer un thème. Le reste, pour moi, c'est de l'onanisme.

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

Je m'adapte à mon interlocuteur. Le terme peut en effet désigner au moins deux notions relativement différentes. D'une part, le « système de résolution », qui englobe les mécaniques permettant de résoudre des actions dont l'issue est incertaine, et d'autre part, ces mêmes règles auxquelles on adjoint tout ce qui explique comment se déroule une partie (qui fait quoi autour de la table, comment, etc.), voire l'univers.

Comme dit précédemment, quelle que soit la définition de laquelle nous partons, le système, comme tous les éléments du jeu, doit être utile et générer une activité autour de la table qui soit en rapport avec le thème du jeu.

Je dirais même qu'il doit pousser les joueurs dans la direction du thème principal. Cela ne se fait pas qu'en posant des mécaniques, mais aussi et surtout en mettant en place des « carottes » et des « bâtons ». En clair, il ne sert à rien de mettre en place une mécanique qui permet de gérer, la culture du maïs, si le fait de cultiver le maïs ne rapporte rien aux joueurs (ou que le fait de ne pas en cultiver ne leur portera pas préjudice).

Pour prendre un autre exemple, de nombreux jeux indiquent qu'il est « de bon ton » de décrire ses attaques lors d'un combat : si le fait de les décrire n'augmente pas les chances de toucher ou les dégâts, en clair, si personne n'a rien à y gagner, alors la règle est, selon moi incomplète et donc bancal, voire inutile. Cet exemple est évidemment très simple. Si l'on imagine un jeu de cape et d'épée, qui aurait pour thème principal les intrigues de cour, et dont l'un des axes fort serait les interactions sociales, le fait de décrire son attaque pourrait générer des points de panache qui pourraient être par la suite utilisés comme bonus lors d'une tentative d'intimidation (en mettant en exergue la réputation de fin duelliste du joueur). Ce qui me permet de rebondir sur le lien entre système et univers : dès lors que le fait de participer à des duels donne un bonus lors des discussions à la cour, j'indique que les duellistes sont adulés et/ou craints à la cour, d'une part, d'autre part que dans l'univers de ce jeu, l'un des moyens de s'élever dans la société est justement le duel. Si en plus je veux rajouter comme élément fort que le Roi souhaite interdire les duels (univers) et que je veux que les joueurs soient en permanence tiraillés (axe fort), je peux rajouter un nouveau compteur ou un marqueur qui fera perdre aux joueurs de l'influence sur le Roi à chaque fois qu'ils en gagneront sur la cour en participant à des combats. D'ailleurs, rien n'empêche que ce soit en fait la même jauge de panache qui soit utilisée dans les deux cas. Dernier point : si les joueurs souhaitent se rapprocher du roi, il n'est pas impossible qu'ils en arrivent à ne plus décrire leurs combats afin de ne pas gagner de panache, c'est-à-dire à expédier ces derniers rapidement et discrètement, ce qui devient une piste intéressante en terme de développement de jeu... Mais bon, je ne suis pas là pour créer un nouveau jeu.

Enfin, le système tel que je le conçois, doit permettre de régler l'ensemble des problèmes que peuvent rencontrer les joueurs autour de la table, tant qu'ils restent dans le thème du jeu. Par exemple, dans Bimbo, même les pauses (cigarette, toilette, Pépito, etc.) sont gérées et prévues par les règles et apportent quelque chose à l'un des deux thèmes forts du jeu (en l'occurrence, le cinéma).

Comment définissez-vous le roleplay ?

Je joue à des « roleplaying games » depuis une trentaine d'année. C'est à dire des jeux de jeu de rôle, des jeux de roleplaying, des jeux d'interprétation.

Quand j'avais 10 ou 11 ans et que nous revendiquions de faire du « roleplay », c'était une façon de dire que nos personnages avaient de la profondeur, une personnalité et que nous ne passions pas notre temps à tuer des monstres avec des personnages interchangeables. Alors que tous ceux qui ne jouaient pas aux jeux de rôles nous prenaient pour des abrutis inadaptés (et non seulement ils étaient nombreux, mais en plus ils avaient le pouvoir), nous, de notre côté, n'avions rien de mieux à faire que de trouver nos propres « abrutis » et de juger leur façon de jouer.

Il n'y a aucun mal à vouloir insister sur l'interprétation du personnage. Même lorsque nous avons tort vis-à-vis des règles. Après tout, si les règles d'AD&D abordaient déjà l'interprétation, elles expliquaient surtout que pour progresser il fallait accumuler de

l'or : ni mon groupe, qui faisait de l'interprétation à outrance, ni le groupe que nous dénigrions, qui tuait des monstres à la chaîne, ne faisaient ce que le jeu nous demandait de faire.

Le problème est ailleurs. Le problème soulevé par ce mot, à mon avis, c'est qu'en permanence nous cherchons à définir quel est le « bon » comportement, et à l'imposer aux autres. Et le plus souvent en se basant sur des connaissances partielles, sans vraiment approfondir les choses. En ce qui me concerne, il n'y a plus aujourd'hui de bonne façon de jouer, de bons MJ, de bons scénarios, de bonnes campagnes ou de bons joueurs. Il y a un groupe, un lieu et un moment.

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

Rien.

De toutes vos questions, c'est celle sur laquelle je suis le plus revenu, et au final, je dois bien le dire, en terme de fiction, le jeu de rôle ne permet rien de plus que les autres médias.

Par contre, je pense que le jeu de rôle et toutes les activités qui l'entourent, en particulier tout le travail de préparation du maître de jeu ou de l'auteur de jeu, permettent d'une certaine façon de générer de la matière qui pourra être utile dans les autres médias. Etudier les arcs narratifs et la dynamique d'un groupe qui enchaîne les aventures donne sûrement de bonnes bases pour scénariser une série TV. Et je ne parle pas de tous les auteurs qui se sont reconvertis dans le jeu vidéo ou qui se sont mis à écrire des romans.

Si on devait lui trouver une qualité, je dirais que le JdR est une bonne gymnastique de l'esprit qui peut « muscler » à la fois l'imaginaire et la capacité d'analyse de ceux qui le pratiquent. Mais sinon, tout ce qu'il permet en termes de fiction est déjà présent dans de nombreux autres médias (qui tantôt inspirent le jeu de rôle, tantôt s'en inspirent).

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

Les loups garous de Thierceux. Le système de résolution est simple et peut pourtant s'étoffer avec les extensions (et il est complètement intégré à la narration, via des votes qui font sens dans l'univers du jeu, par exemple), les personnages, même s'ils sont pré-tirés, sont extrêmement variés, le scénario est simple mais re-jouable et permet des variations à chaque parties, variations qui reposent sur les joueurs. C'est un jeu auquel on peut faire jouer des novices en très peu de temps et qui permet à des joueurs très expérimentés et à des débutants, à des grandes gueules et à des joueurs passifs, de coexister dans un univers imaginaire commun, et d'interagir en créant une histoire.

Et en plus, il n'est pas écrit sur la boîte que c'est un jeu de rôle, ce qui permet d'y faire jouer ceux-là même qui ont « peur » de jouer.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Si l'on entend par là « système de résolution », je n'en ai pas, ou plus, de préférés.

Par contre, depuis un an ou deux, je passe beaucoup de temps à lire de vieux jeux avec un œil neuf et critique. En ce moment, je relis le *Dungeon Master's Guide* d'AD&D, et je vais de surprises en surprises : il y a des pépites cachées dans ce vieux caillou. Je découvre chaque jour des règles qui ont été ignorées ou mal jouées pendant des

années, par mes groupes et ceux que j'ai côtoyés. C'est vraiment impressionnant. A se demander s'il y a des gens qui lisent les règles des jeux auxquels nous jouons. Une vraie source d'inspiration, et d'humilité.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

J'ai beaucoup fait jouer *les Masques de Nyalathotep* et *Dragonlance*. Pour le temps que j'ai passé dessus, à les faire jouer et à les préparer, à plusieurs reprises, elles ont une place particulière dans mon cœur, qui a probablement plus à voir avec la nostalgie qu'avec leurs qualités propres.

Mais mes deux campagnes préférées sont probablement, même si je les ai moins faites jouer, *Borderlands* pour *RuneQuest 2* et *Vikings* pour *Runequest 3*. Elles ont en commun de faire découvrir un univers aux joueurs, de leur donner une réelle impression de liberté tout en les guidant d'un épisode à l'autre, d'alterner entre les expéditions guerrières et les phases diplomatiques, de poser des cas de conscience aux joueurs, et de leur faire vivre les conséquences de leurs choix, bref de fonctionner à de nombreux niveaux, de marier des styles différents et pourtant d'unifier tout cela sous un thème fort et pourtant simple.

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

J'aime beaucoup *Glorantha*, pour sa richesse, sa consistance et sa profondeur, dans lesquelles je me suis plongé durant des années. C'est l'univers sur lequel je possède le plus d'ouvrages. Mais aujourd'hui, je le regarde un peu de loin et je n'y retourne que rarement.

De la même façon, je reste un grand fan du monde de *Rêves de Dragons*, surtout celui des premiers suppléments, parce que j'admire la façon dont Denis Gerfaud a su unifier les régions disparates de son univers à travers la métaphysique qui le sous-tend.

Mais en règle générale, mon univers préféré, c'est celui dans lequel je pense que je vais faire jouer. Et c'est d'ailleurs un des éléments du jeu de rôle qui fait que je joue encore aujourd'hui : sa variété. Pouvoir changer d'univers comme de chemise, faire jouer une campagne de *Space 1889* et faire une pause le temps d'un scénario de *Paranoïa*, tout en rêvant d'une campagne de *Space Opera* et en préparant une future campagne de *Hurlement* qui sera peut être remplacée par une autre de *DnD5* ou de *Star Wars*.

Ceci étant dit, ces deux ou trois dernières années, si je mets de côté les parties de test de *Bimbo*, j'ai surtout fait jouer à ma propre version de *l'Appel de Cthulhu*, en France, en 1981 : dans le genre « univers exotique », on a fait mieux...

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

Qu'ils feraient aussi bien de jouer ou à défaut d'écrire des jeux... Et que j'aurai très probablement eu un avis très tranché sur la question à l'époque où je considérais que pour être un bon joueur, il fallait faire du « roleplay ».

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 lis pas tout ce qui sort. Et je suis loin de connaître tous les « nouveaux » auteurs de jeu de rôle. Si on ajoute à cela que durant les dix dernières années, je me suis éloigné de

ce milieu et que je n'ai pour ainsi dire fréquenté que des auteurs anglo-saxons, le terme « nouveau » englobe du coup une assez longue période.

Cette question pose un autre problème : des auteurs peuvent-ils être représentatifs de cette soi-disant « nouvelle » génération : cela sous-entendrait presque une sorte d'unicité, dont je pense que dans les faits, elle n'existe pas. Je crois qu'il y a réellement un éclatement de la production actuelle, une multiplication de « courants » disparates. J'entends ou je lis souvent des auteurs qui présentent leurs jeux par opposition aux jeux de rôles « classiques ». Il m'arrive même de le faire : le raccourci est aisé. Et pourtant, cela revient à mettre dans le même sac des jeux aussi disparates qu'*Ambre*, *Warhammer*, *Hero Wars*, *Star Wars*, *AD&D*, *Stormbringer* ou *Prince Vaillant*.

Est-ce que Jérôme Brand Larré, qui a débuté en 2004 est un nouvel auteur ? Est-ce que ma lecture de « *s'échapper des faubourg* », dont la présentation des règles est très intéressante mais qui se joue avec un plateau, me permet de citer Thomas Munier ? Est-ce que le magnifique *Wastburg* de Cédric Ferrand m'autorise à le citer alors que le système de résolution de son jeu n'est pas de lui ?

Au final, je dois bien l'avouer, je suis totalement incompetent en « personnes les plus représentatives de la nouvelle génération d'auteurs de JDR Français ».

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.) ?

Quand j'ai commencé les jeux de rôles, nous écrivions tous nos propres jeux. Les plus chanceux d'entre nous parvenaient même à les terminer et les élus parmi ces derniers à y faire jouer leurs copains.

Aujourd'hui, je peux écrire un jeu, le maquetter correctement, l'illustrer avec des œuvres en « créative commons », et tout balancer sur un site d'impression à la demande. Et si je suis un dingue, je peux vendre ce même jeu sur Kickstarter (KS), avant de l'avoir écrit, en ne donnant que son titre, un ou deux concepts et un logo ou un croquis. Evidemment, je vais aussi passer du temps à faire des recherches en ligne avant de lancer mon KS, histoire de proposer un mug ou un tapis de souris en bonus « gratuit » si on me file plus de pognon... Et si le KS est un succès, je sortirais peut être le jeu avec un ou deux ans de retard...

En clair, tout ce qui était, il n'y a pas si longtemps, « difficile » est devenu « facile ». Sauf qu'il y a beaucoup moins de « clients » (au sens large, y compris pour les jeux gratuits) que lorsque j'ai débuté. Plus d'offre et moins de clients, des clients qui peuvent aisément devenir des « producteurs », il n'est pas nécessaire d'avoir fait une école de commerce pour comprendre que ce secteur n'est pas vraiment en expansion, tout au moins sur un plan économique.

En tant qu'« auteur », lorsque je passe deux ans à peaufiner un système de jeu, même si à sa sortie le jeu est un succès, je ne le fais pas dans un but lucratif. Je dois même perdre de l'argent, au final, si je prends en compte mes déplacements ou le prix des licences des logiciels que j'utilise pour écrire. Si je voulais gagner de l'argent dans le monde du jeu, avec un investissement moindre, je ferais du jeu de plateau.

Le fait est que je n'écris pas des jeux de rôles pour gagner ma vie, mais plutôt parce que ça me plaît et que j'aime bien, quand je me rends dans une convention, avoir un stand sous lequel je peux ranger mes sacs. C'est pratique. Je ne dis pas que c'est impossible,

certain y arrivent, seulement que je pense que cela demande beaucoup trop de travail et de courage (dans le sens tout plaquer pour s'y mettre à plein temps) pour que je me lance.

Pour en revenir à KS et au financement participatif au sens large, j'ai l'impression qu'il y a eu toute une vague de projets bancals, faits par des insouciantes qui ont sous-estimé la quantité de travail que représente l'écriture et l'édition d'un jeu. Je ne sais pas, parce que je ne suis pas au fait de cette actualité, si c'est toujours le cas. Mais il est certain que tous ces projets ont eu, au moins à mon niveau, un effet négatif sur le concept même de KS. Le vrai problème étant l'apparence de simplicité que donne KS (et les outils de PAO modernes, ou encore d'impression à la demande). Pour ma part, je ne m'interdis pas d'en tenter un un jour, si j'ai un projet qui s'y prête, mais je ne lancerai pas de KS sans avoir déjà un produit fini et des devis en poche.

Ceci dit, il y a des jeux en impression à la demande ou en KS qui sont bons, qui arrivent dans les temps et qui se vendent « correctement ». Mais ils ne représentent au final qu'une petite partie de la production.

Ces jeux seraient-ils sortis si l'auto-publication n'avait pas existée ? Aurait-ils été produits par des éditeurs traditionnels ? Pas tous. Du coup, même si j'ai pu paraître assez pessimiste, je pense que tous ces outils et cet éclatement de la production vont, et ont déjà, généré d'excellents jeux. Le seul problème, c'est qu'il faut faire un véritable effort pour les trouver dans la masse de la production actuelle.

En ce qui concerne le fond et la forme, je peux surtout parler de mes propres jeux et de ce que je perçois aujourd'hui de ce que je prépare pour demain. Je lorgne clairement vers l'intégration de mécaniques propres au jeu de plateau. De la même façon, j'axe mes réflexions, outre sur l'intégration d'un thème fort dans tous les éléments du jeu, comme dit précédemment, sur une facilitation de l'action de jeu.

Même si ça se vend bien, je ne crois pas aux pavés de 400 pages. J'en achète encore, et il m'arrive même de les lire, mais je sais que je ne les sors que rarement, et plus rarement encore pour y jouer. Ce vers quoi je vais, et que j'ai initié et découvert avec Bimbo (je parle de mon expérience personnelle, je ne dis pas que je suis le premier à l'avoir fait), c'est un format plus court au niveau du texte, qui soit aussi agréable à lire que possible, qui accompagne et soulage au maximum le travail préparatoire des joueurs (qu'il s'agisse de l'écriture ou de la préparation d'un scénario existant, ou de la création de personnages, par exemple) et surtout qui génère des parties plus intenses et plus courtes. Et tout cela sans sacrifier la richesse du jeu. Le piège à éviter étant de fournir un jeu incomplet ou mono-tâche. Honnêtement, c'est beaucoup plus facile à dire qu'à écrire, mais c'est pour moi essentiel si l'on souhaite, au-delà de la vente de son jeu, que ce dernier soit effectivement joué par ceux qui l'achètent. Et c'est la moindre des politesses à avoir à leur égard.