

Entretien avec Isabelle Périer :

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

Et bien je vais profiter de votre distinction entre activité et métier ! Mon activité dans le JdR a commencé comme correctrice chez Multisim et Kaneda et comme auteure chez Multisim sur Nephilim et Agone, ainsi que pour Casus version 2. Après une longue période de latence (due à la rédaction de ma thèse notamment), j'ai repris mon activité – dans l'ensemble pour le Département des Sombres Projets, après le projet Kadath et deux ou trois piges pour Casus version 4. Cette année, je vais consacrer une plus grande partie de mon temps à mon activité, qui va se transformer ainsi en semi-métier, en tant que directrice éditoriale et auteure. Et correctrice, car, étant donné mon cursus et mes activités antérieures, nous n'engageons pas de correcteur à proprement parler au Département.

Concrètement, en tant qu'auteure, j'écris.

En tant que correctrice, je relis.

En tant que directrice éditoriale, je gère les projets en cours et à venir, je fais les tables des matières, je commande les textes aux auteurs, je les guide et je les édite, je relis la maquette, je commande les illustrations et je détermine leur place, je recrute des gens, je planifie les événements auxquels nous prenons part et je m'occupe du maigre pan de communication du Département (annoncer les suppléments, prendre des contacts divers et variés...). Je suis un peu la femme-orchestre...

Globalement, c'est intéressant et varié !

Vous avez travaillé sur certaines gammes emblématiques des années 2000 (Nephilim, Agone). Comment définiriez-vous les JdR de cette époque ? Qu'est-ce qui vous semble avoir changé aujourd'hui ?

Les productions de cette époque ont pour moi l'aura des superproductions hollywoodiennes de l'âge d'or. Pas que chez Multisim d'ailleurs : INS/MV, COPS, Vampire... Des grands projets, ambitieux, longs (un peu lourds parfois) qui ont marqué une période plutôt faste.

Aujourd'hui, le JdR est plus modeste : les très grandes gammes se font plus rares et, globalement, tout est plus modeste, bien qu'on ne se rende pas compte que le JdR se permet aujourd'hui des choses exceptionnelles à l'époque : des boîtes luxueuses comme pour Les Lames du Cardinal ou pour Warhammer, des suppléments-fleuves chez Sans Détour pour Cthulhu, une couleur qui est presque devenue la règle... Nephilim 3 était en couleur, c'était fort rare à l'époque.

Cette modestie est corollaire du monde rôliste qui a globalement vieilli, qui a plus de mal à écrire ses propres scénarios, qui cherche à jouer plus rapidement, sans forcément passer des dizaines d'heures à préparer ses parties. Et, ce qui va dans le même sens, on cherche des systèmes souvent plus « légers », faciles à appréhender, rapides à jouer, et générateurs de narration et de surprises : je pense par exemple à Wastburg.

Toutefois, si j'ai longtemps eu l'impression que le JdR connaissait son hiver, j'ai l'impression que tout cela bouge un peu plus depuis deux ou trois ans, plus de sorties, plus de diversité... Quelques maisons qui ont l'air plus pérennes qu'il y a quelques années... Peut-être sortons-nous de l'hiver rôliste !

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 ?

Globalement, c'est plutôt un subtil mélange de ces éléments, en fonction du jeu, de ce qui m'attire dans ce jeu et de ce qu'on m'a demandé d'écrire.

L'une de mes spécialités, ce sont les systèmes de magie qui ont cet intérêt énorme d'être à l'articulation du personnage (que peut-il faire ?), de l'univers (que veut-on mettre en scène ? quel décorum ? quelle logique ?) et des règles (comment rendre sensible ce que l'on veut mettre en scène tout en restant fun ?).

Sinon, c'est plutôt l'univers qui m'intéresse et le challenge consistant à le peupler en permettant d'ouvrir le plus grand nombre de possibilités d'histoires, en respectant le genre et le registre du jeu, tout en le colorant d'inspirations étrangères afin de lui donner une touche originale. C'est un peu comme dessiner une gigantesque fresque représentant de nombreuses scènes possibles en pointillé, afin de laisser le peintre (c'est-à-dire le MJ, et les PJ) libre de choisir les lignes qu'il va suivre et l'image finale qu'il va représenter.

Vous êtes en train de travailler à la création d'un JdR, *Les Héritiers*. Quels sont vos objectifs avec ce jeu ?

La situation est un peu originale : c'est un jeu qui a été créé pendant de longues années de pratique, qui a connu au moins quatre versions, qui était déjà prêt il y a huit ans et qui va renaître de ses cendres, sous des atours donc je n'avais jamais osé rêver.

Mon objectif est d'abord de reprendre la version d'il y a huit ans et de l'upgrader, tant du point de vue des règles, que de l'univers ou de l'écriture, pour pouvoir encore le perfectionner.

Mais surtout, l'objectif principal, qui était celui d'il y a huit ans, c'est de parvenir à partager l'expérience de jeu que nous avons vécue sur plus de dix ans à travers un livre de jeu de rôle. C'est très difficile de faire passer des intentions ludiques reposant sur une pratique par le seul canal de l'écrit...

Et j'ai aussi un objectif mineur : créer un projet transmedia. En effet, je travaille beaucoup sur le transmedia pour mes recherches universitaires, et j'aimerais parvenir à créer un petit événement communautaire (de type ludique) pour la sortie du jeu. Hélas, nous n'avons que de petits moyens, ce qui rend les choses compliquées, mais pimente le challenge...

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

Vaste question ! Un système de JdR est un corps de règles qui charpente l'activité imaginante de la table et en régle la dimension ludique. Ainsi, selon moi, il est capital dans le JdR car il a pour rôle, d'une part, de définir les possibles narratifs du jeu (un Vampire ne sort pas de jour dans la rue, un Inspiré peut cracher du feu, un Exalté peut casser des montagnes à mains nues...), d'autre part d'en soutenir l'ambiance (ou pour faire plus littéraire, le registre). La dualité Flamme / Flamme noire retranscrit la dimension épique manichéenne d'Agone, la Santé Mentale dans L'Appel de Cthulhu retranscrit le registre horrifique de Lovecraft et la folie inhérente à la découverte du Mythe, le Pentacle du Nephilim et le rapport chiffré entre ses éléments définit la composition magique et le caractère d'un Nephilim, etc. Pour reprendre une vieille devise qui est mienne depuis plus de dix ans, « il n'y a pas de rupture entre le background et les règles » : lorsqu'un système de règle entre en conflit avec l'univers, on assiste à un dysfonctionnement interne qui conduit, parfois, à l'écroulement du jeu...

Comment définissez-vous le roleplay ?

Alors, si j'ai beaucoup discuté et réfléchi au système, j'ai beaucoup moins réfléchi à la définition du roleplay. Bon, je vais faire une tentative : le roleplay, ce serait la dimension proprement théâtrale inhérente au JdR. J'ai toujours pensé que le JdR était un subtil mélange de narration romanesque (conception d'intrigues ou de méta-intrigues, descriptions, traitement de certains aspects du personnage, comme son background ou son portrait) et de théâtre, notamment avec le roleplay, c'est-à-dire le moment autour de la table où les joueurs (y compris le MJ) incarnent des personnages imaginaires et improvisent... D'ailleurs, si l'on va par là, le roleplay, ce serait le moment du « lâcher-prise » : si la dimension « romanesque » est souvent maîtrisée, l'improvisation théâtrale du roleplay serait le moment où l'on bascule dans l'inconnu... et où parfois, « ça dérape » !

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

Je pense que la spécificité du JdR réside dans la liberté qu'elle laisse à ses pratiquants et à sa dimension collective. Dimension collective car il s'agit, fondamentalement, de raconter des histoires à plusieurs. Et liberté car une partie de JdR est une « œuvre ouverte » par excellence, puisque son déroulement, s'il est balisé par le scénario écrit, relève toujours d'une contingence qui tient aux décisions des joueurs à un instant T. Ce qui explique ce paradoxe fictionnel extraordinaire que deux rôlistes peuvent se rencontrer, parler d'un scénario qu'ils ont joué, se rendre compte qu'ils n'ont pas du tout joué la même chose, mais se comprendre quand même... Se raconter des parties est même, finalement, une activité sociale (parfois pénible...) centrale de la communauté rôlistique.

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

C'est encore une question difficile ! Il y a beaucoup de JdR réussis ! Dans ce qui m'a le plus marqué, je citerais :

- Vampire (ou plutôt le World of Darkness I dans son ensemble) et Nephilim, pour le développement progressif de leurs univers et leur richesse, ainsi que pour l'idée géniale de départ de jouer l'autre, le monstre ;

- L5R pour la richesse de son univers, sa capacité à créer un univers dans une « ambiance » japonisante, mais qui n'est pas le Japon, et pour ses liens transmédiatiques ultra-originaux avec le jeu de carte et la communauté.

- Agone, pour son univers flamboyant, le travail de développement du monde qui est parti des romans de Gaborit mais a fini par s'autonomiser et par la dimension métadiscursive qu'il peut revêtir, puisqu'on parle d'art, de fiction, d'intrigues, de mise en scène...

- Feng Shui et ses descendants, comme Exaltés ou autres, pour les trouvailles narratives (les PNJ à dégommer à la pelle vs les named, la gestion du voyage dans le temps, la gestion de la narration, l'idée que pour faire spectaculaire, il faut récompenser les initiatives spectaculaires...). Ca a été pour nous, à l'époque, une révélation. Et si aujourd'hui, dans Les Héritiers, il est écrit qu'on peut courir sur les toits en robe de soirée et en talons, sortir ses ailes, s'envoler, faire un looping tout en tirant à deux mains, le tout à la Belle Époque, c'est bien grâce à cette lignée de jeux à grand spectacle !

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

- Le système du WoD (1 ou 2, peu importe) car j'aime lancer un tas de dés, c'est plus fort que moi ! Exaltés étant le sommet ! Et j'ai beaucoup d'affection pour le d10, je le trouve pratique, fonctionnel, moins lourd que le d20.

- L5R, pour les mêmes raisons, avec en plus un amour délirant pour les dés qui explosent !

- Le système des Héritiers (attention, ceci n'est pas une pub !) qui est simple, fonctionnel et qui parle à tout le monde car le système scolaire français repose sur la note 20 (une caractéristique ou une compétence sur 20, on tire un d20, il faut faire en dessous). Et le principe de dépenser de l'XP pour modifier un résultat de dé (on peut influencer sur le résultat avec les PEX, à raison de 1 pour 1), ce qui crée des dilemmes terribles !

- Le système caractéristique + compétence + 1d10 car c'est simple et élégant. Dans Agone, avec le principe des dés explosifs (que j'adore donc), ça permet de faire des choses très héroïques. Avec le CYD (et le choix entre d10 et d20), on navigue entre le choix RP, le choix désespéré ou le calcul froid et rationnel. Dans tous les cas, il faut faire un choix, à chaque lancer, et ça, ça me paraît intéressant et ludique.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

J'ai beaucoup joué et fait jouer du « fait maison » mais parmi les campagnes officielles, j'ai beaucoup aimé :

- Les Chroniques de l'Apocalypse, qui reste pour moi un chef d'œuvre, non seulement parce que sa sortie couvrait l'année 2000 et était en phase avec son temps, mais qu'elle faisait la synthèse de près

de dix ans de gamme, permettait de jouer un événement capital du monde, en mettant les joueurs au centre de cet événement et, d'un point de vue « méta », permettait aussi de faire redémarrer la gamme sur autre chose. En ce sens, c'était une vraie Apocalypse, avec une révélation et une suite d'événements qui marquaient la fin d'un monde et sa renaissance sur autre chose. Et chaque épisode était construit en « bac à sable », de manière à laisser beaucoup de liberté aux tables sans trop risquer de « déraiser ».

- La Sentence de l'Aube, qui, parmi les centaines voire les milliers d'heures qu'on a passé à jouer à Agone, reste lumineuse, notamment par la fin qui permet d'influer sur le monde fictionnel de manière importante.

- La campagne Tiàn Xia de Qin, qui a été difficile à jouer, car elle est terriblement linéaire et dirigiste, et on sort très vite des rails, mais on y a passé trois ou quatre ans, et on l'a finie, et on en garde un grand souvenir, surtout pour l'ambiance « film de sabre » !

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

Bon, je ne vais pas être méta-originale...

- Nephilim, car c'est gigantesque et c'est, comme le définissait Frédéric Weil, un « jeu de rôle sur l'intertextualité ». Je suis également fan de tout ce qui est conspirations et autres, et l'un de mes romans préférés reste Le Pendule de Foucault...

- Agone, pour toutes les raisons que j'ai déjà mentionnées auparavant.

- Rétrofutur, car c'est un univers très riche en potentialités et très original, car il fait une synthèse entre dystopies, rétrofuturisme et délires sur la réalité à la Dick...

- Le WoD I avec une tendresse particulière pour Mage, en raison de ses délires sur la réalité et sa magie hallucinante, et pour Vampire, car la mythologie qui s'est créée autour est infinie. On peut jouer toute sa vie à Vampire !

- Warhammer 40K (Dark Heresy, Rogue Trader) pour son univers sombre, baroque, décadent et un peu border-line...

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

Je ne suis pas très « opé » sur la question, mais de ce que j'ai pu en comprendre, il me semble que les story games constituent une catégorie générique large, qui comprend tout jeu visant à raconter une histoire à plusieurs (comme il était une fois). Le JdR me semble un peu plus restrictif mais je pense qu'on peut le faire entrer dans les story games... comme une sous-catégorie plus spécifique.

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 ?

Euh, nouvelle génération ? Moi j'ai surtout l'impression de croiser toujours les mêmes gens, depuis assez longtemps, et que du sang neuf vient parfois rafraîchir le flux auctorial global. Mais une véritable « nouvelle génération d'auteurs », c'est difficile à dire, surtout que tout cela est très mouvant. Je pensais, par exemple, à Julien Heylbroeck qui est aujourd'hui auteur de romans bien plus que de JdR... Cette impression est renforcée par le fait que, de mon côté, quand je recrute, je recrute surtout des trentenaires (voire un peu plus), c'est-à-dire des gens de la génération d'avant... J'ai le sentiment de voir peu de « jeunes » (ça fait un peu « vieille » ce que je raconte-là, tant pis) entre 20 et 25 ans... Bon, du coup je suis un peu à côté de la question.

Toutefois, il me semble que la jeune garde (on va l'appeler comme ça) est assez novatrice, notamment en termes de mécanique de jeu : la place du MJ, son rôle, le rôle des joueurs... autant de pistes qui me semblent pleines de promesses et en phase d'exploration.

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.) ?

J'ai peu de visibilité et j'ai l'âme peu prophétique. Mais j'ai deux ou trois idées...

Il me semble que le JdR, notamment après la crise des années 2000, a montré qu'il avait une certaine résilience, tant du côté des producteurs que des consommateurs. De plus, ce passage difficile a montré que la frontière entre les deux était très poreuse, ce qui lui donne un certain dynamisme : le JdR reste une activité de passionnés, un peu confidentielle, mais solide chez ses pratiquants.

Je trouve qu'on assiste à une petite « renaissance », grâce aux jeux plus légers (comme chez les Douze Singes) et à des créations qui assouplissent le JdR traditionnel.

De plus, les rôlistes sont désormais parents et ils commencent à initier leurs enfants qui trouveront peut-être un bon équilibre entre JdR et jeu vidéo, en dissociant les deux pratiques.

Enfin, le JdR n'est plus la cible des attaques des médias, il entre à l'université, il devient un objet d'étude et tend à devenir une pratique plus légitime (c'est de la lecture !), non seulement par ce mouvement universitaire mais également par le développement de la « culture geek » qu'a pu étudier David Peyron. J'ai de plus en plus d'amis et de connaissances qui ont fait du JdR, même un peu, qui sont intéressés et qui feraient bien une petite partie, pour voir. De plus, j'ai également beaucoup de gens autour de moi qui pratiquent le GN, y compris des trentenaires, quarantenaires qui « s'y mettent » sur le tard, ce qui contribue au renouveau des pratiques rôlistiques.

Enfin, des ouvrages comme la collection « Ouroboros » de Mnémos montrent que les gens, avec le développement de la culture geek et du transmédia, sont de plus en plus consommateurs d'univers, au sens large du terme, ce qui inclut la pratique – ou du moins la lecture – de JdR... Il me semble que le JdR participe d'un grand mouvement qui peut – si l'univers rôliste y prête attention et sait saisir la vague – participer de cette « renaissance ». Bref, je suis assez optimiste...