

Entretien avec Alexandre Jeannette

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

_Auteur indépendant

Qu'est-ce qui vous a motivé à créer *10 000* et *Tranchons & Traquons* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez créé ces JdR ?

_Créer les jeux auxquels je voulais jouer, les jeux du commerce ne correspondant pas à mes attentes.

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 ?

_C'est généralement un thème (l'antiquité grecque pour *10 000*, la guerre pour *Shell Shock*) puis la création d'un système adapté au thème.

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

_D'une part les règles qui permettent de gérer les interactions entre les personnages des joueurs et l'univers dans lequel ils évoluent, de l'autre les conseils qui aident les joueurs à gérer les situations que les règles ne couvrent pas (l'improvisation par exemple).

Comment définissez-vous le roleplay ?

_En bon français : interpréter un rôle.

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

_Avoir un univers qui s'adapte aux prises de décisions des joueurs.

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

_Une réussite ce serait pour moi l'ensemble d'un thème bien développé, avec un système adapté et un minimum de suivi : *Pendragon*, *Ghostbusters*, *Pavillon Noir*, *The Laundry*... La liste est longue.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

_Ceux qui privilégie la simplicité, mes joueurs et moi étant vieillissant et paresseux.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

_Celles qui donne un maximum de choix aux joueurs et qui leur permette d'avoir un impact sur l'univers où se déroule les aventures des personnages : généralement, ce sont des campagnes « maison ».

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

_ *Warhammer 1ère édition*, pour sa noirceur, son humour tellement british, ses personnages haut-en-couleurs et ses excellents scénarios. *The Laundry* pour les mêmes raisons...

Pour vous, quelle est la différence entre JdR dit amateur ou indépendant et édition professionnelle ?

_la disponibilité et le suivi est du côté des professionnels, ce qui contribue à la présence du jdr en boutique. C'est très important pour les indépendants car les professionnels contribuent à maintenir une base de joueurs auxquels les indépendants peuvent ensuite s'adresser. De leur côté les indépendants peuvent se lancer dans des « expérimentations » qui peuvent influencer les jeux de rôles professionnels (c'est le cas aux États-unis, sans doute moins en France où la frontière entre les deux milieux est plus mince).

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

_sans intérêt

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 n'en vois aucune

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.) ?

_Un loisir qui sera porté par les « locomotives » du milieu (D&D, Pathfinder...) et une multitude de créations indépendantes qui s'adresseront à une poignée d'irréductibles.