

Entretien avec Laurent Devernay

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

Je suis auteur de JDR mais, pour faire moins vague, je dirais que je suis concepteur (au sens de game designer) de JDR. Au-delà de la création de jeux, je participe régulièrement sur des gammes créées par d'autres personnes ainsi qu'à des revues sur le JDR. Je suis surtout motivé par la construction d'histoires, que cela soit par la rédaction de scénarios ou la création de jeux de type story game (jeux mettant en avant les protagonistes et l'histoire plutôt que la simulation).

Qu'est-ce qui vous a motivé à co-créditer *Devâstra* ou *Dés de Sang* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez créé ces JdR ?

Je n'ai pas co-crédité *Dés de Sang*, seulement rédigé un scénario pour ce jeu. En le lisant, j'ai beaucoup aimé le thème et l'approche choisie et j'ai donc rédigé deux scénarios profitant de la structure propre à ce jeu (montée de la tension jusqu'à un déchaînement de violence). L'un a été publié dans *Di6dent* et l'autre dans la gamme officielle du jeu.

J'ai bien co-crédité *Devâstra* avec Romain d'Huissier. Romain et moi sommes passionnés par le *shônen* depuis de nombreuses années (en ce qui me concerne, ça doit dater de peu après l'arrivée de *Dragon Ball* en France, ce qui n'est pas fait pour me rajeunir). Nous avons régulièrement travaillé ensemble et, lorsqu'il m'a suggéré de mettre en œuvre notre passion dans un setting inspiré de l'Inde Antique et de ses récits épiques, je n'ai pas hésité. Nous avons ensemble élaboré un système fun qui retranscrit les archétypes du genre. Pour créer l'univers, nous avons puisé sans vergogne dans le *Mahâbhârata* et le *Râmâyana*. En y ajoutant toutes nos influences et sources d'inspiration, c'était en quelque sorte la partie la plus facile. Nous y avons ajouté une mini-campagne et assuré pendant quelques temps un suivi gratuit à base d'aides de jeu et de scénarios. Le jeu a eu par la suite une réédition chez *Pulp Fever*, moyennant quelques simplifications du système et une nouvelle mini-campagne en plus d'une refonte complète de la mise en page des illustrations. Globalement, *Devâstra* a suscité de l'enthousiasme grâce à son système qui a convaincu des MJ voulant l'adapter à d'autres univers typés *shônen*. C'est d'ailleurs pour cela que nous travaillons à une version générique de ce système totalement libre de droits. Nous réfléchissons encore à la façon de la mettre à disposition. Un retour très fréquent a été de reprocher à l'univers de *Devâstra* d'être trop exotique. On touche là à l'un des (nombreux) paradoxes du rôliste : la recherche de l'exotisme mais pas trop quand même. La démarche pour *Hexagon Universe* a été quasiment identique. Romain et moi sommes également fans de comics, c'était donc l'occasion d'adapter cet univers. L'enthousiasme des XII Singes a été tel qu'ils nous ont directement proposé d'en faire une gamme de JDR.

Même si nous étions plus nombreux dans l'équipe, c'était exactement la même démarche pour *La Brigade Chimérique* : un coup de cœur de Romain, une passion en commun et un projet qui voit le jour une fois l'éditeur de JDR convaincu.

Généralement, j'arrive sur un projet quand des amis ont en tête un JDR et me proposent de les rejoindre, que ce soit directement pour la création ou les suppléments. J'ai la chance que ça marche aussi avec des éditeurs. Ainsi, je connais Ludovic Papaïs, le responsable de la *Boîte à Heuhh* depuis déjà plusieurs années. Plus ou moins depuis les débuts de cette maison d'édition. Au début, je faisais

essentiellement de la relecture, jusqu'au jour où il a décidé qu'on travaille ensemble pour la création d'un JDR. Ludovic est plutôt spécialisé dans l'édition voire la traduction de jeux indie/narrativistes. Nous nous sommes retrouvés pour qu'il me présente les quelques pistes qu'il avait en tête et nous avons ainsi abouti aux bases de *Sweepers Inc, les éboueurs de l'espace*. Quelques réflexions, réunions de travail et séances de test plus tard, les textes sont bouclés et le jeu fin prêt pour être illustré, mis en page et finalement publié.

L'Aventure perdue d'Arsène Lupin est un cas assez proche. J'ai contacté les *XII Singes*, pour leur suggérer qu'on travaille ensemble. J'aime ce qu'ils font et j'ai ainsi découvert que c'était réciproque (ce qui fait toujours très plaisir). Ils m'ont donc proposé de rédiger un ouvrage avec six scénarios autour d'Arsène Lupin. Frank Plasse des *XII Singes* est un grand fan de ce personnage. Je leur ai suggéré d'en faire un clés-en-main (campagne en cinq scénarios avec prêtirés et système dédié).

Je suis tombé amoureux de *City Hall* en découvrant la bande-dessinée. On retrouve là ma passion pour le *shônen* et plus généralement pour les mangas. En lisant les critiques très enthousiastes concernant celui-ci, je m'y suis rapidement intéressé et suis directement tombé sous le charme. L'approche m'a énormément plu et a beaucoup titillé ma fibre rôliste. Après avoir trouvé comment l'aborder sous la forme d'un JDR sans trop empiéter sur l'univers décrit, j'ai directement contacté Rémi Guérin et Guillaume Lapeyre (respectivement scénariste et dessinateur de *City Hall*) via Facebook. Ils ont tous deux pratiqué du JDR dans le passé et se sont montrés très enthousiastes à l'idée de voir leur œuvre ainsi adaptée. Rémi a donc servi d'intermédiaire avec *Ankama* (l'éditeur de la BD). Après quelques mois de négociation, pas mal de culot et beaucoup de chance, le projet a fini par officiellement voir le jour.

Vous avez participé à l'adaptation de *La Brigade chimérique* et d'Arsène Lupin (*L'Aventure perdue d'Arsène Lupin*) en JdR. Quelles sont les contraintes spécifiques quand on travaille sur un univers créé pour un autre média ?

J'ajouterais dans la liste des adaptations auxquelles j'ai participé *City Hall*, *Space Adventure Cobra* et *Hexagon Universe*. En effet, ces adaptations sont autant de cas différents. Dans tous les cas, la première chose à faire est de déterminer quand et où situer l'adaptation par rapport à l'œuvre choisie. De même, il convient de déterminer très tôt qui seront les personnages et quel sera leur rôle. En partant évidemment du principe que vous avez déjà obtenu l'accord des ayant-droits et d'un éditeur si vous vous orientez vers un produit pro.

Pour *Space Adventure Cobra*, *Pulp Fever* m'a contacté pour que je rédige un scénario. L'éditeur a rédigé de grandes lignes directrices des spécificités de l'univers à mettre en avant. Il a ensuite validé un synopsis (moyennant quelques suggestions pour l'ancrer davantage dans l'univers de *Cobra*). Il proposait de même une structure très précise pour les scénarios à inclure dans le JDR. Une fois le scénario rédigé, il a donc fait une seconde série de retours pour contrôler l'adéquation avec l'univers ainsi que quelques éléments pour retranscrire au mieux l'ambiance particulière de celui-ci. Une fois ceci effectué, la validation par les ayant-droits n'a quasiment été qu'une formalité.

Pour *Hexagon Universe*, Romain d'Huissier est une bible vivante de l'univers. Même si j'ai participé à la conception du système, mon rôle pour cette gamme se cantonne essentiellement à la rédaction

voire à la conception des scénarios. Romain ou moi lançons des pistes d'intrigues et il voit comment les mettre en adéquation avec des éléments de cet univers. Du côté de l'éditeur (les *XII Singes*), Sébastien Célerin s'assure de la solidité des scénarios, peu importe (ou presque) leur contexte. C'est à l'éditeur des bandes-dessinées et plus particulièrement à Jean-Marc Lofficier que revient la validation du contexte et des différents éléments utilisés ou introduits. Là-dessus, il est très carré et il est fréquent de devoir reprendre des textes pour se conformer à sa vision des choses (ce qui est tout à fait normal dans un travail d'adaptation). Un point précis de la storyline a été choisi et l'angle d'approche consiste à interpréter des agents du CLASH (organisation globale de lutte contre le terrorisme).

Avec *La Brigade Chimérique*, j'ai eu la chance de me retrouver au sein d'une équipe constituée d'amis auteurs de JDR (Willy Favre, Romain d'Huissier, Julien Heylbroeck et Stéphane Treille). Il a été décidé de jouer des surhommes pendant l'entre-deux-guerres. L'avantage de la Brigade Chimérique est que la bande-dessinée puise elle-même dans la littérature du genre merveilleux-scientifique d'avant la Seconde Guerre Mondiale pour tenter de répondre à la question du devenir des super-héros européens après celle-ci. En plus de toutes les recherches et notes sur lesquelles s'appuie la BD, nous avons donc là une manne intarissable d'inspirations et intrigues toutes trouvées. Ajoutez à cela le contexte politique européen de l'époque et l'univers dispose d'entrée de jeu d'une grande richesse. L'un des principaux enjeux (que j'ai retrouvé avec *City Hall*) est que le rôliste se pose beaucoup de questions. L'univers était de base riche et cohérent mais il fallait s'assurer d'avoir toutes les réponses aux éventuelles questions qui pourraient être posées, notamment sur le plasmé et l'hyper-monde. Toute la magie de cette adaptation est que des explications et liens ont été construits par les auteurs du JDR afin de renforcer la cohérence interne du cadre et que celles-ci ont par la suite été validées et adoptées par les auteurs de la BD. Il n'y a pas plus belle consécration. Par la suite, pour l'élaboration de la campagne *La Grande Nuit*, il a fallu trouver une astuce pour obtenir une campagne véritablement épique avec de grands enjeux sans pour autant venir chambouler l'univers et mettre en péril le travail effectué par les auteurs de la BD. Je ne vous gâcherai pas cet élément essentiel de l'intrigue mais l'astuce trouvée joue avec cette contrainte pour contribuer à la richesse de cette campagne.

L'Aventure perdue d'Arsène Lupin s'appuie évidemment sur les œuvres de Maurice Leblanc, lesquelles ont déjà connu de nombreuses déclinaisons par le passé. Les droits sur ces ouvrages étant revenus dans le domaine public, la liberté était quasi-totale. Toutefois, il restait un facteur essentiel à prendre en compte : ne pas décevoir les nombreux fans d'Arsène Lupin. L'optique choisie a été de retranscrire l'ambiance, l'époque et les types d'intrigues que l'on retrouve dans ces livres. J'avais d'un côté un univers bien défini, d'autant plus qu'il est très proche dans l'espace et le temps de celui de *La Brigade Chimérique*. De l'autre, j'avais un système déjà défini par l'éditeur, celui utilisé pour les clés-en main (avec une certaine marge de manœuvre afin de l'adapter à mon propos). Muni de ces contraintes, le travail s'est retrouvé d'autant plus facile et stimulant. J'ai pu y ajouter quelques éléments pour me faire plaisir : placer un scénario à Angoulême, ma ville d'origine, et glisser des clins d'œil à d'autres jeux (*La Brigade Chimérique*, évidemment, mais aussi *Imputrescibles*).

Pour l'adaptation de *City Hall*, j'ai décidé de placer le jeu 50 ans avec la BD en proposant de jouer des agents de Nostromo, chargés de traquer en secret les écrivains et leurs créations... tout en incluant un écrivain dans l'équipe. Le travail s'est fait en étroite collaboration avec les auteurs de la BD. Ils ont fait preuve d'un grand enthousiasme et les deux supports se sont ainsi retrouvés étroitement liés,

certaines éléments introduits dans le JDR devant même par la suite être utilisés dans la BD. Le fait de pouvoir piocher dans l'Histoire mais aussi dans la littérature d'époque a, comme pour *La Brigade Chimérique*, fourni une source incroyable d'idées. Une fois de plus, il s'est avéré que l'Histoire était souvent plus incroyable que la fiction. Un chinois qui se prend pour le petit frère de Jésus et lance un mouvement de rébellion à travers son pays pour prendre les principales villes de Chine et imposer des mesures sociales en avance pour son époque ? C'est historique. Sur ce projet, j'ai également eu la chance d'avoir comme interlocutrice chez Ankama une rôliste chevronnée, Céline Antoine. Même si cet éditeur ne s'était jamais jusque-là risqué à publier du JDR, sa connaissance du loisir a permis des échanges très constructifs. Son approche « rôliste » m'a d'ailleurs grandement aidé pour débusquer toutes les interrogations que pourraient susciter cet univers.

En définitive, pour une adaptation en JDR, il convient de choisir le bon angle d'approche : quand ? Où ? Qui ? Rien de bien différent par rapport aux questions que l'on se pose habituellement. L'avantage est de disposer ainsi d'un socle solide pour faire fonctionner son imagination, les divers interlocuteurs permettant de définir rapidement le degré de liberté que l'on peut se permettre.

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 ?

Le système est généralement ce qui m'inspire le moins, ce qui n'empêche pas certaines mécaniques de titiller mon imagination. Le plus souvent, l'univers et les types de personnages interprétés sont beaucoup plus inspirants et servent même de socle pour la conception du jeu. De ceux-ci découlent normalement le système mais surtout les scénarios. Je privilégie de plus en plus la rédaction de scénarios car c'est un exercice à part, très intéressant mais aussi contraignant. La principale contrainte reste pour moi de proposer un scénario facilement utilisable sans pour autant brider le MJ ou les joueurs. Il est alors d'autant plus intéressant de voir comment certains jeux se sont pliés à cet exercice, le plus souvent du côté des jeux narrativistes qui parviennent justement à s'affranchir du scénario ou à proposer des outils pour que celui-ci soit construit de façon collaborative. Paradoxalement, la lecture de scénarios de JDR m'est parfois laborieuse car leur présentation ne rend pas cela très agréable. Rien de pire pour moi que de commencer à lire un scénario sans savoir rapidement de quoi il est question. Une vision d'ensemble de l'intrigue et des protagonistes, voire de l'ambiance et des thèmes abordés, me semble indispensable. Au-delà de la simple construction de l'intrigue et des personnages (qui reste un challenge dans d'autres médias), la présentation et la structure du scénario restent des éléments nécessitant beaucoup de réflexion.

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

Le système de JdR est un ensemble de règles permettant de définir les cas limites. Généralement, le bon sens permet de savoir ce qu'un personnage pourra ou ne pourra pas faire. Pour tout le reste, il faut définir un ensemble de règles. Au-delà de la simple faisabilité physique, certains JDR s'intéressent plus particulièrement à l'impact moral ou mental de ces actions. Au fil des années, les

systèmes ont couvert un panel de plus en plus large, allant du simulationnisme le plus poussé à des jeux parvenant à s'en affranchir totalement (les jeux freeform à la norvégienne comme The Climb et autres). Le but reste presque toujours de donner des outils afin de déterminer en direct ce que les personnages peuvent faire ou pas, au-delà de ce qu'il leur est strictement impossible de réussir ou de rater, mais aussi les conséquences de leurs actes

Pourtant, au-delà de cette fonction, son rôle est bien plus complexe. Il doit dans l'idéal s'appuyer sur les spécificités de l'univers et des personnages tout en restant fun. Dans certains jeux, il devient même un outil pour structurer l'intrigue et faire avancer l'histoire. Ainsi, dans Fiasco, il sert à déterminer l'issue d'une scène de même que l'issue de la partie pour chaque personnage (en plus de la création de personnage qui, si elle n'existe pas à proprement parler, propose des outils pour définir et lier les protagonistes entre eux tout en épaississant le cadre). Dans *Sweepers Inc*, il sert aussi bien à gérer les actions des personnages (et plus particulièrement leurs ressources) que leur *background* (via des *flashbacks*) qu'à ébaucher les scènes (y aura-t-il une menace ? Fera-t-elle écho à la scène précédente?).

Bref, petit à petit, le système est sorti de son simple rôle d'outil de simulation. Il peut même intervenir pour enrichir le cadre, faire avancer l'intrigue et structurer les scènes. C'est un couteau suisse aidant l'auteur, via le MJ, à imposer sa vision du jeu et des histoires qui en découlent.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Très simplement, le roleplay est la démarche d'un joueur consistant à incarner et interpréter son personnage. En tant que tel, c'est l'une des trois bases d'une partie de JDR, en plus de la mécanique et de l'intrigue.

Cependant, le roleplay a ceci de particulier que chaque joueur l'aborde de façon vraiment très différente car il nécessite une implication personnelle et une certaine aisance. Certains systèmes parviennent à l'encourager (Dying Earth mais aussi certains jeux narrativistes) et même souvent à récompenser ceux qui y ont recours (le plus souvent via le conseil classique consistant à gratifier de tels joueurs avec davantage de points d'expérience).

Pour autant, le JdR peut à mon sens très bien fonctionner avec peu ou pas de roleplay car, même sans lui, il reste la composante ludique. Si la partie se passe bien, le roleplay émergera naturellement. Le roleplay émerge parfois de jeux autres que le JDR (MMORPG voire jeux de plateau comme dans le cas de « Oui, Seigneur des Ténèbres »).

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

De par ses possibilités, le JdR est très proche du jeu vidéo, que ce soit en termes d'interactivité ou de non-linéarité. Toutefois, ces deux composantes seront toujours plus présentes en JDR. Au-delà de celles-ci, le JDR peut également être beaucoup plus fort en termes d'implication émotionnelle. Des jeux de type *freeform* mettent particulièrement l'accent là-dessus, notamment en abordant des

thématiques dures et/ou personnelles (*The Father* et même des jeux abordant entre autres le cancer et le deuil).

Au-delà de tout cela, la principale spécificité du JdR reste pour moi la possibilité de créer son propre univers et ses propres histoires. Bref, de laisser libre cours à l'imagination (en allant jusqu'à proposer des outils pour faciliter ce processus de création).

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

Dur à dire sans tomber dans le copinage éhonté. Je me dois cependant de citer Patient 13 qui représente le travail incroyable de Yno, véritable homme-orchestre du JDR (au même titre que Willy Favre). Il parvient dans cet ouvrage à prendre en charge les textes, les illustrations et la mise en page pour proposer un jeu à l'ambiance décalée et unique. Il fait pour moi partie de ces rares ouvrages de JdR qui confinent à l'œuvre d'art via l'intention, la démarche mais aussi le talent mis en oeuvre.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Je ne suis pas du tout un adepte des systèmes complexes. Je préfère nettement un système simple et élégant, avec une fâcheuse tendance personnelle à ne faire appel au système qu'en dernier recours. C'est probablement pour cela que j'adore *Fiasco*. Le système a le mérite d'être l'un des plus simples existants tout en permettant de remplir parfaitement son but : construire des histoires semblables à celles des films des frères Coen. L'élégance de ce système est donc tout bonnement incroyable car il touche parfaitement sa cible tout en étant réduit au strict nécessaire. La lecture de cet ouvrage ne rend pas forcément justice à sa simplicité mais sa prise en main reste très rapide. Les *settings* disponibles sont nombreux et ce jeu reste pour moi un outil incroyable pour initier des néophytes au JDR (voire pour faire glisser des rôlistes « traditionnels » vers d'autres formes de JDR).

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Les rares campagnes que j'ai pu jouer m'ont marqué (*Fire & Ice* pour *INS/MV*) parce que j'ai une grande nostalgie pour elles. Certaines m'ont marqué alors que je n'ai fait que les lire (celle pour *Qin*, la trilogie *Death* pour *Ravenloft* et son introduction qui met directement dans l'ambiance, etc).

Mais je devais ne citer qu'une seule campagne (et même si cela peut paraître prétentieux), je citerais *La Grande Nuit*, pour *La Brigade Chimérique*. Je partage avec les autres auteurs de celle-ci une grande fierté pour le travail accompli, d'autant plus que la démarche était ici très ambitieuse. C'est aussi le genre de travail qui confirme l'admiration que j'ai pour mes camarades et en particulier pour Willy Favre.

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

Là, aussi, je n'en citerai qu'un seul (avec un peu de honte) : celui de *Legend of the Five Rings*. J'ai bien conscience qu'il est bourré de clichés et de défauts, que ce soit dans sa construction ou dans son évolution. Mais je ne peux pas passer outre le fait que j'ai joué au jeu de cartes pendant de nombreuses années. En plus, c'est le premier JDR auquel j'ai joué. Pour toutes ces raisons, cet univers reste mon préféré et l'un de ceux pour lequel je prend toujours plaisir à lire les suppléments.

Il existe pourtant de nombreux autres univers autrement mieux écrits et plus évocateurs.

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

J'en pense que c'est une distinction qui n'a pas lieu d'être. Il pourrait être légitime de se demander si certains JDR peuvent être qualifiés de *story games*, au même titre que certains cherchent encore à faire la distinction entre les JDR narrativistes et les autres JDR plus traditionnels. Même si j'ai du mal avec les étiquettes, que ce soit en musique, en BD ou pour les autres médias, ça peut permettre à des MJ ou joueurs potentiels de savoir à quoi s'attendre. Toutefois, la définition du JDR étant souvent floue, celle de ses sous-catégories n'est pas forcément évidente non plus.

En l'occurrence, ce qui me pose surtout problème, c'est de chercher à distinguer *story games* et JDR. Pour moi, les *story games* sont bien une catégorie de JDR et aucunement quelque chose à part. Faire la distinction entre les deux est aberrant et me semble plutôt symptomatique du rejet de certains types de JDR par certains rôlistes. Pour faire un parallèle avec les jeux vidéo, faire la distinction entre les RPG (jeu de rôle) et FPS (*First Person Shooter*) est légitime, même si certains jeux viennent brouiller la frontière entre les deux (*Borderlands*). En revanche, chercher à distinguer les FPS ou les RPG des jeux vidéo n'est aucunement pertinent.

Il serait intéressant de se demander dans quelle catégorie intégrer *Parsely*, tant la structure de ce jeu est particulière. Ce jeu est conçu pour émuler les vieux jeux d'aventure en ligne de commande sur ordinateur. Tous les joueurs (entre 1 et... vraiment beaucoup) indiquent à tour de rôle quelle commande va tenter d'effectuer le personnage (qui est commun à l'ensemble des joueurs) pour tenter d'avancer dans l'aventure. Des sauvegardes peuvent être effectuées et un inventaire permet de stocker les objets trouvés. En-dehors de cet inventaire, le personnage commun n'est pas défini ni décrit par les joueurs. Les interventions de chacun se font sous la forme de commandes simples (« utiliser lampe », « aller ouest »). Pas de roleplay, pas de personnage, pas de mécanique de résolution à proprement parler (ou en tout cas une qui n'est constituée que d'exceptions référencées dans le manuel et dans le scénario).

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 ?

En considérant la nouvelle génération d'auteurs de JDR français par opposition à la génération des premiers auteurs et JDR (jusqu'au milieu des années 90 à peu près), je dirais que les auteurs les plus représentatifs ou au moins les plus marquants sont :

- Yno est un auteur touche-à-tout qui a commencé en bricolant des jeux et du matos dans son coin pour le mettre à disposition sur son site. Sa production reste assez restreinte mais toujours marquante, que ce soit *Patient 13* (évoqué précédemment), *Notre Tombeau* (qui inaugure le *burst* avec de l'horreur et une intro très marquante) ou *Terres Perdues* (un JDR écolo qui s'approprie et enrichit le format *Adventure Party* des XII Singes). Yno a la chance de pouvoir rédiger, illustrer et mettre en page ses jeux. Si on ajoute à cela son foisonnement créatif, c'est quelqu'un qui va trouver des principes innovants et prendre le temps de les pousser jusqu'au bout en s'appropriant toutes les étapes de leur création.

- Willy Favre a un parcours similaire. Il a commencé par les fanzines avant de se lancer dans les JDR amateurs sur internet pour finalement être édité professionnellement et devenir à son tour éditeur. Comme Yno, il ne se contente pas d'écrire, il illustre et met en page. Ses jeux sont là aussi très typés : *Brain Soda* parodie le cinéma de genre, *Humanydyne* réinvente le jeu de super-héros, *Sable Rouge* revisite SF et medfan en les mélangeant avec de nombreuses autres influences. *Z-Corps*, de son côté, fait la synthèse de ce qu'on a pu voir sur les zombies pour y apporter une dimension supplémentaire mais aussi une touche très reconnaissable. Il a pour habitude de proposer du suivi gratuit abondant pour ses jeux. En plus, c'est grâce à lui que j'ai pu me lancer dans l'écriture de JDR et être édité, autant dire qu'on est bien au-delà du copinage !

- Jérôme Larré est un excellent auteur qui s'est distingué sur *Vermine* mais surtout *Qin* et *Tenga*. Il multiplie les projets mais se distingue surtout par sa connaissance du milieu et des jeux et par une réflexion très poussée sur tout ce qui a trait au JDR, de sa conception à sa pratique. C'est l'un des fers de lance du *game design* en France et quelqu'un qui a forcément quelque chose à apporter sur un jeu grâce à son regard critique.

Ce sont des auteurs que je connais (très) bien pour les avoir côtoyés et parfois avoir travaillé avec. Je pourrais même prévoir une session « vieux con avant l'âge » en vous parlant de l'époque bénie où je les ai rencontrés lors d'une CJDRA, en 2004. Je pourrais aussi vous raconter comment ils ont énormément apporté à ma vision du JDR et de la création. Je me contenterai de vous dire qu'au-delà du copinage, ce sont pour moi des auteurs essentiels de la nouvelle génération. Les autres ne démeritent pas pour autant mais ceux-ci m'ont énormément apporté. Et encore, je ne vous ai pas parlé ici de Romain D'Huissier ou d'autres auteurs tout aussi méritants !

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.) ?

Franchement, je n'en ai pas la moindre idée. J'espère juste qu'il va continuer sa route, chercher encore et toujours à innover et qu'il aura un jour les moyens de ses ambitions. Le crowdfunding durera tant que tout le monde aura quelque chose à y gagner et que les rôlistes n'en auront pas été dégoûtés par les retard et autres abus. Les rayons consacrés au JDR dans les boutiques risquent de continuer à diminuer alors que l'offre augmente. Au moins, le JDR va pouvoir revenir dans les autres

librairies et c'est une bonne chose (ça me rend d'autant plus fier de travailler avec Ankama pour le jeu d'aventures *City Hall*).

J'espère que les revues consacrées au JDR tiendront la route. Casus Belli devra trouver son rythme de travail mais Di6dent et lui ont déjà bien défini leurs créneaux respectifs à mon avis. JDR Mag trouvera peut-être enfin sa ligne éditoriale. Il reste à espérer que, comme pour le JDR en général, les nouveaux-venus chercheront à enrichir l'existant avec d'essayer de s'en démarquer à tout prix.

Même si ce n'est qu'un vœu pieux, j'adorerais voir les grandes conventions françaises et centrales comme le Monde du Jeu faire leur retour. Octogônes et d'autres valent le détour mais les conventions parisiennes avaient l'avantage d'attirer facilement un grand nombre de rôlistes francophones.

Le net restera indéniablement un outil essentiel pour rendre le JDR accessible mais également permettre aux auteurs et rôlistes d'échanger et créer ensemble.

Je serais bien peiné de prédire l'avenir du JDR dématérialisé. C'est sûrement une bonne chose mais, comme beaucoup, je garde un grand attachement pour l'objet physique. En plus, la satisfaction de voir ses textes dans un livre physique est vraiment incomparable avec les supports électroniques.

Bref, j'aimerais que le JDR continue à évoluer, à trouver de nouveaux sentiers à explorer et cherche toujours à se poser les bonnes questions.