

Entretien avec Philippe Tessier

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

Mon activité dans le jdr a été pendant de nombreuses années la traduction des œuvres des autres avant de me lancer dans ma propre création et d'imaginer l'univers de Polaris. J'ai aussi fait quelques petites incursions en tant qu'auteur dans Toon, Shadowrun et Prophecy.

Qu'est-ce qui vous a incité à écrire *Polaris* ou à co-écrire *Prophecy* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez créé ces JdR ?

Pour Polaris, l'univers est né avant le jeu puisque je l'avais avant tout imaginé comme décor pour des livres. Mais c'est après une discussion avec Guillaume Gille-Naves (Halloween Concept) qu'est née l'idée d'en faire un jeu à part entière. Polaris est avant tout un univers que je voulais vaste, raisonnablement crédible et offrant toutes sortes de possibilités d'aventures, qu'elles tendent vers la science-fiction pure ou vers le fantastique. Pour Prophecy, c'était une commande de l'éditeur qui avait réuni un groupe d'auteurs pour définir le jeu selon certains critères prédéfinis.

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 ?

Incontestablement l'univers qui définit également les personnages que les joueurs pourront jouer et les aventures dans lesquelles ils pourront se lancer. Le système est parfaitement secondaire. Une brève présentation de cet univers doit immédiatement enflammer l'imagination et permettre d'entr'apercevoir toutes les possibilités qu'il offre. Si c'est le cas, il n'y a plus qu'à écrire. Il me serait très difficile d'écrire quoi que ce soit si un jeu n'évoque strictement rien pour moi.

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

Le système est un outil fondamental. C'est le moteur du jeu, et ce qu'il y a peut-être de plus difficile à réaliser, c'est d'en trouver un qui se marie parfaitement bien avec l'univers. Un univers sans bon système, c'est un canard boiteux et inversement. Alors, il n'a pas nécessairement besoin d'être compliqué, au contraire, mais, à mon sens, il ne doit pas être non plus trop simpliste. Je pense que l'excès dans les deux sens est préjudiciable. Certains jeux ont des systèmes très complexes, que l'on qualifie de simulationnistes, mais qui sont très difficiles d'accès. D'autres ont des systèmes très légers mais qui s'avèrent frustrants. L'équilibre entre les deux est pour moi la bonne démarche. Si le système est aussi important, c'est qu'un jeu de rôles, ce n'est pas une activité où l'on se contente d'interpréter un personnage, c'est aussi un jeu qui répond à certaines règles.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Je dirais que c'est le fait d'incarner plus ou moins bien, et de manière plus ou moins agréable pour les autres, le personnage qu'on est censé jouer. C'est une composante importante du jdr notamment en ce qui concerne l'aspect convivial du jeu. Dans ce domaine, chacun à sa propre conception des choses. A mon sens, certains accordent un peu trop d'importance au roleplay et d'autres pas assez.

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

Si on parle de la création pure, un jdr se rapproche beaucoup des bibles établies pour les séries télévisées, des documents définissant chaque élément d'un univers, avec, en plus, un système de jeu pour faire fonctionner le tout. Dans le jeu, on ira peut-être aller encore un peu plus loin dans les détails.

Sinon, si on parle de ce qu'il permet de faire, il est indéniable qu'aucun autre média n'autorise une telle immersion dans un récit ou dans un monde. Vivre des aventures entre amis(es) et partager un bon moment ensemble, c'est tout de même assez unique. Je dirais que c'est une sorte de version améliorée des veillées. On se réunit, on se raconte une histoire mais ce qui fait toute la différence c'est qu'en plus on interagit avec cette histoire. Les autres médias sont avant tout passifs, on les « subit ». Dans le jdr, et dans le jeu en général d'ailleurs, on est actif.

Vous travaillez dans le JdR depuis les années 90. Comment définiriez-vous les JdR de cette époque ? Qu'est-ce qui vous semble avoir changé aujourd'hui ?

Quand j'ai commencé dans les années 80, tout ce qui était jeu de rôle était un peu magique. Les sociétés se débrouillaient comme elles pouvaient et, notamment dans le domaine des illustrations, c'était assez héroïque. Un des attraits de cette période, c'était qu'on était avide de nouveautés qui n'étaient pas si fréquentes. On a vu naître des univers fascinant mais aussi des systèmes de jeu allant du plus simple au plus complexe (Space Opéra, Aftermath pour ne citer qu'eux). Succès oblige, je pense qu'il y a eu un peu de surenchère à partir des années 90 (et même plus tôt), une avalanche de produits qui noyaient un peu l'intérêt de certains univers.

Aujourd'hui, j'ai l'impression qu'on cherche surtout des jeux dont l'accès est simplifié, des jeux clefs-en-mains rapides à mettre en place et à préparer. L'exemple du Star Wars de FFG m'a beaucoup intéressé. Tout est prévu pour s'asseoir à une table et commencer à jouer sans grandes explications en se limitant à ce qui est essentiel pour l'aventure et sans avoir à passer de longues heures à expliquer à chaque protagoniste quel est son rôle et comment il peut agir sur l'univers. Bien entendu, les jeux modernes ont subi l'influence du jeu vidéo mais ils prennent aussi en compte le fait qu'une grande partie des pionniers du jdr n'ont plus autant de temps pour préparer leurs aventures que lorsqu'ils avaient 20 ans. Si on prend mon cas, je confesse ne jouer aujourd'hui presque exclusivement qu'à des jeux de plateau.

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

Les premiers DD et ADD indubitablement. Ce sont des jdr exemplaires dans leur facilité de mise en place et qui sont accessibles à n'importe qui. On peut en faire ce que l'on veut, ils proposent des systèmes qu'on peut complexifier ou simplifier comme on le souhaite.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Le système Chaosium utilisant des % est celui que j'ai toujours préféré en tant que joueur, que ce soit dans L'Appel de Chtulhu, Runequest, Superworld ou bien encore Stormbringer/Hawkmoon. Maintenant, j'ai véritablement adoré certains systèmes qui collaient bien à leur univers. Il y a celui,

très simple, qui est tiré de DD et qui a servi à la 2ème édition de Gamma World ou encore le système utilisé pour Marvel Super-héros que j'avais beaucoup aimé utiliser en tant que MJ. Mais celui que j'ai beaucoup admiré, c'est le système de Rêve de dragon (et bien entendu l'univers également). Chimère m'avait beaucoup intrigué aussi.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Ce serait plutôt des courtes séries de scénarios plutôt que de longues campagnes officielles. En tant que joueur, je dirais donc la première campagne de l'Appel de Chtulhu (Les ombres de Yog-Sothoth/Les Fungi de Yuggoth et Les Masques de Nyarlathotep), la campagne pour ADD, Le désert de la désolation (Pharaoh, Oasis of White Palm, Lost Tomb of Martek), Runequest (ma plus longue campagne en tant que joueur, presque 10 ans) et toutes les aventures jouées dans cet univers fascinant qu'est celui de Rêve de dragon. En tant que MJ, je dirais Days of Future Past pour Marvel (une campagne où on jouait dans notre propre ville... mais il y avait du travail en amont) et les scénarios Gamma World organisés en campagne. Elles m'ont toutes marqué d'abord parce qu'elles sont bien écrites et permettent vraiment de découvrir toutes les facettes d'un univers. Mais aussi parce qu'elles ont été extrêmement bien retranscrites par les MJ, pour celles où j'ai jouées.

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

Un peu comme avec un film ou un roman, la plupart des univers que je préfère sont ceux qui me surprennent, qui me donnent vraiment l'impression de fouler le sol d'un autre monde, d'un monde qui n'a rien de commun avec ce que je connais. Ça peut être aussi la manière dont cet univers est abordé. Par exemple, j'ai toujours adoré la deuxième édition de Gamma World car c'est une vision décalée d'un monde post-apocalyptique où des oiseaux géants couvent des bombes atomiques, où des cactus sont intelligents, où des écureuils immortels attaquent des aventuriers parce qu'ils veulent mourir mais n'y arrivent pas et où une aventure nous conduit tout de même dans une usine à poulets contrôlée par ces mêmes poulets qui ont quelque peu muté. Parmi les autres univers qui m'ont le plus fasciné, il y a bien entendu Rêve de dragon, un univers magique, onirique que je n'ai jamais retrouvé ailleurs. Enfin, je citerais ce qui est pour moi le meilleur décor de jeu dont l'attrait est renforcé par une parfaite adéquation des dessins : Skyrealms of Jorune. Il est dommage que ce jeu n'ait jamais pu réussir à proposer un système à la hauteur mais Jorune est, à mes yeux, une petite merveille qui mériterait vraiment une plus grande reconnaissance.

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 sais rien. Je me suis un peu éloigné du JDR sauf pour continuer à développer Polaris mais je sais cependant que ce milieu reste une niche connaissant des problèmes importants de financement ou même de distribution. Il est peu probable qu'un auteur puisse tirer suffisamment de revenus de cette activité que ce soit aujourd'hui ou demain. Un jeu demande beaucoup trop de travail par rapport à sa rentabilité probable et il est très difficile de le créer ou de le développer sereinement si on n'a pas d'autres cordes à son arc. En ce qui concerne le crowdfunding ou financement participatif, il y a là un nouvel outil intéressant qui pourrait éventuellement permettre de trouver comment financer des jeux ou relancer des univers. Mais ce n'est pas une potion magique

et je doute que ce mode permette à un auteur de tirer plus de revenus de son activité. Il faudra voir comment les choses évolueront avec le temps, si ceux qui donnent de l'argent par ce biais sauront se montrer indulgents quand les retards s'accumulent ou que les produits ne sont pas ceux auxquels ils s'attendaient. Mais ce type de financement en est encore à l'étape du rodage donc tout est possible et l'avenir nous le dira.