

Entretien oral avec Pierre Rosenthal

Coralie : comment définiriez-vous votre métier ou votre activité dans le JdR ?

J'ai découvert le jeu de rôle en 1980-1981, suite à un article dans *Métal Hurlant*, qui disait : « tiens un nouveau truc est arrivé, qui s'appelle *Diplomacy*, et puis aussi un autre machin bizarre que s'appelle *Donjons & Dragons* ». Ils donnaient l'adresse de l'Œuf Cube, où j'ai été. J'ai acheté le jeu et j'ai rien compris, donc j'ai pas joué pendant deux ans. J'avais juste la boîte, je comprenais pas à quoi ça servait. J'étais en école d'ingénieurs et là, il y a un groupe de jeu de rôle qui se montait. De toute façon il y avait que *Donjons & Dragons*, donc j'ai commencé à jouer là. Et, quand je suis sorti de l'école d'ingénieurs, j'avais écrit un petit scénario basé sur un scénario qu'un de mes copains avait fait jouer, donc il était même pas de moi le scénario. Ce qui était de moi, c'était la réécriture du scénario, et j'avais présenté ça à Didier Guiserix, qui m'avait dit : « Ah, ben écoute, on cherche quelqu'un pour de temps en temps relire, ou faire des trucs comme ça en piges, est-ce que ça t'intéresse ? » Et, pour revenir un peu en arrière, pourquoi j'ai contacté Didier, c'est parce que pendant que j'étais en Math Spé, j'ai rencontré les gens de *Métal Hurlant* dans une convention. J'étais fan de science-fiction, et donc j'avais été voir Philippe Manœuvre (je savais pas que c'était le rédacteur en chef), sur le stand, pour lui dire : « Mais est-ce que vous voudriez pas parler de réédition des *Seigneurs de l'instrumentalité* ? » Il m'a dit : « Ah, oui pourquoi pas ! », ben je dis est-ce que Stan Barets veut en parler, parce que c'était Stan Barets qui devait s'en occuper. Et là il me dit « de toute façon Stan a quitté le journal, est-ce que ça t'intéresse ? Écoute on est vendredi, amène-moi ton article lundi et si c'est bon, je t'engage ».

Du coup j'ai travaillé comme un gros malade le samedi-dimanche pour au total un papier de 6 lignes, 10 lignes au final. Et puis il a dit : « Ben ça nous convient, est-ce que tu veux continuer à bosser pour nous ? » Et puis voilà, j'ai bossé à *Métal Hurlant* pendant que j'étais en Math Spé. J'ai travaillé un petit peu pour eux pendant que j'étais à l'école d'ingénieurs, et après j'ai rebossé pour eux. Quand je suis revenu, c'est là où j'ai contacté Didier Guiserix, parce que je me suis dit, si je suis capable de travailler pour un magazine, peut-être que je pourrais travailler pour un autre, et ingénieur-informaticien ça me branchait sans plus, et comme j'ai eu l'occasion de bouger, le gros basculement c'est qu'à un moment, Didier m'a dit « Est-ce ça t'intéresserait un boulot ? » Mais ils n'avaient quasiment pas les moyens de me faire bosser, donc j'ai dû bosser à mi-temps pour un truc qui devait être l'équivalent du SMIC.

Enfin, je sais plus, il faut un minimum pour avoir la sécurité sociale comme 1200 heures par an. Bon bref, je travaillais pour le minimum, et c'est ce qui m'a obligé à faire plein de petits boulots à droite à gauche pour arriver à survivre. Puis au bout d'un an, un an et demi, Didier m'a proposé de travailler plus, jamais à plein temps, je crois que jusqu'à la fin j'ai toujours travaillé les quatre cinquièmes. Je gagnais plus d'argent en travaillant à côté de *Casus Belli* qu'en travaillant pour *Casus Belli*.

Coralie : du coup, c'était un truc de passionné dès le début ?

J'en vivais quand même, ça me payait la nourriture et le logement, ça c'était bien. Et, puis l'équipe était super sympa. J'ai commencé un peu comme assistant. Quand il y a eu le premier truc de PAO, c'est moi qui ai amené le Macintosh, on s'est mis un peu dessus. Voilà, donc je relisais un peu des textes, je regardais les textes qu'on nous envoyait, j'avais un boulot de lecteur en fait, comme dans une maison d'édition. Avec Didier Guiserix on faisait un peu ensemble le sommaire, on regardait ce qui pouvait être intéressant à publier pour le mois d'après. Donc Didier était vraiment le rédacteur en chef, moi j'étais un peu assistant et ça a un peu bougé quand on s'est mis à faire des hors-séries, où en fait lui est resté rédacteur en chef de *Casus Belli*, moi je l'assistais sur *Casus Belli* et sur les hors-séries c'était un peu l'inverse, c'est-à-dire que j'étais le rédacteur en chef et lui de temps en temps venait donner un coup de main sur le hors-série.

Coralie : d'accord, et t'avais une grosse part en termes de création, mais en termes de jeu, enfin avant de faire *Simulacres* et tout ça, déjà tu commençais vraiment les scénarios, t'en écrivais pas mal ?

Très, très peu, parce que je suis très très lent. J'ai dû écrire trois ou quatre scénarios de toute ma carrière. Un pour *Bloodlust* où Croc m'a dit qu'après finalement, il l'avait pas trop aimé parce que c'était pas trop son univers. J'ai dû en écrire deux trois pour *Donjons et Dragons*. Le premier que j'ai écrit quand je suis arrivé, mais encore c'est même pas moi qui l'avais écrit, enfin c'est-à-dire que l'on me l'a fait jouer, j'ai demandé à la personne l'autorisation de réécrire le scénario pour le faire, parce que je mets beaucoup de temps à réfléchir avant d'écrire un truc et à le mettre en place.

Par contre, j'aime bien structurer, c'est-à-dire souvent, quand je recevais quelque chose, je

faisais retravailler les gens, je leur disais ben ça c'est trop long, ou ça, on comprend pas ce qui se passe ici, ou que font les personnages à tel endroit et tout. Et, puis quand on s'est mis à créer des univers, que ce soit Laelith ou d'autres trucs comme ça, là j'étais plus à effectivement organiser le boulot de création des gens pour que tout ça, au final, fasse quelque chose de plutôt cohérent.

Les hors-séries, en plus j'étais rédacteur en chef, donc quand je disais on va faire un hors-série scénarios, je disais sur quel thème, tel jeu, tel truc comme ça. Enfin bon, quand il y a eu *Simulacres*, là forcément c'était assez différent, j'étais impliqué dans la création du jeu. Après il y a eu des thématiques. Mais la thématique je la faisais pas forcément tout le temps, quand c'était le GN, j'essayais l'iconographie mais j'ai engagé des gens qui avaient des notions en GN, moi je suis une buse en GN. Quand c'était wargames là j'étais même pas rédacteur en chef, j'étais vraiment consultant, derrière c'étaient les types qui s'y connaissaient vraiment en wargame. Pour moi, le but était plutôt d'être facilitateur. Et, juste pour la cuisine, parce qu'on avait vraiment un budget minimum, en général sur le numéro normal c'était Jean-Marie Noël qui faisait la maquette et sur les hors-séries, en général c'était moi, et je me payais sur mon salaire de rédacteur en chef.

Coralie : donc du coup en plus de ton titre de rédacteur en chef t'avais vraiment des postes polyvalents dans toutes les sphères du journalisme.

Il fallait absolument, parce que de toute façon on n'avait pas le budget pour... En fait, on avait un directeur financier qui disait, le premier hors-série, je crois pas que vous y arriverez parce que vous êtes toujours en retard, donc vous avez le droit de faire le premier mais si vous êtes en retard, ça sera le premier et le dernier. Donc, celui-là terminé, j'ai travaillé pendant je crois 70 heures de suite comme un malade, mais on l'a sorti deux heures avant la date limite, ce qui fait qu'on a réussi à avoir le droit mais après j'avais un budget. On disait : « t'as le droit faire du hors-série, mais voilà le budget », et le budget comprenait et mon salaire, les piges et le reste, donc de temps en temps je disais : « Ah, j'ai envie d'avoir un bon dessin là ». Bon ben je me paie un peu moins sur la maquette, je demande un texte de moins et je vais le remettre sur le dessin, ou je vais demander un édito de plus mais à ce moment-là, je vais faire un dessin de moins. Donc c'était vraiment toujours un budget constant à ne pas dépasser.

Coralie : d'accord, alors fallait jongler avec tout ça et en fait t'étais un peu chef de projet...

Voilà, sur les hors-séries. Mais après je devais le faire aussi sur les numéros normaux, mais sur les numéros normaux y avait plein d'autres trucs à gérer, il y avait beaucoup plus de rubriques, d'actus, plus les régies pubs, les trucs comme ça, ce qui me concernait un peu moins sur les hors-séries.

Coralie : donc, du coup je vois que tu me parlais de *Simulacres* , et ben du coup je voudrais enchaîner sur comment on vous a dit « tiens on va écrire *Simulacres* », ou toi t'as écrit aussi *Athanor* ?

Pour *Simulacres*, en fait *Simulacres* et *Athanor* , ça n'a rien à voir. *Simulacres*, je crois, de ce que je me rappelle, c'était venu d'une réflexion : les livres dont vous êtes les héros commençaient déjà à prendre, c'était après, et je trouvais pas ça assez intéressant comme système, et en fait, comme on était les seuls qui s'y connaissaient en France un peu en jeux, il y a des gens de l'édition qui étaient venus nous contacter Didier et moi. Puis un été, je pense qu'on était chez mes parents, j'ai dit : « ouais, mais les systèmes ça va pas, à chaque fois faut faire un truc différent, ce serait bien qu'il y ait un système générique pour les livres dont vous êtes les héros ». En même temps on se disait : « Ben, c'est bête parce qu'après, on monte la passerelle avec les livres dont vous êtes le héros pour aller vers le jeu de rôle, donc ce serait bien de créer un système qui se ressemble, générique, et qu'après on puisse l'utiliser une fois qu'on l'a eu en livre dont vous êtes le héros, qu'on pour un jeu de rôle ». Puis l'idée est partie comme ça, on n'avait pas d'éditeur, on n'avait pas de jeu, on avait pas quoi que ce soit, mais moi ça tournait un peu dans ma tête et je me suis dit : « Tiens, je vais faire un petit livret » c'est un livret de 32 pages, petit format A5, je l'ai appelé *Simulacres*, essai sur la simplification du jeu de rôle. Et j'étais parti sur l'idée qu'il y a des systèmes compliqués, en fait est-ce qu'on peut faire un truc super simple et super réduit ? Donc, c'était ça la première édition à compte d'auteur à, je sais pas, 100 exemplaires numérotés, signés, dédicacés, tout ça, et c'était ça *Simulacres*, un système de jeu intuitif. Alors, intuitif, disons symbolique plutôt qu'intuitif, parce que je pense pas qu'il était très intuitif, mais symbolique, que l'on puisse l'utiliser dans n'importe quel univers. Alors, la façon dont c'est sorti, ce qui est bizarre, c'est qu'à la même époque, comme je travaillais à *Métal Hurlant*, et comme on savait que je travaillais dans le domaine du jeu de rôle, les éditions des Humanoïdes associés m'avaient

contacté pour faire une opération promo pour *L'Enfant tronc* de la série d'*Alef-Thau* d'Arno et Jodorowsky, je sais pas si tu la connais. Et après ils voulaient qu'on inclue un petit truc genre « jeu de rôle » dans le troisième volume. J'ai dit « c'est une super idée, donc j'avais travaillé dessus », et en fait au moment de sortir je me suis dit « Zut, pour des questions de droits ou de trucs comme ça, ça va appartenir à quelqu'un d'autre, je vais peut-être pas pouvoir les réutiliser ou le faire autre part ». En fait, dès le départ je voulais que ce soit un système libre que tout le monde puisse utiliser. Donc le mois avant que le supplément paraisse pour *L'Enfant tronc*, je finis la maquette en vitesse de mon petit essai, je l'ai imprimé, je l'ai diffusé, je l'ai mis à la Bibliothèque nationale et je me suis dit : « voilà, ça y est c'est fait, on peut l'utiliser dans la BD d'Arno et Jodorowsky ».

Donc, la toute première édition c'est en même temps mon édition à compte d'auteur et ce mini-livret *La Fleur de L'Asiamar*, qui était dans ce truc-là.

Coralie : donc, tu l'avais pensé un petit peu, on va dire, comme une initiation quelque part, pour que cela soit facile à prendre en main ?

Ah, c'était le principe, si peux te trouver un jour le petit livret, il y a une partie Qu'est-ce que c'est que le jeu de rôle, tu vois un petit dessin d'Arno avec un meneur de jeu qui a deux trois joueurs devant lui, donc une fille et deux garçons, qui dit « Vous êtes devant une porte », quelque chose comme ça, « Qu'est-ce que vous faites ? ». Donc, c'était histoire de montrer que de façon très simple, c'était avant les plaquettes et les trucs comme ça, ce à quoi ça ressemblait. Après, comme on voulait pas non plus faire la création de personnages sinon on rentrait dans un truc très compliqué, on a dit : « Voilà, vous avez trois personnages prêtirés, et voilà comment marche le système ». Maintenant, vous avez le scénario. Il faisait rien, il devait faire 16 pages tout petit format, c'est même demi A5 donc c'est A6 ou quelque chose comme ça, et l'idée c'était : voilà le principe, voilà comment résoudre le truc. Et puis je pense que c'est à cause de ça, d'ailleurs, que le système au final est passé sur des dés de 6, parce que j'avais dit, de toute façon, il faut que cela soit jouable avec l'idée que n'importe qui puisse se les procurer. Le principe c'est qu'il faut que n'importe qui puisse, sur un coin de table, créer son personnage, faire un truc, puis jouer sur n'importe quel univers.

Coralie : quand tu as fait *Athanor*, la démarche, j'imagine...

... N'a strictement rien à voir. À l'époque il avait une société qui s'appelait Siroz Productions qui était ce qui deviendrait plus tard Asmodée. Ils avaient fait juste *Whog Shrog* peut-être, *Zone*, je suis pas sûr, j'ai pas de mémoire sur les dates. Et puis ils disent « Ah, ben tiens, ça serait bien de faire un jeu avec quelqu'un qui est connu », et ils m'avaient posé la question. Moi, je m'étais pas franchement posé la question de faire un jeu. Donc, là je suis parti d'une idée, qu'en fait il y avait de l'heroic fantasy d'un côté et moi, je suis vraiment un gros gros fan de science-fiction, et la science-fiction c'était que du space op mais du space op vraiment, tu sais dans les étoiles, avec des pistolets lasers, enfin c'était pas encore *Star Wars* mais c'était...

Coralie : *Traveller* était déjà qui était arrivé en France ?

Tu as *Traveller* voilà, etc., mais moi ça me gavait un petit peu, je m'étais dit « Ben, non, moi je voudrais une espèce de truc d'exploration, mais qui puisse se faire à pieds ». J'étais parti sur un truc plus philosophique en disant, ce qui définit le personnage, c'est ce qu'il fait et ce qu'il va devenir, et pas ce qu'il est à sa naissance. Et donc, j'étais parti du fait que le personnage va évoluer en fonction de ce qu'il vit, des endroits où il va, il va se transformer. L'idée c'était de dire, il va d'un pays à un autre et ce pays devient l'archétype d'un pays dans lequel il va voyager, et dans lequel il va passer dans un monde parallèle. Par exemple, il va dans le fin fond du Sahara et là il y a un genre de portail vers un univers qui est une espèce de Dune en fait. Et donc, c'était l'idée de base qu'il y avait derrière Athanor. À partir de là j'ai fait des systèmes, et comme c'était de la SF mais je voulais pas faire de space opera, c'était basé sur les pouvoirs psi, parce qu'il y avait plus de pouvoirs psi que la magie, mais bon, au final c'est quand même rajouter du fantastique dans du réel quelque part, même si la science-fiction est plus technologique que fantastique, mais, j'étais parti sur l'univers. Et après, sur l'univers, j'ai fait un système qui était plutôt trop simulationniste. Je le referais, je ferais pas un système comme ça. Ce qu'il avait de très rigolo ce que j'avais lu *James Bond*, le système m'avait bien plu, donc j'étais parti sur une base qui ressemblait à ça. À l'époque je connaissais Marc Laperlier qui était en train d'éditer un jeu avec Denis Gerfaud. Je lui avais montré ma première maquette et mon premier truc, et il m'avait dit : « Ah, mais c'est bizarre parce que ton système c'est quasiment à l'identique celui d'un jeu qu'on va bientôt sortir, qui s'appelle *Rêve de dragon* ». J'étais vraiment emmerdé, je me suis dit : « Merde, on va sortir deux trucs qui se ressemblent, qui sont très proches ». Il m'avait dit : « Ben, non, de toute façon, tu l'as fait de ton côté, Denis l'a fait de son côté, il y a pas de problème ».

Coralie : ça rappelle un peu l'histoire éditoriale de *Cyberpunk* et *Shadowrun*. Le premier est sorti avant le second, mais les gens qui avaient fait *Shadowrun* disaient en interview que le jeu était déjà bien avancé. Ils voulaient vraiment faire le premier jeu cyberpunk et ils se sont dit : « Qu'est-ce qu'on va faire ? » et c'est là qu'ils ont pensé : « Bon, ben on va mettre de la fantasy pour que ça soit pas la même chose », et au final tant mieux, parce que c'est ça qui a donné un peu le sel du jeu. Ce sont des histoires qui arrivent de temps en temps.

Mais sinon, je sais si j'aurais le courage ou l'énergie un jour de refaire un jeu de rôle, mais je pense que ce sera basé, quand même, sur cet espèce de truc qui est participatif. Il y a un projet de jeu que j'avais essayé de mener à terme et qui ne s'est jamais fait, parce que j'avais l'accord de l'auteur mais j'ai jamais eu de contrat. Je devais faire un jeu basé sur *Le Garage hermétique* de Moebius en fait. Dans le même principe un peu qu'*Athamor*. Je sais pas si tu connais *Le Garage hermétique*, mais grosso modo c'est le major Fatal, le major Grubert qui a inventé un espèce de truc à expandre les univers : il rentre dans une petite boule, et à l'intérieur il y a vrai univers qu'il a lui-même construit ou qui se construit lui-même. Donc c'était le principe des univers imbriqués les uns dans les autres dans lesquels tu pouvais agir et dans lesquels tu étais la force créative. Tu devais lutter contre la force de destruction qui essayait à chaque fois de détruire l'univers que tu avais créé. Donc, c'est resté à l'état de projet, j'avais eu l'accord des agents de Moebius. Par contre je sais que lui était tellement pris que ça n'aurait pas été lui qui aurait fait les dessins, ça aurait été les gens qui travaillent dans son studio de toute façon.

Coralie : du coup c'est un projet qui reste vraiment à l'état larvaire. T'as pas écrit, t'as pas fait le système.

J'ai fait juste des schémas d'intention, des trucs qui expliquaient comment ça allait marcher, ce vers quoi on tendait. C'est-à-dire histoire de présenter le projet. Ça a jamais été plus loin que ça.

Coralie : je reviens un peu sur les *Casus* hors-séries. Quand tu choisissais le thème, en gros tu prenais en compte l'aspect financier, tu m'as un petit peu expliqué, mais comment tu t'es dit on va faire un hors série là-dessus ?

En fait les hors-séries, il y avait pas beaucoup de choix. En fait la création se passait plutôt à *Casus Belli*, les premières créations qu'on a dû faire c'était Laelith, c'est un des premiers projets sur lequel Didier m'a dit : « Au fait, il y a un type avec qui je bosse, malheureusement il habite loin, il s'appelle Jean Balczesak qui est à Metz ». Didier avait eu l'idée de baser une ville sur Budapest, je pense que c'est une ville qui est séparée en deux par un pont ou quelque chose comme ça. Jean Balczesak avait une ou deux idées, et on s'était dit : « Ben on va faire à l'intérieur de *Casus Belli* un certain nombre de pages consacrées à ce truc-là ».

Au départ, on s'est dit c'est un projet de création quand même, c'est plus pour faire jouer, on s'est dit on va le faire pour *Donjons & Dragons*, mais se serait bien qu'il puisse servir pour *Cthulhu*, pour d'autres trucs qui sont un peu multi-univers, même s'il était med-fan. En fait, c'est les premiers boulots créatifs qu'on a faits. Il fallait se répartir du travail, donc là par exemple on s'est dit : « On va dire qu'il y a sept quartiers qu'on va appeler des terrasses ». Donc on va donner à sept créateurs différents sept univers. Donc moi j'ai eu la terrasse du Nuage, avec les mystiques. Denis Gerfaud a eu celle des rêves et des cauchemars, Jean Balczesak a eu celle du commerce, je me rappelle plus trop comment c'était réparti. Après on a eu beaucoup plus tard la cité d'Airain, on avait vu des dessins qui étaient assez beaux de Ledroit, et moi ça m'avait fait tripper, j'avais dit : « On va créer un monde un peu arabisant avec un univers parallèle ». Mais là c'est pareil on part d'une idée qu'on a ou d'illustrateurs qui font parler notre imaginaire, et dans lesquels après on va rassembler une équipe pour faire de la création, en disant : « Untel va faire une partie, untel va faire un scénario ». En général, j'essayais de rassembler tous les morceaux pour qu'au final on se dise que ça avait l'air cohérent quand même. C'est pas sept personnes qui ont travaillé chacune de leur côté et il y a aucun point commun.

Coralie : le but était un peu, dans le cas de Laelith, de faire une ville générique ?

C'était un peu pour faire comme *Sanctuary* dans *Thieves' World*, *Greyhawk* etc.

Coralie : le but était de faire du setting, pas vraiment sans système, mais en tout cas adaptable.

En sachant quand même que le gros système pour 80% des joueurs à l'époque et même après, c'est quand même resté *Donjons & Dragons*. Donc si on était dans du med-fan, après

les gens pouvaient l'utiliser dans d'autres med-fan sans problème. Même les univers qu'on a faits après, il y en a qui pouvaient plus s'adapter à du fantastique contemporain, mais 80% de la création, quand même, à *Casus*, tournait autour du med-fan. Parce que les gens, quand ils achetaient *Casus*, on voyait les sondages, quand il n'y avait pas de scénarios de *Donjon* du tout c'étaient pas les mêmes ventes que quand il y en avait un.

Coralie : maintenant, on a un nouveau *Casus*. Maintenant avec Internet, c'est plus mêmes contraintes, plus les mêmes besoins. Comment tu vois ça, comment tu verrais évoluer tout ça ?

Ce qui est très bizarre, c'est qu'avant que *Casus* finisse, moi je militais auprès de Didier pour dire, il faudrait qu'il y ait une partie dans *Casus Belli* qui soit plus critique, qui soit plus, je sais pas, *Les Cahiers du cinéma* ou le positif de ce truc-là.

J'en étais assez convaincu parce que je me disais, on fait des critiques sur deux pages, ou trois pages, ça serait bien que de temps en temps qu'on en fasse six, sept, avec des analyses fouillées, puisque ça s'est jamais fait. Et comme *Casus* a coulé et que ça a été racheté par Multisim, eux ils sont partis sur cette démarche-là, un peu artistique, et en fait je me suis rendu compte que j'ai détesté ce qu'ils ont fait, alors qu'au départ je m'étais dit je suis vraiment dans ce truc-là, et je sais pas pourquoi. Je n'ai jamais accroché, je crois que j'ai accroché au bout de deux ans, quand ils ont refait leur formule et qu'ils se sont dits : « Ah, on va peut-être s'adresser pas seulement aux gens qui aiment les belles images, mais aussi aux gens qui aiment aussi jouer de temps en temps ». Ils ont un peu mixé ça. Donc après, je me suis mis à aimer. Après, il y a eu un moment où ça a disparu, il y a moment où j'ai bien aimé, c'est le moment où c'est passé en fanzine total, parce que quelque part même si c'était maladroit, je me suis dit « Ah, on retrouve du roots ». C'est-à-dire, c'est des gens qui savent pas forcément bien maquetter, ils savent pas forcément bien s'exprimer, mais on sentait une vraie envie de reparler des jeux, de refaire des trucs comme ça. Et cette formule-là, même si elle a pas duré très longtemps, je l'ai trouvée assez sympa en fait.

Par contre je le trouve vachement bien le mook qu'ils font actuellement chez Black Book. Ce qui est étonnant, c'est que je relis le truc, quoique je m'intéresse pas à un certain jeu, à un certain univers, où leur nouveau truc de chroniques, moi j'ai pas besoin de redécouvrir un nouveau jeu de rôle, apprendre à jouer aux jeux de rôle, donc cette partie là je la zappe. Mais

je suis étonné parce qu'en fait, je me rends compte que j'ai vraiment besoin de l'actualité du jeu de rôle, parce que sur Internet je ne découvre que ce que je connais déjà. Mais un truc que je connais pas, j'ai aucune visibilité, je sais pas que ça existe, ou c'est quand un copain de copain qui va me montrer le truc, etc. Et en fait, quand je relis *Casus*, les pages qui m'intéressent le plus c'est l'actu.

Coralie : finalement, les infos que tu vas pas chercher sur le Net et qui viennent à toi.

Voilà.

Coralie : effectivement, je n'y avais pas pensé mais c'est vrai que c'est un peu la différence avec le Net. À moins que tu aies un site d'actus.

Moi, j'en vois pas. Et puis tu vois par exemple le Grog, même s'ils font de l'actu, c'est de la fiche, c'est-à-dire il y a pas d'éditorial, c'est pas remis en avant, c'est pas présenté de façon attractive qui donne envie de découvrir quelque chose. Même à la limite, je suis abonné mais ça fait acte militant. Sinon j'avais jamais été abonné à *Casus Belli*, forcément je les avais. Mais maintenant finalement je les achète en papier, je les lis, pour éviter d'attendre 15 jours, en PDF, mais après je les refeuillette en papier aussi, mais c'est pas les mêmes pages à ce moment-là que je regarde.

Coralie : on va un peu parler de système, si tu veux bien. Pour toi, qu'est-ce qu'un système, à quoi ça sert ?

On va partir dans l'autre sens. En fait pour moi un système, c'est pour l'utilisateur. C'est-à-dire qu'un système ne sert à rien s'il ne plaît pas à tes joueurs. Et donc, j'ai des joueurs avec qui je joue depuis 30 ans maintenant, qui sont de vieux copains, on a essayé plein de trucs. On a essayé *Rêve de dragon* un fois, c'est une des plus grosses catastrophes que j'ai eues avec eux. On a essayé *INS* le système leur a pas plu, *Cthulhu* ça leur plaît beaucoup. On a fait du *Simulacres* aussi, mais ça reste quand même des joueurs qui sont attachés à : le jeu de rôle ça permet de faire monter un personnage pour qu'il devienne plus puissant. Donc, pour ça, *Donjons* c'est très, très bien parce que c'est le premier, c'est l'archétype, et puis c'est conçu pour. Donc c'est un très bon système je trouve, dans le sens où ça plaît aux joueurs auxquels ça s'adresse.

Après, j'ai pas de préférence. En relisant tes questions, je me suis dit « est-ce qu'il y a un système qui un jour m'a vraiment plu ? » En fait le seul qui m'ait bluffé, il avait des problèmes d'équilibre, c'était, je crois, *Dragonlance Fifth Age*, où on jouait avec des cartes. On avait sa main et on choisissait : tiens, est-ce que je prends un risque, est-ce que je joue un atout, un truc comme ça. Il se trouve que ça avait été mal testé parce qu'il y avait des combos qui faisaient que tu pouvais jouer telle carte dans tel sens et tu devenais complètement imbattable. Il y avait pas d'équilibre, t'étais soit le super-héros, soit t'étais une fillette et tu pouvais rien faire, mais le principe, c'était d'avoir un jeu dans le jeu, et ça m'avait vachement plu. Mais bon, j'ai fait que trois quatre parties, etc.

Sinon dans les très grands classiques par exemple, je pense pas qu'il y ait des systèmes de jeu qui soient bien, mais je pense qu'il y a des idées excellentes. Je pense que la meilleure idée, je crois pas être le seul à le penser, qu'on ait jamais eue dans le jeu de rôle, c'est la santé mentale dans *L'Appel de Cthulhu*. Autant j'aime pas le *Basic Role-Playing*, je trouve que c'est très bien pour les gens qui n'aiment pas le jeu de rôle, parce que tu parles pas d'un personnage ou autre, tu leur dis : « tu vas vivre à telle époque ». Et chacun des trucs que tu es censé faire est décrit. Donc on va dire, si tu es pirate il y a marqué : « Tirer un coup de mousquet tant de %, se battre à l'épée tant de % ».

Tu peux même le faire en space opera, faire un vaisseau, etc. T'as pas de place, vraiment, pour l'imagination, ce qui est décrit tu sais le faire, ce qui est pas décrit tu sais pas le faire. Le système, en dehors de sa base, il est censé marcher, mais je le trouve pas super convainquant. Par contre, le principe de la santé mentale qui était basé sur les trucs de Lovecraft, c'est-à-dire telle caractéristique qui se dégrade au fur et mesure que tu l'utilises, te met dans la situation où le système lui-même te pousse à la paranoïa et à la phobie. Donc pour moi, c'est le plus beau des systèmes, mais c'est un système à l'intérieur d'un jeu de rôle, tu vois c'est pas tout *L'Appel de Cthulhu* que j'aime. J'ai essayé de jouer à *Hawkmoon*, j'ai trouvé que quand on voulait se battre au *Basic Role-Playing* à l'épée ça marchait pas. Il y avait des gens qui avaient 120% qui réussissaient tout le temps, il fallait avoir plus de 140 pour lutter contre l'autre, et j'ai trouvé que le système marchait pas du tout. Quand il a été réadapté pour *Nephilim*, je trouvais que ça marchait pas du tout non plus. J'ai des copains qui ont joué à *Guildes* et au bout de six mois de *Guildes*, ils se sont dit : « On adore le jeu, on adore l'univers mais le système il faut le changer », parce qu'il marche pas.

Je n'ai pas d'opinion dessus, j'y ai pas joué mais quand j'ai vu une vingtaine de copains

qui après me faisaient tous le même retour, je me dis y a eu un truc là-dessous.

Coralie : et *RuneQuest* t'y as joué un peu avec le *BRP* ou pas du tout ?

Non. Alors là j'ai un autre problème avec *RuneQuest*, c'est-à-dire les deux fois où j'y ai joué, j'y ai joué avec des gens qui connaissaient l'univers sur le bout des doigts, l'équivalent des Tolkienistes pour Glorantha. C'est-à-dire, tu sais qui est le petit-fils du dieu du Vent, de machin, dans telle région, etc. Et moi on m'a dit : « Tu es un homme de tel endroit, ça tombe bien, tu sais rien ». Mais au bout de trois heures je savais toujours rien, et j'avais rien compris à l'univers, il était trop fouillé.

Coralie : t'étais décalé par rapport à d'autres gens qui savaient.

Oui, voilà. Par contre je pense que ça c'est un point qui est intéressant, parce que je m'étais fait une liste des gens qui seraient intéressants pour toi à interviewer, et par exemple Greg Stafford, il a créé Glorantha parce qu'au départ il voulait être romancier, il voulait écrire. Je pense que tu connais l'histoire, il voulait écrire le roman de Glorantha, c'est parce qu'il a pas réussi à le faire qu'il a fait un jeu de rôle.

Coralie : il y a une histoire à peu près équivalente, où un univers existait avant le jeu de rôle avec *Empire of the Petal Throne* et *Tékumel* par Barker. J'espère que Stafford va me dire oui, pour le coup c'est un univers que j'ai étudié en détail justement pour son rapport avec les mythes et la façon dont il l'a structuré, ce qui est assez intéressant.

Je te le souhaite parce que c'est mon seul regret. Quand j'ai quitté *Casus Belli*, c'est un projet que j'avais depuis 5 à 6 ans avec Didier Guiserix, à savoir que ce serait bien de faire un Manuel pratique de jeu de rôle pour que les gens qui ne connaissent pas puissent débiter, et pour que les gens qui connaissent déjà aient des trucs et astuces. Et donc, je me suis dit que j'allais essayer de faire travailler dedans les gros pontes, entre guillemets, les gens connus du jeu de rôle. Donc, j'ai eu Peter Adkison et Gary Gygax, j'ai eu Jean-Luc Bizien, j'ai eu Croc etc. Stafford j'avais eu l'accord de principe, mais pas dans les délais.

Coralie : comment définis-tu le roleplay ?

Alors, le roleplay, moi, c'est arriver à insuffler de la vie dans un personnage. Il y a plein de façons de le faire. Chacun a des façons différentes et t'as pas à être ni exubérant, ni des trucs comme ça. J'ai un copain qui parle pratiquement jamais, mais son personnage agit, fait des trucs comme ça, il a du roleplay dans le sens où son personnage agit toujours de façon cohérente et donc on sait quel est son personnage.

Mon frère quand il joue, maintenant il fait du théâtre, lui ça le faisait chier de jouer avec mes autres copains, qui disaient : « On arrive devant telle porte, on fait tel truc, etc., quel est le monstre qui est derrière, et on va se placer là, et on est des gros barbares ». Mon frère disait : « Ben non, moi je suis un dilettante et j'aime bien boire du vin, etc. » Je me suis dit : « Tiens c'est fun, c'est rigolo, un peu surjoué ». Chacun avait son truc.

On joue de moins en moins, mais on a une règle qui fait que quand un des joueurs n'est pas là, on continue à jouer, quand deux joueurs ne sont pas là, on ne joue pas. Et, souvent, quand un joueur n'est pas là, il peut m'arriver, (en général je laisse jouer le personnage à un autre joueur), mais il peut m'arriver de temps en temps de l'incarner. Et un des grands compliments que j'aime bien quand je joue le rôle d'un autre personnage et que je le joue de la même façon que le joueur, c'est que mes joueurs disent au type qui était pas là : « Tiens la semaine dernière, t'as fait ceci et cela on t'a bien reconnu, t'as pas changé, c'est toujours toi qui fais tel truc. » Donc, c'est là que pour moi y a du roleplay, c'est-à-dire il faut insuffler quelque chose dans un personnage pour qu'il puisse être reconnaissable, c'est-à-dire que ce soit un personnage de roman en fait, ou un personnage de série télé, et qu'après quand tu vas l'incarner ou que quelqu'un d'autre va l'incarner on se dise : « Tiens, c'est lui ».

Coralie : t' imagine une identité forte qui va transparaître par rapport à la façon dont on joue.

Mais il faut pas se dire que c'est parce que tu vas le surjouer, ou que tu vas toujours crier ou que c'est une nymphomane, j'en sais rien, tu vois, il faut pas aller...

Coralie : ... dans l'excès, faut pas en faire des caisses sur la caricature.

Une fois, un de mes personnages que j'ai préféré, c'était quand même un peu caricatural : je faisais un gnome qui devait être voleur ou quelque chose comme ça, et je l'ai fait gaffeur, donc je surjouais un peu les gaffes parce que sinon ça va pas.

En l'occurrence, ça devient une marque de fabrique, les gens s'attendaient à ce qu'il y ait

ce truc-là. Alors, t'as pas besoin de le jouer, mais pour moi il y a du roleplay là-dedans. Après le roleplay il peut arriver dans les PNJ. Je joue des PNJ, ils sont lambdas et puis à un moment donné, un des joueurs va accrocher sur tel PNJ et comme j'ai envie qu'il s'en rappelle une fois sur l'autre, je lui donne un mini-truc, un truc super minimal pour qu'il soit reconnaissable la fois d'après. Bien sûr il peut disparaître, il peut mourir, et puis il y en a d'autres qui comme ça ont duré pendant 4, 5 ans, et qui sont devenus des personnages récurrents de la campagne. Ils sont pas joués par les joueurs, ils sont joués par moi, mais pour moi il y a du roleplay.

Et puis en général ça induit du roleplay par les joueurs, parce qu'ils le reconnaissent. Quand ils rentrent dans une salle, et je leur dis qu'il y a Albert, Bernard, Charles, ils se doutent bien que c'est ABCD, qu'ils ont pas une grande importance. C'est aussi histoire de leur dire que c'est pas la peine non plus de passer 6 heures à essayer d'obtenir des renseignements. En fait quand je veux vraiment me rappeler du personnage, je note son nom dans un coin, une ligne, et puis ça revient. S'il a été marquant de toute façon quand ils vont le revoir c'est mes joueurs qui vont s'en rappeler, c'est eux qui vont, par leur attitude, me rappeler ce qu'il a été et c'est moi qui vais réinsuffler de la vie dans ce personnage. Et là je te parle un peu du côté meneur de jeu. Côté joueur, c'est plus facile, c'est ton personnage, tu sais ce qu'il est, tu sais ce que tu veux faire, de temps en temps t'as pas réussi à le faire passer au meneur de jeu. Tu sais le type qui dit que « personne le sait, mais je suis un type super vindicatif, je veux me venger et un jour je vais tuer tout le monde. » Si tu ne l'as jamais montré pendant deux ans de jeu, que tu continues à te le dire à toi-même mais que ton meneur de jeu l'a toujours pas deviné et que personne n'a deviné autour de la table... T'as des gens qui sont contents comme ça, ils ont écrit leurs 15 pages de background de personnage, mais faut bien que ça transparisse à un moment ou à un autre.

Coralie : oui, pour que ça devienne du matériel de jeu pour tout le monde. Et maintenant que tu travailles dans le jeu vidéo, tu me dis que...

Ça n'existe pas le roleplay dans le jeu vidéo.

Coralie : c'est compliqué oui, il y a des serveurs, mais c'est vrai que c'est un peu compliqué.

J'ai essayé d'en faire dans *WoW*. C'était à l'époque où, tout au départ, il y avait la guerre entre la Horde et l'Alliance. Il y avait une menace commune qui était les Qiraji, qui étaient

dans le désert et qui allaient détruire le monde. J'avais créé un personnage, dans le même royaume, du côté Alliance et un personnage du côté Horde, et ils avaient chacun des guildes communautaires. Comme c'est moi qui jouais les deux personnages je pouvais faire la liaison entre les deux, et j'avais réussi à monter deux groupes qui étaient censés être ennemis et qui arrivaient à avoir une position neutre pour ce faire, mais c'était une telle énergie, c'était tellement gigantesque qu'au bout d'un mois et demi, deux mois, j'ai donné la direction d'une des deux guildes à deux personnes qui s'occupaient du roleplay. Et il fallait recruter, j'ai abandonné au bout d'un moment parce que c'était infernal. Et puis tout le temps, les deux types de roleplay que j'avais c'était : « Ah, oui je suis un orque, ils ont tué mon père, je vais tous les tuer ». C'était 90% du roleplay du côté de la Horde. Du côté de l'Alliance, 90% du roleplay c'est : « Oh, oui mais nous on est les gentils, bon alors les autres c'est quand même des enfoirés on va les tuer ».

Coralie : ça tournait un peu en rond.

Ça tournait en rond, et puis c'était minimal. De toute façon, le système ne le permet pas, t'es dans un jeu vidéo, dans un jeu vidéo tu ne peux faire que ce qui est prévu. Alors, tu peux faire ce qui est en dehors du prévu, si tu ne joues pas au jeu, c'est-à-dire tu prends ça comme support. Tu te dis par exemple qu'on va créer une bande de gnomes et on va dire qu'on est des voyageurs, et on va voyager dans le pays. Mais à ce moment-là tu joues plus au jeu, c'est-à-dire tu te sers du jeu comme un support pour faire autre chose.

Coralie : du coup, ça m'amène à ma prochaine question, qui est, qu'est-ce qu'on peut faire en JdR qu'on peut pas faire dans d'autres médias ?

C'est simple, moi je pense que le JdR il va plus loin que la BD. C'est-à-dire que les gens qui faisaient de la BD dans les années 60-70, tu vois Giraud, Druillet, ou les gens comme ça, ils disaient, dans le cinéma on pourra jamais faire une bataille galactique avec 1000 vaisseaux. Donc la BD permettait de faire du cinéma mais sur papier et crayon, et il y avait pas besoin de millions de dollars d'effets spéciaux. Je pense que le jeu de rôle va encore plus loin dans ce sens, c'est-à-dire comme t'as pas de support, tu n'es que dans l'imagination et dans l'imagination tu peux aller encore plus loin, c'est-à-dire que tu peux faire imaginer des trucs. Alors ils vont pas forcément être gigantesques, mais tu peux faire imaginer des choses dont tu n'as même pas idée de ce que ça pourrait donner sur un support avec des images, où quelque

chose qui existe va forcément être figé. Et le principe du jeu de rôle, t'as qu'à poser une question, un tel truc est plus simple. En jeu de rôle tu vas faire explorer un château à quelqu'un, et toi t'as une idée du château. Ça va être par exemple le château sur les bords de la Loire que t'as visité, c'est un château carré très XVI^e, très XVII^e siècle, tu le décris à des gens, ils ont aucune idée de ce que c'est un château. Si tu leur fais dessiner ça va être le château de la Belle au Bois-Dormant, ou de Dracula, ou un château médiéval, ça n'a rien à voir. Chacun aura une image différente. On aura vécu la même aventure et chacun aura imaginé de façon différente. De la même façon que quand tu lis un bouquin, t'as beau avoir décrit les personnages, je pense que la plupart des gens vont se faire une idée du héros différente. De temps en temps je me suis rendu compte que je ne vocalise jamais les noms des personnages. Je m'en étais rendu compte dans le cycle de Vance les Princes-Démons. J'avais tout lu, à un moment j'en parle avec mon frère, il me dit le nom du héros et j'ai mis un moment à reconnaître, et j'ai dit : « Ah, mince c'est lui », on avait lu le même bouquin mais on n'avait pas le même personnage, parce que lui il vocalisait quand il pensait au personnage, et moi ça restait un mot et donc le mot était quelque chose qui me permettait d'imaginer.

Coralie : même ça c'est sujet à interprétation. J'ai eu le même problème hier quand je discutais de *Game Of Thrones*. Je lis les bouquins, je regarde pas la série, et en gros on parlait du personnage qui s'appelle Jammy. Pour moi c'est Jaime, avec une prononciation espagnole.

Moi aussi j'avais ce truc-là. Par contre c'est bien fait, parce que moi qui l'ai lu et qui ai vu le casting, j'imaginai très bien ça. Par contre c'est une des questions que l'on a posé à George Martin, maintenant que vous voyez les acteurs et tout ça... « Ben les acteurs, ça fait 12 ans que j'ai écrit le premier bouquin avant de le voir, donc ils sont dans ma tête depuis. Donc je suis en train d'écrire la suite et dans ma tête et ils sont toujours comme je les voyais. »

Coralie : c'est sûr, d'après ce qu'on m'a dit, même si j'ai pas vu la série, ils sont beaucoup plus vieux les acteurs, notamment les plus jeunes, Arya, Bran...

Au départ comme c'est assez médiéval ils ont 7 ou 8 ans quand ils démarrent, donc déjà ils les ont pris à 12 ou 14 ans, c'est normal.

Donc pour moi, les jeux de rôle, c'est vraiment une ouverture sur l'imaginaire qui est à la fois partagé, c'est-à-dire que tout le monde a l'impression de vivre la même aventure, et en

fait, en même temps, c'est un imaginaire personnel et donc c'est là où ça peut se rapprocher de la littérature. Bon c'est pas du tout de la littérature le jeu de rôle, mais je pense que là le point où il y a une coïncidence entre les deux c'est un univers qui est proposé par quelqu'un, que cela soit un meneur de jeu, un scénario etc., ou un écrivain qui propose un roman et en fait chacun le réinterprète à sa façon. Alors quand c'est du Zola ou du Victor Hugo, c'est peut-être plus dur à réinterpréter parce que quand t'as 20 pages de description de la maison, que tu vas peut-être pas forcément lire parce qu'à l'époque il y avait pas ça, là effectivement c'est super précis, mais si tu lis du San Antonio je suis pas persuadé que les descriptions dans San Antonio vont donner une idée réelle de ce qui se trace dans le roman.

Coralie : quand tu dis que pour toi c'est pas du tout de la littérature, l'opposition elle se fait essentiellement sur quoi ?

Là où je pense que ce n'est pas de littérature, et ça je pense que se sera intéressant que tu en parles avec Bizien, Colin, Bousquet et Gaborit...

Coralie : ils m'ont tous dit oui !

Ça, c'est très bien. Donc je vais te donner un exemple, moi j'ai jamais eu de problèmes avec Bousquet et Debien, parce que c'est des fans absolus de jeux de rôle, donc ce qu'ils m'ont tous fourni c'est des scénarios de jeux de rôle. Quand les deux m'ont envoyé le premier scénario de *Star Wars*, je leur ai fait réécrire trois fois, je crois, quand même, parce que c'était pas super bien écrit et puis surtout, il y avait des problèmes de scénario, des trucs comme ça. Donc, ça marchait bien en jeux de rôle. Donc, à l'opposé total il y avait Fabrice Colin qui, dès le départ, avait une écriture superbe, alors moi je suis pas très bon juge d'écriture, mais Agnès qui était notre secrétaire de rédaction nous disait que c'était très bien écrit. Par contre de temps en temps elle venait nous voir elle disait : « là il y a un problème, il y a rien à faire pour les joueurs ». C'est-à-dire qu'il nous écrivait un roman où tout se passait devant les joueurs, ou il supposait que les gens allaient faire tel truc. Je lui ai fait réécrire trois ou quatre fois des scénarios, en lui disant : « c'est bien, mais tu sais un jour il faudra que t'écrives des bouquins, parce que t'es vachement bon en écriture mais là, on est un magazine de jeux de rôle, mon but c'est de publier un truc dans lequel il faut qu'on dise : "si les investigateurs pensent à aller à la bibliothèque ils auront tel chose etc." et pas : "alors qu'ils traversent la rue l'orage se présente et leur donne tel truc." » Bon je caricature, c'était pas à ce point-là, mais ce que je veux dire

c'est que vraiment, il racontait l'histoire, et à des moments tu te disais, mais où est-ce que les joueurs jouent, où est-ce qu'ils ont une liberté, où est-ce qu'ils interviennent ?

C'est pour ça qu'on a la grosse différence entre la littérature et les jeux de rôle, c'est que pour moi le jeu de rôle c'est un univers. Il y a du mécanisme parce que tu veux le jouer, mais ça c'est le côté jeu. Mais pour moi, le jeu de rôle c'est un univers. *Simulacres* c'est un jeu dans le sens où c'est un système, et après les univers ça a été *Capitaine Vaudou*, ça a été *Cyber Age*... Donc tu décris des contextes dans lesquels les gens peuvent faire vivre des aventures qui peuvent être très très variées, qui peuvent être écrites, qui peuvent être en fonction du meneur de jeu.

Donc pour moi le jeu de rôle ce sont des univers et après les univers peuvent définir de la géographie ou la sociologie etc. Pour moi le roman c'est des personnages, même Tolkien pour moi c'est des personnages, même *Dune* pour moi c'est des personnages. Il se trouve qu'il y a un univers qui est très riche derrière et duquel ils se servent. Mais pour moi, *Dune*, si t'as le même univers et que t'as pas les Harkonnen contre les Atréides, leur relation, je pense que ce serait plat. Tolkien, si t'as pas l'histoire de Frodon et de la compagnie de l'Anneau, moi je pense que je me serais fait chier. Donc, pour moi c'est la différence.

À un moment j'étais très prosélyte dans le jeu de rôle, c'est-à-dire qu'on était dedans, qu'on voulait le faire découvrir à tout le monde. Donc chaque fois que des gens connaissaient pas le jeu de rôle, je disais : « On va faire une partie ». J'avais des scénarios d'initiation où j'étais très dans l'improvisation. Je me demandais ce que les gens voulaient jouer, et je leur faisais jouer ce qu'ils voulaient faire. Bon il y a des archétypes, je sais pas si tu connais *La Morphologie du conte*. Je parlais là-dessus, je demandais dans quel univers les gens voulaient jouer, et je me disais deux trois antagonistes, deux ou trois twists de scénarios et puis voilà, on les fait jouer dans l'univers. J'ai adoré faire jouer dans des univers de séries télé ou d'héroic fantasy.

Donc la littérature c'est des personnages, c'est des sentiments, c'est qui se passe et puis tu t'attaches aux personnages ou tu les détestes... C'est ce qui se passe d'ailleurs dans *Game of Thrones*, où des gens adorent détester certains personnages et en adorent d'autres. L'univers je suis pas persuadé qu'il soit d'une force gigantesque. C'est la guerre des Deux-Roses avec le mur d'Adrien et les Pictes qui sont derrière.

Il a rajouté deux dragons parce qu'à un moment on lui a dit ton truc il est bien, mais sans fantasy à un moment les gens vont un peu se faire chier, « Ah, oui bon, ben je vais rajouter des zombies et des dragons... »

Et, donc quand j'étais prosélyte, je faisais jouer plein de gens, et je me suis dit à un

moment, il faudrait vraiment que je fasse jouer des gens qui sont des créateurs, pour voir ce que cela va donner. Donc, j'ai réussi à faire jouer deux personnes dont j'étais assez fier : Serge Le Tendre, le scénariste de *La Quête de l'oiseau du temps*, et j'ai réussi à faire jouer Moebius.

Coralie : en même temps ?

Non non, pas en même temps. Moebius c'était chez lui, d'ailleurs c'est plutôt son fils qui a joué, parce que comme il y avait ce projet quand même de jeu de rôle... il m'a dit : « mes agents me disent que c'est bien ». Je lui ai dit, moi : « je ne le ferai pas si on n'a pas au moins fait une partie de jeu de rôle pour vous donner une idée de ce que c'est ».

Et, puis Serge Le Tendre c'était différent. J'avais rencontré Loisel dans le cadre de *Casus* parce que je voulais lui commander un dessin, puis après lui j'avais rencontré Letendre, on était devenu un peu copains, donc dans une convention à Brest, je lui ai dit : « On est là, on va te faire jouer », et j'avais fait scénario qui était basé sur l'univers de *La Quête de l'oiseau du temps*.

L'un comme l'autre, n'ont pas accroché du tout au jeu de rôle, parce qu'ils disaient : « on me demande de réagir, moi ce que j'aime c'est imaginer ». On ne dit pas à droite ou à gauche à une porte. Il dit : « Non non, cette porte en fait, c'est pas une porte, c'est une espèce de créature inter-dimensionnelle, alors je passe à travers... »

Coralie : ils faisaient du story game un peu, ils faisaient de la narration partagée (rires).

C'était pas partagé du tout. Ils avaient une capacité de création et surtout une volonté de créer eux-mêmes qui faisait qu'ils comprenaient pas qu'on leur propose quelque chose dans laquelle ils avaient juste à réagir plutôt qu'à inventer.

Coralie : ils voulaient être MJ tout de suite.

Non, je pense pas. Ils auraient aimé raconter l'histoire mais après, je suis même pas persuadé qu'ils auraient aimé que d'autres gens interviennent dans l'histoire. Ils étaient écrivains ou créateurs, et c'est pour ça que je disais qu'à mon avis, il y a aussi une différence. C'est pour cela que j'avais fait le parallèle avec Stafford. Je m'étais dit : « Lui, tu vois, il a

essayé de faire un truc qu'il résout dans autre chose, il a essayé de faire de l'écriture, il a pas réussi, il est allé dans le système ». C'est pour ça qu'il sera intéressant dans tes entretiens, peut-être même plus Bizien ou que Colin. Parce que Colin, il a dû faire des scénarios, il a dû faire des suppléments, mais je sais pas s'il a créé des jeux vraiment. Alors que Bizien, il est arrivé en créant un jeu qui est *Hurléments*, mais après il s'est mis à la littérature, mais bien longtemps après. Et Gaborit je sais pas exactement quel a été son rapport entre le moment où il a créé *Agone*, s'il était déjà impliqué dans le jeu de rôle ou pas.

Entre Colin, Bizien et Gaborit, je pense que t'auras un moyen pour essayer de voir quel est le partage, la frontière, la différence entre le jeu de rôle et la littérature. Parce que moi je pense qu'un bon bouquin ne fait pas un bon jeu de rôle. Exemple typique, *Elric le nécromancien*, qui honnêtement n'est pas très bien écrit, mais comme tout le monde quand on l'a lu quand on était ados, on a vraiment aimé parce que c'est super puissant, ça joue vraiment sur les archétypes. Quand on m'a proposé de jouer à ça, je me suis demandé quel était l'intérêt. D'ailleurs tout tourne autour d'Elric donc si on n'est pas Elric, y a pas d'intérêt et de toute façon dans un an ou dans cent, je peux te dire à quel moment le monde va finir englouti par le Chaos et donc, il est bien ton jeu mais il y a aucun intérêt. Par contre je veux bien relire à nouveau *Elric*.

Coralie : on avait l'impression que c'était un univers sur lequel on ne pouvait pas agir entre la façon dont il allait finir et le fait que c'était Elric qui était...

Ça, c'était mon opinion. Après il y a d'autres gens qui ont surkiffé *Elric*, ils se sont dit : « Ah, mais on va jouer dans les royaumes mendiants, de temps en temps on va le rencontrer, ou on va lutter contre lui, ou il était un PNJ », il y a des moyens de jouer avec ça.

Par exemple, j'ai jamais réussi à trouver de MJ qui était fan absolu de *Judge Dredd*, j'aurais bien aimé jouer dans l'univers de *Judge Dredd*, mais j'aurais pas aimé rencontrer Judge Dredd. Mais je pense que l'univers tenait bien quand même de son côté.

Coralie : pour toi, le JdR le plus réussi dans le fond, dans la forme ce serait lequel ?

Le problème, c'est que j'ai un ressenti de vieux joueur, c'est-à-dire que j'ai découvert le jeu quand il est arrivé, donc j'ai quand même toujours une tendresse pour *Donjons et Dragons*, parce que c'est un archétype qui, dans sa forme initiale, a tellement formé le truc que j'ai du mal à m'en séparer, même s'il a des lourdeurs gigantesques. Je veux dire que la première

édition de *Donjons et Dragons* et même quand j'étais à la première GenCon, il y a pas de notion de groupe, c'est-à-dire il y a quatre joueurs et dedans ils définissent un porte-parole, et c'est le porte-parole qui peut parler au meneur de jeu. J'ai vu deux ou trois parties de jeu de rôle au États-Unis, ça se passait comme ça. En France, j'ai jamais vu aucune partie qui s'est jouée comme ça. Mais en France, tout le monde a dit, tout le monde joue, t'as pas un chef de groupe. Donc je pense ce qui a fait le succès de *D&D*, c'est que les gens se le sont approprié tout de suite et l'ont complètement modifié. À peine *D&D* est sorti qu'il y a eu *Tunnels & Trolls*, qu'il y a eu *Traveller*, et plein de trucs du genre. Mais je peux pas m'empêcher de me dire que sans *D&D* ça existerait pas, et donc j'ai quand même toujours une tendresse pour *D&D*. Par contre tu vois, le *D&D 4*, quand j'ai vu l'objet, je me suis dit la force de *D&D* c'est que tout le monde peut être le héros qu'il veut, avec des dérives : à un moment, tu te retrouvais avec 45 classes qui avaient aucun intérêt, avec des trucs du genre le druide des forêts arctiques subtropicales... et en plus il faut être au niveau 25 pour commencer à voir une différence avec le druide normal. Là, je te parle comme un vieux, ça n'a aucun intérêt.

Mais *D&D* tu as de l'imagination, tu as un système, il est compliqué, il est pas tout à fait logique, mais tu peux faire ce que tu veux et en plus, tu vas devenir un héros, tu vas monter en niveau, tu vas soulever l'univers. C'est la base. Et le pendant absolu qu'il y a derrière, c'est *L'Appel de Cthulhu*, genre en disant t'es là pour jouer ton personnage, t'es là pour incarner quelque chose et de toute façon, ça sert à rien parce qu'à la fin tu vas mourir.

Donc, pour moi ça a toujours été les deux pôles positif et négatif, mais c'est des trucs historiques. Après je comprends très bien que quelqu'un qui arrive maintenant, il ne va kiffer ni l'un ni l'autre, comme quelqu'un qui est né après les années 70 ça va le faire chier de voir *Les Tontons flingueurs* en noir en blanc.

Ils disent : « C'est quoi ce vieux truc, ce machin qui n'intéresse pas grand-monde ? » Alors certains vont aimer, parce qu'ils ont joué à des jeux vidéos, ils vont se dire c'est comme *Baldur's Gate* ou c'est comme *World of Warcraft*, je vais pouvoir monter en niveau, je vais pouvoir faire des trucs, mais voilà j'ai ces deux trucs-là.

Après, c'est des meneurs de jeu. Je veux dire, *Rêve de Dragon* j'ai adoré, mais parce que j'ai eu Denis Gerfaud comme meneur de jeu. Il y a eu *Hystoire de fou* aussi. Mais je sais pas ce que ça aurait donné avec un autre meneur de jeu que Denis. Parce que le truc étant vraiment super angoissant, super flippant, et qu'il en jouait sur les mécanismes. Ce que j'ai adoré c'est *INS/MV*, parce que c'était un jeu super simple. Au bout d'un moment la mécanique me gonflait, il y avait trop de pouvoirs, trop de points, trop de trucs comme ça, j'arrivais plus à gérer les parties, mais le principe simple d'archétype, d'opposition, de pouvoirs j'ai

vraiment trouvé ça génial. Mais je reste dans des vieux trucs. C'est pareil pour les premières musiques que t'as écoutées quand t'étais ado, ton premier flirt, tu vas rester attaché à ces trucs-là sentimentalement.

Après comme je t'ai dit, j'ai joué à un moment à trois séances à *Dragonlance Fifth Age*, sur le moment je me suis dit que ça sortait vraiment de l'ordinaire, il y a truc qui n'a rien à voir là-dedans. Mais je pense pas que si j'avais joué plus ça m'aurait vraiment intéressé.

Maintenant la différence aussi, et là où tu peux avoir un rapport avec la littérature, c'est qu'en fait là où tu peux avoir de la création c'est pas dans le jeu, je pense pas, le jeu n'a presque aucune création dedans. Enfin l'univers c'est intéressant à créer, mais c'est du système, t'as des trucs qui se passent, mais après, c'est dans les scénarios et dans les campagnes. Si les gens se rappellent des *Masques de Nyarlathotep* ou de *La Campagne impériale* de *Warhammer*, ils vont toujours te parler d'un scénario, ils vont te parler de *Ravenloft* ou de *Dragonlance* dans *D&D*, ils vont rarement te parler du jeu ou de l'univers. Après ils se sont attachés, mais je pense que l'on s'intéresse vraiment à un récit qui a été fait et dans lequel les gens se sentent investis. Donc là, effectivement il va y avoir une démarche dans l'écriture d'un scénario ou de la campagne dans lesquels tu vas pouvoir impliquer tes personnages.

Coralie : ça m'amène à mes deux prochaines questions. Quelles sont pour toi les campagnes qui ont été les plus marquantes, tes campagnes préférées, et même question pour les univers ?

Alors, je vais être super égoïste parce que, c'est pas moi qui l'ai écrite, mais je l'ai jouée en tant que joueur et je l'ai fait jouer en tant que meneur de jeu, mais *Capitaine Vaudou* que Jean-Pierre Pécau a faite pour moi, j'ai vraiment adoré. Surtout que la suite n'a jamais été publié, elle se passait à Londres, après un truc qui se passait en Méditerranée avec des pirates, très très proche d'ailleurs de *De Cape et de Crocs*, 5 ou 6 ans avant *De Cape et de Crocs*. Et après, on repartait dans les mines du Brésil etc., enfin on a vécu des trucs géniaux avec *Capitaine Vaudou*. Mais là, il y a que le premier volume qui a été publié et qui est accessible.

En tant que meneur de jeu, j'ai vraiment apprécié quand même les longues campagnes de *Cthulhu* que se soit les *Masques de Nyarlathotep* ou *Les Montagnes hallucinées*, mais parce que justement ça se joue sur la longueur, parce que là tu laisse du temps au personnage. En plus, mes personnages dans *L'Appel de Cthulhu* ils survivent la plupart du temps, ou ils vivent longtemps parce que mon but n'est pas de les tuer les uns après les autres.

Coralie : sur une campagne longue c'est un peu compliqué si le changement de perso est trop régulier.

C'est pareil tu vois, dans *Les Montagnes hallucinées* j'avais fait des équipes de deux ou trois. Dans *Capitaine Vaudou*, on s'est servi d'un truc qui existe vraiment dans la marine du XVI^e siècle, le matelotage. C'est-à-dire qu'un membre d'équipage est toujours lié à un autre membre d'équipage, et ils se lient toujours l'un avec l'autre pour qu'ils puissent se remplacer quand il y en a un des deux qui meurt ou qui passe par-dessus l'eau etc. Donc t'as des moyens de faire survivre les personnages. Mais à chaque fois c'est l'histoire qui est intéressante.

J'ai joué du *D&D 3.5*, je me rappelle même plus l'univers ou des trucs comme ça, pareil le scénario était pas super intéressant, mais c'est tout ce que l'on faisait à côté, c'était le meneur de jeu qui nous laissait avoir un peu de liberté.

Après, c'est du plaisir de voir que c'est bien foutu, mais tu vois par exemple *Masques de Nyarlathotep*, on a passé beaucoup, beaucoup de temps à New York et à Londres, et en fait pour des questions de temps et de rapidité je crois que j'ai zappé quasiment l'Afrique, je les ai fait aller en Chine et en Chine, il s'est passé trois à quatre séances parce que c'était sympa. Après on a été en Australie, où j'ai fait le scénario qui devait se passer en 10 à 15 séances en une séance et demie, un final à *la Docteur No*. Parce qu'après tu t'adaptes, c'est le principe du meneur de jeu, calculer l'attente du joueur, et se dire ça, fait déjà un an et demi qu'on joue sur le truc, ils commencent à sentir la fin, tu vas raccourcir, recouper, tu vas le refaire. Le matériel de base n'est pas forcément le matériel que tu vas faire jouer.

Mon plus grand souvenir de jeu de rôle : j'avais fait jouer trois fois *Ravenloft* de *D&D* parce que bêtement, c'est un scénario dans lequel, le scénario de base est à peu près le même, mais t'as six ou sept éléments aléatoires que tu tires au hasard au départ de l'aventure. Alors c'est très bête, c'est la motivation de tel personnage n'est pas la même, la relique que l'on doit chercher n'est pas au même endroit et n'est pas la même, ce sera pas les mêmes objets et puis en même temps c'est pas les mêmes joueurs. Donc, à chaque fois j'ai fait jouer de façon différente avec des trucs totalement différents qui se sont passés. Et là, c'est peut-être un des rares scénarios, qui est très mécanistique mais en vérité, il n'y a pas de vraie histoire. Parce que les joueurs veulent tuer le vampire et le vampire veut tuer les joueurs, c'est du *Alien* fantasy.

Coralie : en termes d'univers, est-ce que certains t'ont marqué, ou qui se démarquent

un peu des autres ?

Tous les trucs de *D&D* de base, j'ai jamais accroché à leur univers, c'était toujours de bric et de broc. Sauf que j'ai joué justement une fois avec Patrick Bousquet à *Dark Sun*, et *Dark Sun*, toute la première campagne, tu ne sais pas ce qui se passe après. C'est le Dragon avec un D majuscule, c'était un kif en plus à l'époque, le meneur de jeu préparait une musique pour chaque scène, il y avait vraiment un truc hallucinant. Donc l'univers était en plus très très bizarre, l'univers *Dark Sun* était vachement bien.

En tant que meneur de jeu, j'ai bien aimé le truc un peu mécanistique que Wizards avait fait sur *Eberron* pour l'édition 3.5, parce que ça sortait un peu de l'heroic fantasy classique.

Coralie : il y avait un petit côté steampunk.

C'était le côté steampunk qui permettait de rajouter des automates. On le jouait d'ailleurs très steampunk.

Après, les autres univers, j'ai pas joué à *Castle Falkenstein*, j'ai pas joué aux trucs de western. J'ai lu un nombre de jeux hallucinant, j'en ai lus je sais pas, 100 à 150, mais jouer, en tant que joueur, j'ai peut-être pu en jouer une dizaine de jeux, et en tant que meneur de jeu, j'en ai masterisé 4 ou 5. Parce qu'il faut s'investir dedans, faut des trouver des gens.

Coralie : on sait tous que l'on achète beaucoup de jeux pour en jouer très peu, mais on en lit beaucoup. Mais c'est vrai que la proportion de jeux joués est pas énorme.

On fait un peu un saut dans le temps, mais qu'est-ce que tu pense un peu de la distinction que font certains rôlistes entre story games et jeux de rôle ?

J'ai vu que tu me posais la question et c'était une des questions que m'avait posé Kerlaft lors de son entretien.

Hier, les gens de *Casus Belli* m'ont appelé pour me demander si je voulais écrire des articles pour eux. Je leur ai dit : « Mais moi j'aimerais bien savoir un peu ce que c'est que ce truc de narrativistes et story games , parce que j'en entends parler et à chaque fois, je lis des articles, c'est tellement confus, c'est tellement compliqué qu'en dehors du fait qu'ils s'affrontent les uns et les autres, je comprends s'il y a une vraie différence ou si c'est tellement différent qu'il n'y pas de rapport ».

Je vais faire un aparté, sur Facebook, je me définis comme un *grammar nazi*, mais ce qui

m'énerve encore plus que ça, c'est les gens qui lancent des débats sur qu'est-ce que c'est que le vrai jeu de rôle ? Et je leur pose toujours la question, mais ça sert à quoi de vouloir le définir, parce qu'en fait quand tu creuses la question c'est que s'ils veulent le définir, c'est en général pour pouvoir dire ça, c'est du vrai jeu de rôle, ça c'est pas du vrai jeu de rôle, et ça, ça m'intéresse pas du tout.

C'est-à-dire que si tu t'amuses et que tu joues à un jeu et si c'est un jeu et qu'il y a du rôle c'est un jeu de rôle.

Moi, je suis pas réticent du tout, je suis prêt à expérimenter tous les trucs comme ça. Je pense que même, j'ai voulu créer de la narration partagée, parce qu'au départ, le principe de la Terre des 1000 mondes qui n'a pas été développé, le truc que je voulais faire avec le truc de Moebius c'était que chacun crée son propre univers, qu'il devienne meneur de jeu dans son univers, qu'il fasse jouer les autres joueurs dans son univers, et qu'après à tour de rôle chacun fasse jouer les autres joueurs dans son propre univers. Je me disais, il peut y avoir du participatif, mais du participatif chez les autres. J'ai toujours du mal, peut-être parce que j'ai le mythe de l'écrivain, à penser que l'on puisse à plusieurs, sans qu'il y ait de la réécriture et du travail, arriver à créer de bonnes histoires qui ne deviennent pas des archétypes et des choses qui tournent en rond.

Quand tu vas demander à des gens d'inventer qu'est-ce qu'il va se passer comme péripéties, si quelqu'un est très fort et a beaucoup de charisme, c'est son propre univers qui va chez les autres, et au bout d'un moment tu vas te rendre compte que c'est lui qui va écrire l'histoire et qui va diriger le groupe. Si ça devient de la démocratie, la démocratie pour moi à un moment, j'ai l'impression, elle va tomber sur de l'eau tiède : « Ah, c'est le dragon qui a enlevé la princesse, ah tiens qu'est-ce qu'on va pouvoir imaginer ? Peut-être il est sensible à tel truc... » Je vais pas avoir de surprise, parce qu'on va en avoir discuté ou c'est quelqu'un qui va amener son idée, mais à ce moment-là, je vais déjà la connaître.

Donc si tu veux, je ne saisis pas très bien que les types me disent dans ma campagne de *Donjons* : « Bon on en a un peu marre des voyages en ville, on aimerait partir dans des contrées inexplorées ». Je vais leur écrire moi-même un truc, s'ils veulent partir dans le nord et le froid, mais ils savaient pas à quoi il vont s'attendre, ils m'ont proposé les idées, ils m'ont fait des suggestions, je vais partir dessus.

Coralie : après ça peut être très différent d'un jeu à l'autre, finalement. Ça peut être un truc aussi minime que de dire : « Bon, si je réussis mon jet, c'est moi qui décris le résultat de l'action ». Et ça peut être vraiment des systèmes. C'est vrai que c'est

vraiment différent d'un jeu à l'autre. Donc tout ce qui est story game finalement, je veux pas trop donner mon opinion là-dessus, mais finalement ça regroupe des choses qui me semblent assez différentes.

Pour te donner un exemple, *D&D*, il m'a fallu cinq à six ans pour savoir que les joueurs pouvaient lancer les dés. C'est-à-dire que pendant six ou sept ans, les joueurs n'ont jamais lancé les dés, ni les miens ni les autres. Le principe, c'est que je lançais les dés pour eux et je racontais l'histoire. Par contre je le faisais sans tricher justement, je décrivais les échecs critiques, et en fait il ont adoré. Et, la première fois où j'ai joué en dehors de mon groupe de joueurs et que j'ai découvert que les gens avaient des dés qu'ils lançaient, je me suis dit que j'allais essayer ça. Ils l'ont très mal pris pendant trois ou quatre mois, parce qu'ils disaient : « maintenant, je sais qu'il faut que je fasse un 15, si je fais un 16 c'est bon et puis voilà, soit j'ai réussi soit j'ai pas réussi », alors qu'avant c'était : « Tu l'as légèrement tailladé, ou sa tête éclate comme un melon trop mur », mais moi je faisais le roleplay du lancer de dés.

Coralie : en fait ils savaient même pas comment ils augmentaient de niveau, tu leur faisais aussi ?

S'ils avaient les scores, je leur disais « Au fait t'as combien en force ? Il faut que tu fasses combien ? ».

Coralie : ils avaient leur propre fiche quand même devant eux ?

Ils avaient leur propres fiches mais ils voyaient pas les résultats. Ils connaissaient les sorts qu'ils avaient mémorisés ou les trucs comme ça, mais ça n'allait pas plus loin. De toute façon à l'époque déjà acheter un deuxième set de dés c'était compliqué, donc au départ c'est parti du fait qu'il n'y avait qu'une seule personne qui avait un set de dés. Si je devais à chaque fois donner les dés et les reprendre, ça ferait perdre un temps colossal.

Coralie : donc vous annoncez jamais les résultats en fait ? Ils décrivaient leur action, tu lançais le dé.

Par contre je savais que le type il fallait qu'il fasse un 23. C'est l'idée où tu donnes un coup et même malgré les enseignements de ton maître, tu vas jamais réussir à donner un coup aussi

parfait que celui-là, tu l'as ajusté totalement, tu as visé sa carotide... Tu vois pas comment tu pourrais faire mieux de toute ta vie et au moment tu frappes tu comprends pas pourquoi mais t'as l'impression qu'il a bougé de telle façon que ça a dévié le coup. Tu vois pas comment humainement tu pourrais être capable de faire mieux que ça.

Il avait fait 20, même avec 20 il arrivait pas à toucher...

Après je l'utilisais pas sur tous les coups, mais voilà tu t'es battu normalement, t'as vu que le type était pas très fort en face, en deux trois coups tu lui as donné deux trois estafilades, et il était déjà presque à moitié mort quand il s'est mis à fuir. Il savait pas qu'il avait réussi, pas réussi. Il savait quand même qu'il était de tel niveau donc il se disait qu'il devait être un peu moins fort.

Coralie : en fait la mécanique elle ressortait pas trop dans les conversations.

Il y avait zéro mécanique.

Coralie : tu faisais les jets mais finalement dans la conversation que vous aviez autour de table c'était pas du tout saillant le système.

C'était saillant dans le sens où quand il y avait un magicien, il avait un certain nombre de sort à lancer dans la journée et puis ça prenait un à deux rounds pour les lancer. Je disais « Tu commences à préparer un round de combat et ça partira au deuxième round », donc il y avait quand même un côté mécanique.

Le côté aléatoire était géré par moi, qui gérais l'histoire. Ils me faisaient confiance sur le fait que je gérais l'aléatoire comme un ordinateur ou comme un juge arbitre.

Maintenant ils lancent alors il y a toujours le côté un peu « Ah, super j'ai foiré ! » après t'as le côté fétichiste du dé qui est ressorti que je connaissais pas et qui est arrivé après.

Entre les story games, le narrativisme, de temps en temps je ne vois pas très bien les différences, ce que les gens appellent l'un ou l'autre. Le participatif, il m'est arrivé une ou deux fois de faire des parties de jeux de rôle où on était deux meneurs de jeu qui se répartissaient de temps en temps les joueurs, les situations, les trucs comme ça c'est aussi un peu différent.

Par contre, le truc auquel je tiens et qui fait la différence justement entre la littérature et le jeu de rôle, c'est que c'est du jeu et pour moi le jeu, c'est pas le fait qu'il y ait de règles, c'est qu'il y ait du chaos et du hasard. Après t'as des règles pour l'encadrer, sinon je me ferais

chier. C'est pour ça que je n'ai pas compris par exemple quand il est arrivé le premier jeu, je pense que c'était *Ambre*... j'ai des copains qui sont fans, quand j'ai vu le système j'ai pas bien compris. Si c'est en fonction de ce qu'on réécrit et que c'est toujours le même résultat pour le même truc, où est le côté aléatoire ? Je veux dire le grand méchant que j'ai passé deux mois à écrire ils ont trouvé la bonne technique et le ont fait un bon jet de chance, il est mort en 10 secondes ? Eh bien c'est à moi de rebondir, que ça fasse crédible et que ce soit prévu ou pas prévu.

Il y a un principe de réalité et pour moi, le jeu de rôle mélange le chaos avec la réalité par le biais des dés ou d'un autre système. Les joueurs y croient parce que c'est pas écrit.

Dans le bouquin tu peux te faire avoir par le romancier parce que tu pensais quelque chose, mais en fait c'est quand même écrit. Si tu lis la fin du roman avant de l'avoir fini t'auras pas la surprise.

Tu vois à la fin de la plupart des scénarios de *Cthulhu* il y a marqué les joueurs pourront à la fin interrompre la cérémonie qui fait que les planètes ne vont pas s'aligner et que la Terre ne pas être détruite. Moi, à la fin des *Montagnes hallucinées* c'est pas loin que la Terre soit détruite. Je sais pas si tu as lu cette campagne-là ?

Coralie : je l'ai lue mais je ne l'ai pas fait jouer.

À la fin ils savent qu'ils doivent retourner tous les 10 ans là-bas pour nourrir l'espèce de truc sinon le monde va finir. Donc, c'est quand même pas un *happy ending*, de toutes façons c'est pas prévu pour un *happy ending* mais cela aurait pu se passer beaucoup, beaucoup plus mal ou mieux.

Coralie : on parle un peu de story game et tout ça mais globalement je sais pas tu suis un peu les jeux qui sortent ou les nouveaux auteurs...

Non, je me suis posé des questions et je connais pas du tout.

Quand j'ai été au Utopiales cette année j'ai vu deux ou trois créateurs de jeu. Je suis toujours assez impressionné par ces gens qui écrivent pleins de trucs. Mais j'ai l'impression qu'ils vont de plus en plus dans l'univers, l'histoire, les trucs super détaillés, ça devient de plus en plus gros, ça devient vraiment de vrais univers. Donc, je pense que soit on accroche et c'est tant mieux, soit on reste un peu extérieur parce que j'ai plus trop le temps de jouer et je vais pas me racheter un bouquin de 300 pages juste pour le découvrir et ne pas y jouer. Mais à

l'opposé j'ai découvert, puisque j'ai copain qui voulait être meneur de jeu, il cherchait un jeu super simple et il a acheté *Wurm* de Roudier. On a fait le tout premier scénario et je trouve ça génial. Parce que le système est super minimal, il correspond réellement à ce que moi je veux dans un jeu de rôle. Le scénario était vraiment très très bien, on s'est vraiment pris au jeu, on s'est cru dedans ça j'ai adoré ça.

Mais pour moi ça reste du très traditionnel quelque part.

Coralie : je sais pas si t'as vu, mais notamment par rapport au crowdfunding, ou des nouveaux systèmes des nouveaux mode de distribution qui émergent avec le Net, ça peut changer la donne pour un certain nombre de jeunes éditeurs, t'en penses quoi de cette évolution-là ?

Alors j'aime et j'aime pas. C'est-à-dire que par exemple j'ai vu qu'il y avait une relance de *Shaan Renaissance*, bon là c'est pas du crowdfunding c'est de la souscription et à la limite la souscription ne me gêne pas. Parce que honnêtement quand le jeu est sorti ça commençait à être la fin du moment où j'étais dans le domaine du jeu de rôle, donc j'avais trouvé le truc super bien foutu, l'univers etc. J'avais pas réussi à aller jusqu'au bout mais j'avais trouvé la démarche super intéressante et vraiment passionnante. Mais j'avais pas acheté les trucs, j'avais pas été jusqu'au bout.

J'ai vu qu'ils ressortaient le jeu, je me dis que j'allais donner un coup de pouce et j'ai pris un package créateur, où on propose d'inventer un bout d'univers un truc comme ça, donc je leur ai créé un petit truc qui sortira peut-être un jour ou pas. Ça, ça me va.

Pour le jeu de rôle, je sais pas, c'est vraiment un truc où les gens participent entre eux et le font, je suis pas persuadé.

Par exemple, là, *Black Book*, j'adore *Black Book*, mais essayer de lancer leur prochaine campagne *Pathfinder* en crowdfunding je vois pas du tout l'intérêt. C'est-à-dire que cela ne m'intéresse pas à l'avance, la *Campagne des Justes*, je sais pas ce que ça va être, j'ai pas lu le truc, c'est-à-dire que quand elle sera publiée je peux la feuilleter, la lire, je vais me dire « Putain, c'est génial je vais l'acheter » mais je vais pas signer un blanc-seing avant pour un truc comme ça.

Je peux concevoir que des trucs comme *Polaris*, où le truc s'est arrêté pendant des années, qui a une grosse fan base, que c'était un de leurs jeux préférés et qu'il ait été abandonné pour des questions de temps, qu'on dise : « Au fait, vous voulez participer, si on arrive au budget on va pouvoir débloquer des sous ». Et là le type travaille vraiment, le créateur du jeu va

pouvoir enfin dégager un peu d'argent, parce que les gens ne peuvent pas travailler gratuitement sur les trucs comme ça. Ben ça peut se concevoir, tu vois c'est vraiment du cas par cas. Derrière la maison d'édition qui dit : « Au fait j'ai une super idée je vais faire un truc on va le faire en crowdfunding », excuse-moi mais *a priori* non.

Coralie : toi maintenant dans le jeu de rôle, tu joues toujours beaucoup d'après ce que j'ai compris, est-ce qu'en termes de créa...

De moins en moins. J'ai pas joué depuis un mois et demi pratiquement, là.

Coralie : en termes de création, t'as envie de refaire des choses un peu plus officiellement ?

Il y a deux trois jour et j'ai découvert le principe du Game Chef et je me suis dit que je n'allais pas participer. Puis j'ai vu le thème et je me suis dit : « Ah tiens, ça m'a donné une idée ». Alors j'ai fait un truc dérivé de *Simulacres* parce que ça me donnait une base. Ils avaient dit « On a une semaine pour le faire », il y a des gens qui vont travailler comme des malades pour faire des trucs super complexes, moi j'ai fait un truc qui tient sur deux feuillets A4 basé sur *Simulacres*. Tu peux aller voir sur le site, ça m'a fait vachement marrer de faire ça. De recréer un mini-système. Alors j'ai pas été très loin, parce qu'après il fallait d'autres scénarios. Donc j'ai exposé des bases et là effectivement ça a pris forme, c'est-à-dire : « voilà l'univers, voilà les protagonistes, voilà les deux, trois difficultés que les joueurs ont à affronter dans le scénario et maintenant débrouillez-vous ».

Coralie : d'accord, eh bien j'irai voir ça.

Mais je pense que si je faisais des trucs maintenant j'irais vraiment beaucoup plus dans la simplicité.

Coralie : quand tu continues à jouer, tu continues à jouer à quoi ?

Le vendredi soir quand j'arrive à jouer avec mes copains, qui sont âgés, qui ont des enfants etc., ce qui leur plaît c'est du *Donjons et Dragons*, actuellement du *Pathfinder*.

Avant on a fait du *Cthulhu*, du *INS* pendant des années, mais on s'est mis d'accord que si

on voulait continuer à jouer c'était ça. Bon, il y en a deux qui vont arrêter et on va se faire une réunion début juin pour voir si on va passer aux jeux de plateau ou si on va refaire un tout petit comité de jeu de rôle sur des trucs plus minimaux, donc ça je sais pas. On a joué à *Warhammer* pendant un moment, on fait du *Cthulhu*, il y a très longtemps on a fait du *INS*, du *Nephilim* et ça, ça remonte à perpète, ça fait des dizaines d'années et là actuellement, on s'est mis à *Würm*.

J'ai une campagne le mardi, une campagne le vendredi mais comme celle du mardi il y a quelqu'un qui ne peut pas jouer pendant trois semaines on s'arrête. Et ma campagne du vendredi de temps en temps pendant quatre à cinq semaines de suite il y en a plein qui sont à droite à gauche.

Je continue à jouer mais je joue à des grands classiques on va dire, sauf *Würm*. Et là par exemple typiquement je sais pas s'il y a beaucoup d'argent dans les trucs comme ça. Ils faisaient un crowdfunding Ulule pour une campagne et dans ce crowdfunding ils disaient : « Pour ceux qui achètent la campagne pour le palier II il y a le livre de base et l'écran ». La campagne je l'ai reçue et je l'ai offerte à mon meneur de jeu, moi comme ça j'ai les livres de base et puis on a un nouvel écran.