

Entretien avec Raphaël Bardas

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

Avant toute chose je tiens à préciser que je n'écris plus de jdr depuis quelques années et que ma vision n'est pas forcément inscrite dans ce qu'est la création ludique aujourd'hui.

En ce qui me concerne, j'ai été auteur puis coordinateur éditorial. On peut donc dire que j'ai été tour à tour scénariste, créateur ou développeur de mondes imaginaires et garant de la cohérence de ces mêmes mondes. Être auteur de jeu de rôle est un exercice formidable pour apprendre à clarifier sa pensée, la rendre palpable et surtout ré-exploitable par autrui. On mutualise des envies, des idées, on apprend à motiver son lecteur.

La fonction de coordinateur éditorial m'a énormément frustré, c'était une tâche laborieuse, presque administrative, et qui demandait des qualités et compétences de gestion de personnel que je n'avais pas. C'est d'ailleurs l'une des raisons de ma « retraite ». Je ne sais pas si on peut vraiment être auteur et éditeur à la fois.

Qu'est-ce qui vous a motivé à des jeux Comme *RetroFutur* et *Capharnaüm* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez écrit pour ces JdR ?

Rétrofutur est parti d'une discussion avec Sébastien Célerin sur « que serait un bon jeu d'horreur ? ». J'étais convaincu qu'on avait vu assez de tentacules dans le jeu de rôle et qu'il fallait chercher à déranger, à bouleverser la perception, placer l'horreur sur le plan de la psyché, du traumatisme, plutôt que sur le sanguinolent. D'autre part, j'avais grandement envie à cette époque de travailler sur un jeu dans la tonalité des romans noirs et du polar. Ces quelques réflexions ne pouvaient cependant pas donner un jeu à part entière et nous avons passé de nombreux mois à enrichir le concept avec Frédéric Weil, Tristan Lhomme et Maël Le Mée, chacun apportant des idées et des envies complémentaires. La création de Rétrofutur a été un véritable laboratoire d'idées folles. Le plus intéressant pour moi fut le défi de faire cohabiter dans un même univers toutes ces sensibilités et ces envies. De la contrainte naît l'inspiration !

Pour Capharnaüm ce fut complètement différent. J'avais des envies de soleil, d'épices, d'ambiance méditerranéenne et d'aventures échevelées. Je jouais beaucoup à L5R et 7th Sea à cette époque, et je rêvais d'un jeu qui ferait une synthèse fantasmée des cultures méditerranéennes antiques et médiévales tel que ces deux jeux le faisaient pour leurs inspirations propres. Mon ami François Cedelle avait des envies complémentaires et nous avons mis le projet sur la table pendant quelques mois avant d'en proposer la rédaction aux membres du Studio Deadcrows. Cela a tellement motivé l'équipe qu'il fut bien difficile de faire le tri entre ce qui était nécessaire pour commencer à jouer et tout ce que nous pensions devoir raconter sur cet univers. Ça a donné cet énorme pavé d'1 700 000 signes.

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 ?

J'ai toujours été davantage inspiré par les univers que par les systèmes qui permettent de les mettre en mouvement (bien que j'aime qu'un système soit efficace et adapté à l'univers). De fait, c'est la matière fictive fournie par l'univers, les personnages que l'on peut y rencontrer, et les situations dramatiques possibles qui m'inspirent en premier lieu.

Bien souvent, à la lecture d'un univers déjà existant (ou du cahier des charges de rédaction d'un univers en construction) une synthèse m'apparaît naturellement qui me permet, soit de l'inscrire dans un genre, soit d'en dégager les motifs forts (des sortes d'images d'Epinal). Cela me permet de poser mes propres règles narratives pour l'univers en question et enfin de les raffiner pour en faire quelque chose de moins synthétique.

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

Le système est ce qui permet de mettre du suspens là où le meneur de jeu ou l'auteur ne parviennent pas forcément à en mettre. Il ajoute l'incertitude nécessaire au plaisir ludique. Sans lui, ce n'est plus du jeu de rôle mais du mauvais théâtre. Le système ne doit pas se faire oublier, il doit à mon sens sous-tendre l'univers, activer des mécanismes narratifs, faire sens. C'est pourquoi je ne suis pas un grand amateur de systèmes génériques, à moins qu'une forte personnalisation y soit ajoutée. Des choses remarquables ont été faites en ce sens avec le système Dk dans Khaos 1795, B.I.A ou encore Every day is Halloween.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Je dirais volontiers que le roleplay n'existe pas vraiment tant qu'un joueur n'interprète pas un personnage qui serait, sinon à l'opposé, au moins en rupture avec ses propres convictions. Le roleplay ce n'est pas simplement parler pour son personnage. Cela tout le monde le fait au bout de quelques heures de jeu. Bien entendu ce n'est qu'une réflexion théorique, tout le monde n'est pas autour de la table pour s'encombrer d'un personnage différent de lui (moi-même je ne joue que des geeks karatékas paraît-il...). On est là surtout pour le dépaysement et l'excitation de l'intrigue.

Lorsqu'un joueur commence à bavarder avec un autre, ou avec le MJ, par la voix de son personnage et sur des sujets qui ne font pas avancer le scénario mais qui donnent de la substance à la scène et à l'univers de jeu, on s'approche de ma notion du roleplay. Maintenant, un joueur qui est viscéralement de gauche et qui va faire tenir un discours de droite sans trop de caricature, ou bien un athée qui va soutenir un discours construit pour la foi, c'est pour moi du véritable roleplay. Mais cela pose une autre question : aime-t-on vraiment, sur le long terme, interpréter un personnage auquel on ne peut s'identifier ?

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

Il y a quinze ans j'aurais bien dit l'interactivité, mais aujourd'hui, l'interactivité est partout, à la télévision, dans les jeux vidéo et même dans la littérature avec le livre numérique augmenté. Et si le jeu de société est un médium, alors il y en a des dizaines qui permettent l'interprétation de rôles d'une façon ou d'une autre, l'invention d'histoires ou la simulation de combats. En bref, le jeu de rôle ne permet rien de plus, rien de mieux, que tout ce qui existe ailleurs. Je crois par contre que c'est ce mélange règles/*drama* que l'on redécouvre à la lecture de chaque nouveau jeu, et qui provoque l'excitation du premier personnage que l'on va créer, du premier scénario que l'on va imaginer, qui

est unique. Règles et *drama* échafaudant un système de contraintes qui cadre la création mais qui paradoxalement provoque la pulsion créative.

Vous avez travaillé sur des gammes emblématiques de Multisim au début des années 2000 (Guildes, Agone, RetroFutur). Quel regard portez-vous sur les JdR de cette époque ? Qu'est-ce qui a changé ?

En ce qui concerne Guildes et Agone, c'étaient des jeux présentés dans la profusion. On donnait beaucoup de matière, et souvent beaucoup de règles, ce qui était il me semble représentatif du JdR de la fin des années 90.

Rétrofutur, s'il est épais, me semble davantage dans la mouvance de nombreux jeux aujourd'hui : une sorte de boîte à outils, la synthèse d'un genre, des idées fortes, mais finalement assez peu de matière.

Je pense clairement appartenir à la catégorie des dinosaures des années 90 : j'aime écrire de longs paragraphes descriptifs, détailler le passé des pnjs, donner des informations inutiles en terme de jeu mais évocatrices pour la narration. Il y a cinq ans, après l'édition d'*Abyme, le guide de la Cité des Ombres* chez Mnémos, j'ai été contacté pour rédiger un scénario dans une nouvelle mouture du jeu tiré de cet univers. En voyant le cahier des charges, la façon dont il fallait écrire, on se rapprochait plus de la didascalie de théâtre que de la description romanesque. C'était un exercice très intéressant, mais aussi extrêmement frustrant pour un bavard comme moi. Je crois que certaines créations actuelles sont dans cette mouvance : épurer, aller à l'essentiel, tout miser sur l'efficacité et le ludique mais avec un minimum de règles. C'était un travail de concepteur ludique et non d'auteur. Franchement intéressant et riche de perspectives, mais pas du tout à ma portée ni dans mes goûts.

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

Les plus réussis ? Pas la moindre idée, c'est très subjectif ! Je trouve Khaos 1789 très beau, très bien écrit, très bien scénarisé, très réussi dans l'adaptation des règles. Mais c'est loin d'être mon jeu de rôle préféré. J'aime énormément Scales, qui a un système assez mauvais et déséquilibré et qui n'a jamais été achevé. La première édition de Guildes était pour moi une grande réussite en terme d'évocation et de richesse mais péchait par un manque de cohérence et un système mal pensé. Ce que la deuxième édition lui a apporté pour combler (avec succès) ces faiblesses, lui a fait perdre sa richesse et sa légèreté. Il n'y a pas de jeu ultime. C'est ce qu'on y trouve soi-même et ce que l'on en fait qui donne sa qualité au jeu. N'oublions pas que, quel que soit le plaisir de lecture, la facilité d'assimilation des règles, la beauté du livre, ce qui compte au final, c'est la partie qui aura lieu autour de la table avec les copains.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

J'aime bien les systèmes qui ne sont pas unilatéraux, ceux qui permettent aux joueurs qui savent se les approprier de jouer sur leurs chances de réussite (points de panache, de destin, de style, etc.) ; des systèmes qui de plus donnent du sens au *Drama*, sont en adéquation avec l'univers qu'ils tendent à simuler. Ces dernières années j'ai beaucoup apprécié ceux de Hollowearth Expedition ou de Metal Adventure (même si ce dernier est parfois encombrant).

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Je n'en ai pas, les seules que j'ai vraiment jouées étant des campagnes que j'ai écrites (la Sentence de l'Aube pour Agone, la campagne d'Amesya 2k51). J'ai suivi un peu celles de COPS, de Scales, de Bloodlust, de Metal Adventure et de L5A, mais je finis toujours par m'éloigner de ce qui est prévu, soit parce que je les trouve trop délayées, soit parce qu'elles tournent trop autour du pot.

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

Guildes a ma préférence, et de très loin, sur la plupart des univers de fantasy. Il offre d'innombrables possibilités d'histoires et de lieux. Les auteurs de la première édition, notamment ceux des Atlas, avaient réussi à faire cohabiter dans un même monde des civilisations très riches et souvent incompatibles. Ça tenait presque du happening et pourtant on y croyait.

Scales m'a longtemps passionné. Il permettait de faire une sorte de « real life rpg » tout en basculant sans prise de tête dans du folklore, de l'ésotérisme et de l'action. Très simple et très évocateur, une chaussure à mon pied !

J'aime aussi énormément Unknown Armies et son approche jungienne du surnaturel. C'est un monde à la fois fun et intello, une sorte de World Of Darkness revu par les frères Coen.

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

En fait je ne sais pas de quoi vous parlez...

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 ?

Seulement trois ? Impossible, je vais tricher : Willy Favre, Romain d'Huissier et Yno sont représentatifs de l'énergie et de l'impulsion nécessaires à la publication d'un jeu aujourd'hui. Ils me semblent toujours partir d'une idée forte, qu'ils parviennent à soutenir par un savant mélange de grain de folie audacieux et de travail rigoureux. Et Sébastien Célerin, un vieux de la vieille qui déjà dans les années 90 tentait des « trucs », théorisait sur les structures narratives, repensait parfois la nature même du jeu de rôle, et envisageait certains modèles qu'il expérimente dans ses créations actuelles.

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.) ?

Du moment que les auteurs sont rémunérés à hauteur de ce qu'ils estiment avoir donné, peu importe le mode de financement. Dans les années 90, chez Multism, on recevait une avance sur royalties au moment de la publication du bouquin, c'était plutôt confortable. Lorsque j'ai fondé le Studio Deadcrows, on a opté pour une rémunération au pourcentage des ventes sur ce qui était reversé par l'éditeur qui louait la licence du jeu. Là c'est devenu très inconfortable, les ventes étant assez faibles et le nombre de créatifs élevé, chacun n'avait pas grand chose à se mettre sous la dent à la fin. Personne ne faisait vraiment ça pour l'argent je crois, mais à un moment, quand on passe douze heures par jour pendant un mois entier, pour au final ne gagner qu'une ou deux centaines d'euros, on se dit qu'il va être difficile de continuer.

J'aime bien l'idée du crowdfunding, c'est du mécénat revisité mais avec une grande liberté de création. Je ne sais pas cependant si les auteurs et les illustrateurs y trouvent leur compte.