

Entretien avec Sandy Julien

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

Je suis essentiellement traducteur de JdR et il m'arrive d'écrire des scénarios, des aides de jeu ou du background. J'ai également critiqué des JdR à l'époque de Backstab.

Qu'est-ce qui vous motive à écrire pour un jeu, notamment *C.O.P.S.* ou *Necropolice* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez écrit pour ces JdR ?

Le thème est important, avant tout. Ensuite vient le plaisir d'écrire avec plusieurs autres auteurs : c'est extrêmement motivant. Finalement, il y a l'envie d'explorer des pistes encore jamais exploitées, de proposer quelque chose que je n'ai jamais trouvé ailleurs et que j'aurais plaisir à lire moi-même.

Je ne peux pas dire que j'avais des objectifs particuliers lorsque j'ai écrit pour ces jeux... hormis peut-être ajouter quelques briques à un univers pour le rendre crédible, et intéressant pour le plus grand nombre de joueurs possible.

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 ?

Je m'efforce toujours de réfléchir du point de vue des joueurs. Qu'est-ce qui est amusant à jouer ? Quelle situation vue dans un film ou un roman aimerais-je revivre par l'intermédiaire d'un personnage de JdR ? Cela débouche presque toujours sur la question la plus difficile : *comment* recréer ce qui nous a plu dans un autre média ? Par exemple, j'adore ces séries américaines consacrées aux avocats, comme *The Good Wife* ou *Suits*, mais comment reproduire ce genre de situation dans un JdR ? (À l'heure qu'il est, d'ailleurs, je n'ai pas de réponse à cette question !) Je reconnais que je m'intéressais très peu aux systèmes jusqu'à, disons il y a deux ou trois ans. Les nouvelles mécaniques de JdR ont énormément changé, et font la part belle à la narration. Se pencher sur le système devient beaucoup plus enthousiasmant.

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

Pour moi, le système d'un JdR a essentiellement deux rôles : dissiper les incertitudes et « générer du récit ». Dissiper les incertitudes, c'est-à-dire résoudre les situations conflictuelles, ou plus simplement, arbitrer la partie lorsque deux joueurs ont des idées différentes quant à l'issue d'une situation. Ça, c'est ce qui est évident dans la plupart des JdR. Générer du récit, ou de l'intrigue, c'est en fait stimuler l'imagination et faire surgir des situations inédites, qui ne sont pas prévues dans un scénario fini. Les fameux dés spéciaux du dernier jeu consacré à Star Wars (Aux Confins de l'Empire) répondent parfaitement à cette attente pour moi (comme ceux de Warhammer V3 avant eux) : ils ne donnent pas simplement un « verdict », ils donnent lieu à une interprétation, et forcent le joueur/MJ à improviser. Tous les systèmes de JdR remplissent la première part du contrat. Quant à la seconde, la plus délicate (et la moins « mécanique »), beaucoup de systèmes récents s'y sont penchés. En plus de Star Wars, j'apprécie des systèmes vraiment originaux comme Cortex (Marvel Heroic Roleplaying), Apocalypse World... Ils dépassent le cadre du simple outil de résolution des situations, et facilitent vraiment la tâche créative au MJ.

Comment définissez-vous le roleplay ?

J'ai une définition très classique du roleplay : l'interprétation d'un personnage « à la première personne », avec ce que ça implique de théâtral. Se mettre un instant dans la peau du personnage et jouer sa scène en direct, sans qu'interviennent les règles.

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

Je ne pense pas que le JdR explore réellement des voies inédites en matière de fiction. S'il faut lui chercher une spécificité, c'est plus dans sa forme que dans ses thèmes, par exemple. Il permet de générer un récit spontané, immédiat, dans une forme très brute puisque l'auteur et le public ne font qu'un, finalement (je pique la phrase à John Wick, qui la citait lui-même...). Mais au bout du compte, on aboutit à un récit fini, à un moment ou à un autre. D'ailleurs, certains auteurs se sont servi de leurs parties de JdR comme base de romans ou de bandes dessinées. En y réfléchissant, le JdR a tout de même cette force qui consiste à permettre de créer quelque chose à plusieurs, en temps réel. Une sorte de brainstorming concret. L'instantanéité, voilà déjà un atout, qui peut se transformer en handicap, bien sûr. Sur le fond... L'autre avantage de l'instantanéité, c'est de pouvoir émettre des idées, de créer des récits, très rapidement, et d'en avoir immédiatement un retour. Certains peuvent presque s'en servir comme d'un laboratoire à idées nouvelles, pour expérimenter des univers, des idées d'intrigue, des formes de récit...

Vous avez travaillé sur une gamme emblématique des années 2000 (C.O.P.S.). Comment définiriez-vous les JdR de cette époque ? Qu'est-ce qui vous semble avoir changé aujourd'hui ?

Le monde du JdR explose littéralement, dans le bon sens du terme. Internet a notamment permis de diffuser des JdR amateurs, plutôt destinés à des publics très restreints, et qui ont finalement eu un grand succès (je pense à Pavillon Noir, notamment). Dans les années 2000, il n'y avait guère de place pour les outsiders, et j'ai l'impression que seules de « grosses » gammes pouvaient survivre. Aujourd'hui, n'importe quelle œuvre de fiction peut donner naissance à un JdR. La grosse différence que je vois également, c'est que dans les années 2000, les systèmes de JdR étaient plutôt destinés à simuler la réalité. Aujourd'hui, on voit se développer de plus en plus de jeux qui cherchent à stimuler le processus narratif, voire à le définir. Le système d'évolution des personnages de Tenga est une vraie leçon de narration, par exemple, où le trajet des protagonistes est défini par des règles très claires. Dans les jeux des années 2000 (et avant), on trouvait des « conseils au MJ » (le fameux art du conteur !) parfois très indigestes, impossibles à appliquer, etc. Le « travail » du MJ, le plus dense d'un point de vue créatif, restait bien souvent dans le flou. En dehors de tableaux de génération de scénarios aléatoires, on n'avait finalement pas grand-chose en terme de béquilles narratives.

Aujourd'hui, la tendance est plutôt à aider le MJ. Le JdR a mûri, il est passé de l'étape des idéaux à celui de l'expérience : il existe aujourd'hui des MJ (et des joueurs) vétérans, qui ont testé toutes sortes de possibilités de jeu, qui ont expérimenté, et qui ne se contentent pas de donner des conseils un peu idéalisés. Le grand chaudron du JdR bout encore, et il déborde, même !

L'autre aspect qui a énormément changé, et en très bien, c'est l'aspect visuel ! Des illustrateurs nourris au JdR ont atteint aujourd'hui le sommet de leur art et les illustrations de certains JdR sont tout simplement splendides. Finies les couvertures décalquées sur un vieux comics X-Men ! Les

dernières illustrations de couv d'AD&D sont ahurissantes. Les bouquins de l'Appel de Cthulhu regorgent de photos d'époque choisies avec goût. La mise en page a évolué : au lieu de gros pavés indigestes, on a désormais des jeux bien structurés, denses (je pense à ceux des XII Singes par exemple), concrets.

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

C'est une question difficile, parce qu'il n'existe pas vraiment, à mon avis, de JdR raté (ou bien peu). Quand on lit un JdR, et même quand on y joue, on ne vit qu'une partie de l'expérience qu'il procure, en réalité. Il faudrait l'essayer avec dix MJ différents, dix tables complètement différentes pour avoir une idée du jeu en question, de sa véritable « valeur » (j'hésite même à employer ce mot-là). Du coup, je vais me contenter de donner la liste des jeux qui m'ont le plus marqué dans l'absolu. Unknown Armies, pour sa façon de détourner toutes les situations convenues de l'horreur contemporaine, mais avec un système assez frustrant (surtout pour les joueurs). Tenga, pour sa densité et la place qu'il accorde aux personnages et à leur développement, et pour la cohérence parfaite entre le fond et la forme : un jeu parfait comme un coup de sabre parfait. Star Wars/Aux Confins de l'Empire pour son système de règles absolument parfait : élégant, simple, d'une efficacité redoutable, et parfaitement équilibré entre la simulation et la narration, c'est pour moi le JdR absolu. Il reste accessible mais profond, et surtout, surtout, il est *simple*.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Les systèmes les plus simples, toujours, parce que j'aime en essayer beaucoup et parce qu'un système qu'on ne maîtrise pas en cinq minutes de jeu me donne l'impression de perdre mon temps. Pour moi, le meilleur de tous est celui d'Aux Confins de l'Empire. Expliqué en cinq minutes, il présente néanmoins suffisamment de variété pour se prêter à d'innombrables variations. C'est d'ailleurs ce qui ressort de tous les tests : les joueurs comprennent immédiatement ce qui se passent lorsqu'ils lancent les dés.

Ce qui est essentiel dans Star Wars ACdE, c'est que le système manifeste physiquement (sous la forme des dés) des effets narratifs. Quand un joueur se retrouve dans l'obscurité absolue, il reçoit non pas un malus de -10 à son jet, mais un dé noir représentant ce facteur handicapant. Ce dé, il le touche, il le lance, il peut en isoler le résultat par rapport aux autres : si c'est ce dé qui affiche les symboles négatifs qui lui font rater son coup, il sait qu'il a raté non pas par manque de compétence, mais précisément *à cause de l'obscurité*. Cette façon de matérialiser le récit, c'est l'étape supplémentaire, au-delà de la lecture des résultats du dé. Le dé devient l'incarnation des paramètres de la situation, et le système de Star Wars permet d'identifier, d'isoler ces paramètres et de les interpréter.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Je n'ai aucun attachement pour des campagnes particulières. À vrai dire, je n'ai jamais joué aucune campagne « légendaire » (genre l'Ennemi Intérieur ou les Masques de Nyarlathotep par exemple), mais plutôt des créations perso. J'éprouve évidemment un grand attachement pour la campagne COPS, mais c'est très très subjectif !

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

J'ai longtemps eu une préférence pour l'univers de L5A, mais aujourd'hui, j'aime beaucoup les univers contemporains et les jeux basés sur le surnaturel et l'horreur. Mais je reviens très souvent à un type d'univers que j'adore : celui des super-héros ! Malheureusement, en France, il n'y a pas énormément de jeux de ce type, exception faite d'Hexagon Universe. À côté de ça, je n'ai aucune préférence : tous les univers m'attirent.

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

Je distinguerais plutôt les jeux à narration partagée des autres (en fait, les définitions ne me semblent pas forcément claires, et la ligne de démarcation non plus). Mais le fait est qu'au bout du compte, si on s'assied à une table pour raconter l'histoire de personnages fictifs que l'on incarne, au moyen d'un système de règles permettant de trancher en cas de conflit et de générer du récit, on joue toujours à un JdR. Fiasco, par exemple, reste *une forme* de JdR, même s'il ne s'agit pas de JdR « classique ». Maintenant, je suis fromage *et* dessert : j'apprécie toutes les formes de jeu (à partir du moment où elles ne nécessitent pas de lire 800 pages de règles pour faire une première partie).

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 ?

C'est une question très délicate, c'est difficile de connaître tout le monde... Dans les années 80-90, on n'avait aucun mal à sortir quelques « grands noms » (Croc, naturellement !), mais aujourd'hui, le milieu est en quelque sorte plus dilué. L'auteur le plus brillant (j'insiste sur le mot) de cette génération est sans conteste Jérôme « Brand » Larré. J'ai été époustouflé par Tenga, par la recherche que ce jeu représentait, non pas en termes historiques (je me fiche pas mal de l'histoire, à vrai dire), mais en termes de récit, de narration. C'est un jeu de rôle classique qui offre au MJ tous les bons outils, qui les perfectionne et qui s'affranchit du superflu. Les diverses expériences rôlistiques du Grümph m'ont également beaucoup plu, et je crois que ce sont des auteurs qui creusent dans la bonne direction. Je pense que Croc n'a pas dit son dernier mot non plus. Je suis sans doute moins marqué par la nouvelle génération d'auteurs français parce que j'en suis resté aux grands noms américains (comme Kenneth Hite ou John Wick) et que j'ai arrêté de jouer (et d'écrire) pendant plusieurs années. Il y a beaucoup d'auteurs français, mais il faut encore attendre la maturité, à mon avis...

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.) ?

Le crowdfunding est à double tranchant, mais de nombreuses initiatives témoignent du dynamisme du « marché ». C'est un excellent thermomètre, à mon avis, même s'il y a aussi des ratés par moments. Je suis très optimiste quant à l'avenir du JdR : le succès des conventions ne se dément pas, et des rôlistes auparavant isolés (comme moi) peuvent se retrouver grâce à internet. On a de moins en moins l'impression de constituer une espèce à part (voire en voie de disparition). Le JdR est le loisir culturel le moins passif au monde : on est *obligé* d'être actif pour jouer, et de s'approprier la culture, de mettre les mains dans le cambouis... même s'il ne s'agit que de faire une partie de Brain Soda ! L'enthousiasme des ados rôlistes que je côtoie n'a rien à envier avec le mien il y a (ouch !) 25 ans. Et le contexte culturel et technologique actuel est particulièrement propice à l'épanouissement de leur passion. Mais comment juger de l'impact économique d'un loisir qui ne nécessite qu'une

paire de dés, un crayon et une feuille de papier ? (et un cerveau, tant que j'y pense...) Mesurer l'économie rôliste, c'est une entreprise très délicate. J'ai beau travailler dans le « milieu », beaucoup trop de facteurs restent flous. D'excellents jeux peuvent être boudés par le public. Malgré le pouvoir d'internet et de certains magazines geek, j'ai l'impression qu'on ne fait pas assez de publicité autour du JdR. Et surtout pas assez d'initiation. La porte d'entrée du JDR ne devraient pas être gardée par un Sphinx, on devrait plutôt attirer les nouveaux venus, leur présenter ce hobby non pas comme une activité complexe ou intellectuelle, mais comme ce qu'il est : un loisir facile, que n'importe qui peut pratiquer, et qui se révèle d'une extraordinaire richesse.