

Entretien avec Tristan Lhomme

Comment définiriez-vous votre métier ou votre activité dans le jeu de rôle ?

De la fin des années 80 au début des années 2000, j'ai été pigiste pour des magazines, chef de rubrique, secrétaire de rédaction, chargé de gamme, traducteur, auteur free-lance... Toutes ces activités peuvent s'exercer ailleurs que dans le jeu de rôle, et je ne m'en suis pas privé... à une exception près : l'écriture de scénarios et de campagnes.

C'est la seule partie réellement originale de mon activité. Et c'est la seule que je pratique encore, même si c'est de manière assez limitée.

Qu'est-ce qui vous motive à écrire pour un jeu, notamment *Nephilim* ou *L'Appel de Cthulhu* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez participé à ces jeu de rôle ?

Pour répondre en premier à la question sur les objectifs : me faire plaisir. Il m'est arrivé d'écrire sans plaisir, et en général, on sent bien la différence.

Quant à ce qui me motive... je marche au coup de foudre. Si j'ai un coup de cœur pour un jeu, je m'arrange pour écrire dessus. C'était compliqué au début, c'est devenu plus facile au fur et à mesure que je me faisais une réputation de gars fiable et qui rend ses textes à l'heure.

Après, le coup de foudre, c'est difficile à expliquer et plus encore à rationaliser. Je peux le constater, dire que j'ai été durablement épris de jeux d'horreur (*L'Appel de Cthulhu* ou *Vampire*), de jeux de *fantasy* (*Warhammer*, *Hawkmoon*, ou *Guildes*) d'un jeu policier (*Berlin XVIII*), d'un jeu « d'occulte contemporain » (*Nephilim*). Sans oublier d'innombrables coups de cœur moins durables.

Lorsque vous écrivez un jeu de rôle 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 ?

Pour moi, il y a deux critères importants.

1) Quelles histoires puis-je raconter avec ce jeu ?

Je suis un meneur de jeu, j'ai lu ce que les auteurs me proposaient, qu'est-ce que je peux en faire ? La réponse est fonction d'un tas de facteurs, dont l'univers et surtout la place qu'y occupent les personnages... Cette notion, fondamentale, est dangereuse à ignorer. Prenons un exemple fictif. Vous pouvez décrire la chute de l'empire romain de plein de manières différentes : invasions barbares à grand spectacle, lente fusion des cultures romaines et germaniques, écroulement sous son propre poids... C'est important et cela colore votre jeu de rôle sur la chute de l'empire romain, bien sûr, mais pas autant que la manière dont vous allez y insérer les joueurs. Dans le premier cas,

celui des invasions, allez-vous jouer les barbares, les légionnaires... ou les habitants de villes paisibles qui vont bientôt être pillées ? Si vous optez pour la fusion, en tant qu'auteur, il faut penser « temps long » et peut-être prévoir un système « générationnel » à la *Pendragon*. Si vous optez pour la troisième solution, les joueurs risquent d'évoluer dans la bureaucratie romaine, et vous vous retrouverez peut-être à faire du John Le Carré en tuniques et sandales. Toutes ces approches sont parfaitement valides. Toutes méritent un traitement. Elles ne sont pas forcément compatibles entre elles. Mais si vous achetez un jeu qui a retenu la troisième approche en vous attendant à trouver la première, vous allez être déçu.

À titre personnel, un jeu peut m'enflammer et un autre me laisser indifférent. J'ai écrit une douzaine de scénarios pour *Berlin XVIII*, je n'ai pas dépassé la page 40 des règles de *COPS*. Et pourtant, je ne doute pas un instant que *COPS* ait été plus abouti que *Berlin XVIII*, il ne me parlait juste pas.

2) Et combien d'histoires différentes est-ce que je peux raconter avec ?

Cette seconde question est aussi un bon moyen de mesurer la durée de vie d'un jeu. Si vous ne pouvez écrire que trois ou quatre scénarios différents pour le jeu X sans tourner en rond, il y a des chances que X ne vive pas très longtemps. Si vous pouvez en écrire, disons, une dizaine, il vivra très longtemps.

Là, on se retrouve avec un ensemble de critères inverses du premier point. Plus l'approche retenue est ouverte, plus on peut raconter d'histoires différentes, et plus le jeu vivra longtemps. Tout est une question de compromis de la part de l'auteur... et du meneur de jeu.... et des joueurs.

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

Un système de jeu de rôle est n'importe quel machin permettant de résoudre les actions disputées et les conflits. Un bon système fait ça en cohérence avec les intentions de l'auteur quant à son univers et la place qu'y occupent les personnages (oui, j'insiste). Pour le reste, il peut tenir en deux pages ou en deux cents, fonctionner avec des dés ou des cartes, exiger l'emploi d'une calculatrice scientifique ou juste la connaissance de sa table de multiplication par 5, ce sont des choix de conception. Ils peuvent aider le jeu à trouver son public ou y faire obstacle, mais ils sont tous respectables.

Une longue expérience de joueur et de meneur de jeu m'a appris que la technique était quelque chose d'infiniment plastique selon les besoins de l'histoire. Une solide collectionniste m'a également montré qu'en temps qu'auteur, il était possible de partir de la même base pour bâtir des systèmes adaptés à l'horreur ou à l'*heroic fantasy* (*L'Appel de Cthulhu* et *Elric*, par exemple).

Ceci posé, je ne suis pas un technicien. La création de règles n'a jamais été ma tasse de thé, même si je peux apprécier l'élégance de tel ou tel mécanisme. Pour moi, le meilleur système est celui que la pratique et l'habitude ont rendu invisible à une table donnée.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Un jeu d'acteur plus ou moins développé, plus ou moins embryonnaire, mis au service d'une histoire. S'il n'existe pas, il n'y a que l'histoire, et autant lire un Livre dont vous êtes le héros. S'il existe trop, ou s'il fait obstacle à l'histoire, en général, il cause des turbulences dans le groupe.

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

Le jeu de rôle est un monstre gourmand qui exige trois choses pour être vendable : des règles, des scénarios et un univers. C'est dans ce dernier domaine qu'il a particulièrement brillé au cours des années 1990. Cela dit, je pense depuis longtemps que l'approche hyper-encyclopédique, qui a présidé à l'invention de mondes immenses, a montré ses limites. Le contre-exemple absolu est *Exalted* qui, règles et supplément compris, compte quelque chose comme 15 000 pages de background, autrement dit quelque chose que personne ne peut plus espérer lire en entier, et encore moins assimiler.

J'ai l'impression que la focale change et qu'on revient vers des choses plus minimalistes, plus inscrites dans l'expérience des joueurs. Comparez *Légende des 5 anneaux* et *Tenga*, par exemple...

En plus de votre collaboration à Casus Belli, vous avez travaillé sur de nombreuses gammes emblématiques des années 90 (*Nephilim*, *Simulacres*, *Rétrofutur*, *Berlin XVIII*, *Guildes*, entre autres). Comment définiriez-vous le jeu de rôle de cette époque ? Qu'est-ce qui vous semble avoir changé aujourd'hui ?

Pour moi, les exemples que vous citez correspondent tous, en réalité, à des cas différents. *Simulacres* était un système de règles pur, sur lequel j'ai posé un univers et des scénarios. *Berlin XVIII* avait un univers mais demandait du scénario. Dans *Nephilim*, j'ai surtout exploré un aspect de l'univers, celui des Selenim, au détriment du reste. *Guildes* a été l'occasion de développer un univers déjà posé par le biais d'une campagne et de suppléments régionaux comme *les Atlas du continent* ou les livrets des Maisons. Quant à *RétroFutur*, je suis beaucoup intervenu en amont, lors de phase de création de l'univers, et très peu en aval, lors de l'écriture du jeu proprement dite.

Assez bizarrement, j'ai l'impression que les auteurs d'aujourd'hui font moins confiance aux MJ pour se débrouiller. C'est très bien de donner des outils pour accompagner la création et la mise en scène, mais il y a un point où il faut lâcher prise et laisser les gars s'en sortir avec leur table, comme ils l'entendent ou comme ils le peuvent.

Vous avez notamment écrit le supplément *Selenim* pour *Nephilim*. Quels étaient vos objectifs quand vous avez créé ce supplément ?

Déjà, s'il y avait un objectif que je n'avais pas, c'était bien de faire un supplément dont on me parlerait encore vingt ans après.

J'avais suivi la tactique « coup de foudre » habituelle après la sortie de Nephilim : prendre mon téléphone, appeler l'éditeur et dire « bon, on ne se connaît pas, mais j'aime beaucoup votre jeu et ça me plairait bien d'écrire dessus ».

Cela a conduit à quelques réunions avec Frédéric Weil, où l'on a parlé des Nephilim. Dans mon souvenir, la conversation s'est vite orientée vers les Selenim, qui étaient à peine mentionnés dans les règles.

C'était, je pense, au cours de l'été. Vers Noël, armé de quelques pages de notes, je me suis attaqué à la rédaction, avec l'idée d'en faire un supplément d'une centaine de pages, avec un petit système de règles, un peu de background...

Trois mois plus tard, je rendais – très en retard – un supplément de 600 000 signes, avec une campagne. Frédéric a embayé, et Selenim est sorti tel quel.

Mais je n'ai absolument rien prémédité. C'est l'une des joies de la création : parfois, vous déterrez un truc que vous portez en vous sans le savoir.

Vous êtes un des scénaristes de jeu de rôle français les plus prolifiques, et Sans Détour va prochainement sortir un recueil de vos scénarios pour *L'Appel de Cthulhu*. Avez-vous une méthode particulière pour écrire ?

Un caractère à la fois, dans la douleur. Ça fait toujours marrer les gens quand je dis ça, parce que Tristan Lhomme, c'est le type qui produit tellement qu'on le vanne en disant qu'il est un collectif ou qu'il a des esclaves enchaînés dans sa cave... En réalité, je suis lent. Pas pour écrire, je tape vite ; seulement il me faut parfois des jours ou des semaines pour être prêt à rédiger.

Sinon, beaucoup de lecture en amont pour s'imprégner. Le moment venu, de la musique, du calme, un cahier et un stylo pour prendre des notes, la remise en forme régulière des dites notes sous Word, suivie d'un nouveau round de gribouillages, jusqu'au moment où je suis au pied du mur et où le dé clic se fait. Ou pas.

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

Trop de choix, je passe.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Mon système préféré reste, de très loin, le bon vieux Basic Roleplaying de Chaosium, celui qui sert à « motoriser » aussi bien *L'Appel de Cthulhu* que *Stormbringer*, *Hawkmoon* ou *RuneQuest*. Pourquoi ? Ne le répétez pas, mais c'est le seul que j'aie jamais réussi à me mettre complètement en tête. En plus, il fonctionne très bien pour l'initiation.

À part ça, j'ai beaucoup joué avec les divers avatars du système de White Wolf, sans jamais y adhérer complètement.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Pour moi, le genre « campagne » est quelque chose de distinct du scénario. Empiler une demi-douzaine de scénarios en tirant des traits entre chaque, puis dire « voilà, j'ai fait une campagne » ? Facile. Construire quelque chose qui soit structuré de telle manière que tous ses éléments se répondent et forment une image plus grande que la somme des parties ? C'est *difficile*. Le faire de manière à ce que la motivation reste et que les joueurs continuent à venir deux fois par mois pendant deux ans, juste pour avoir la suite ? C'est presque impossible.

À titre personnel, et sans surprise, je place *Les Masques de Nyarlathotep* assez haut dans le classement. Dans un genre très différent, *Par-delà les Montagnes hallucinées*, parce qu'elle en est l'exact opposé – la première se veut épique, la seconde bizarrement intimiste...

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

N'importe quel univers qui puisse être expliqué à une tablée inattentive en cinq minutes et entraîner leur adhésion. S'il y a des finesses et des subtilités et des secrets et des centaines de pages de détails derrière, tant mieux, mais si l'univers ne peut pas être présenté en trois phrases simples, c'est que l'auteur a oublié une étape fondamentale.

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

Quelle est la nature du Christ ? Semblable au Père ? Identique au Père ? Distincte du Père ? Consubstantielle au Père ? Des gens sont morts pour ces questions, laissant derrière eux des Églises qui sont autant de monuments à l'obsession humaine du classement et de la catégorisation.

Il y a vingt ans, j'ai vu la communauté des joueurs de jeu de rôle grandeur-nature se foutre sur la gueule pendant des mois pour savoir si les murders-parties étaient du GN ou non – et d'ailleurs, c'est quoi un GN, et est-ce que c'est du jeu de rôle ? Non, mais sans déconner, comment est-ce qu'on peut dire que ce truc qui se joue en costume, sans meneur de jeu et avec des règles minimalistes, est du *jeu de rôle* ?

Si l'énergie dépensée à tracer des frontières, puis à se foutre sur la gueule de part et d'autre de lignes imaginaires, avait été investie à promouvoir le loisir dans son ensemble, il y aurait des attractions basées sur le jeu de rôle à Disneyland.

Aujourd'hui, on fait des jeux de rôle sans meneur de jeu ? Ah bon, c'est fou ce qu'on invente de nos jours. C'est intéressant. J'essayerai sûrement un jour. Ce n'est pas forcément ma came, dans la mesure où je suis attaché à la notion de scénario, mais je ne vais pas les excommunier pour autant.

À vos yeux, qui sont les trois personnes les plus représentatives de la nouvelle génération d'auteurs de jeu de rôle français ? Qu'est-ce qui la caractérise, selon vous ?

Je ne sais pas, je suis vieux.

Comment voyez-vous l'évolution du jeu de rôle 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.) ?

Dans la deuxième moitié des années 1990 et au début des années 2000, le milieu était tellement occupé à regarder éditeurs et magazines se casser la gueule que tout le monde en est longtemps resté pessimiste. À l'époque, je passais pour excentrique en disant que c'était une phase d'ajustement et que ça finirait par repartir.

Aujourd'hui, c'est reparti, à une échelle réduite par rapport aux années 1980 ou au début des années 1990... et je reste prudemment optimiste. La seule chose qui me tracasse est que je vois bien les rôlistes quadragénaires à fort pouvoir d'achat, qui mettent des sous dans des projets en financement participatif, mais que je distingue moins bien la relève.