

Entretien avec Benoît Attinost

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

Il y a plusieurs aspects à prendre en compte.

- **Traducteur.** *C'est l'activité que je trouve la plus difficile, la moins gratifiante et la plus technique. Il faut jongler avec le style de la VO, le glossaire et parfois, en terminant une phrase, on ne peut s'empêcher de dire : mais c'est de la merde ce truc. Cependant, c'est alimentaire et ça permet d'arrondir les fins de mois.*
- **Auteur de JdR (dans sa globalité).** *C'est un travail énorme, car cela suppose de développer un monde, des PNJ, mais aussi un système qui rend bien l'aspect qu'on veut donner à l'univers. Un jeu de héros dans lequel les règles sont trop lourdes et les pouvoirs limités n'a aucun intérêt. C'est vraiment un aspect sympa de ce travail. Cependant, sauf s'il s'agit d'une commande, c'est assez risqué : de nombreux JdR sont restés dans les cartons ou les disques durs faute d'éditeur intéressé.*
- **Scénariste.** *Ça, c'est mon truc. Si je dois choisir une activité, ça sera celle-là. J'adore créer des histoires, même sur des jeux qui ne me passionnent pas du tout. Ça implique quelques contraintes (être précis sans s'étaler), mais c'est ce qui me plaît dans le métier.*
- **Ghost writer (nègre).** *Ça c'est plutôt récent et c'est intéressant à partir du moment qu'on sait qu'on ne sera que le rédacteur des idées d'un autre (sinon c'est lourdingue). Dans ce cas là, on exécute et on met en forme, en ajoutant un peu de sa touche, mais au final, ce n'est pas son travail. Ça a été le cas sur Mournblade. Si on me demande qu'elle a été ma participation pour ce jeu, je dirai « pigiste » ou « rédacteur », mais sûrement pas scénariste ou auteur. D'ailleurs, j'ai quitté l'équipe cette semaine.*

Qu'est-ce qui vous motive à écrire un jeu comme *Within* ou l'univers de *Plagues* par exemple ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez créé ces JdR ?

Alors ce sont des jeux à la genèse complètement différente.

- **Plagues** *est une blague à la base. Si si. C'est parti sur une commande d'Asmodée à l'époque des Asmodays, d'un scénario de convention pour D&D 3. Comme Croc et moi on est très férus de Zombies, j'ai décidé de rédiger un scénario qui s'appelait « Dawn of the D&D » en référence à Dawn of the Dead de George Romero (connu sous le nom de Zombie en Europe). Les aventuriers se réfugiaient dans un marché fermé pour échapper à une invasion de zombies... C'était foireux comme jeu de mot, mais j'ai trouvé que le mélange D&D/morts-vivants était intéressant, alors j'ai développé l'idée pour moi, dans mon coin. J'ai ensuite proposé une version PDF et la version papier en Dk, chez John Doe est sortie après. Donc en gros, tout est parti d'une blague vaguement drôle. C'est un peu pour ça que je ne considère pas Plagues comme un jeu trop sérieux. C'est une sorte de parenthèse amusante dans mon parcours.*

- **Within**, par contre, est bien plus personnel. C'est un jeu d'horreur très classique, mais j'ai commencé à lui donner forme il y a plus de vingt ans maintenant. Au début, j'ai fait éditer deux Tableaux de Chasse chez Nestiveqnen. Il s'agissait d'enquêtes surnaturelles dans le style des X-Files. Ça n'a pas très bien marché (vingt ans après, il y a toujours un stock quelque part je pense). Mais peu important, le truc était là, dans ma tête. J'ai continué à le développer sous forme d'un roman (Céphalophage), donnant corps à deux personnages (Bishop et Cassandra), mais encore une fois, ça a capoté (pour d'autres raisons, l'éditeur n'était pas très sérieux). J'ai donc repris mon truc et j'ai commencé à rédiger Within, un jeu d'horreur complet. « Mon jeu à moi que j'ai ». J'ai fait tester, ça a bien fonctionné, mais encore une fois, trouver un éditeur... Les Écuries d'Augias m'ont contacté des années après, alors que le jeu dormait. Il a été actualisé, modifié et voilà. On verra ce que ça donne et peut-être que ça sera juste « un jeu d'horreur de plus », mais ça sera, pour moi, la concrétisation physique d'années de réflexions. Je suis très détaché par rapport à mon taff (ce n'est « que » du JdR), mais ça ne m'empêche pas d'avoir de l'affection pour certains scénarios, projets, textes.

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 déteste les systèmes de jeu. Je ne les comprends pas, si je les lis, je les oublie, etc. Je crée les caractères de mes PNJ en copiant d'autres PNJ et en changeant deux ou trois trucs pour que ça ne se remarque pas trop. J'ai participé presque tous les suppléments de COPS, je ne connais toujours pas le système. Celui de Within (le nouveau), je le connais parce que je l'ai rédigé à partir des idées de Brand, mais, comme ça, sans le bouquin sous les yeux, je ne pourrais même pas l'expliquer.

*Deux choses m'inspirent dans un JdR : **l'univers et les PNJ**. Pas trop les PJ, parce que je considère que c'est le boulot des joueurs de les développer, pas le mien. À partir de l'univers et des PNJ (ou si j'en crée), j'invente des scénarios. C'est un peu comme ça que je décide si j'aime un jeu ou pas. Si à la lecture, j'ai trois idées de scénarios par page, c'est que j'accroche au jeu. Donc, l'univers et les PNJ avant tout. Les scénarios qui accompagnent un jeu me permettent surtout de ne pas refaire ce qui a déjà été fait (ça serait ballot), mais je ne m'en inspire pas trop en fait. J'ai plutôt tendance à regarder leur structure, voir s'il y a des astuces narratives ou des clés à reprendre (des trucs tout cons comme mettre en gras le nom des PNJ ou des tests, c'est bête, mais c'est utile).*

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

Un truc que je lis en diagonal et que j'oublie immédiatement après. Je sais que ce n'est pas bien, mais c'est comme ça. D'autres auteurs sont très férus de systèmes et ne jurent que par ça, ce n'est pas mon cas.

Comment définissez-vous le roleplay ?

Interpréter son personnage par sa façon d'être (parler, par exemple) et son comportement. Un barbare, par exemple, ne va pas parler et agir comme un magicien. Tout comme les PJ ne m'intéressent pas plus que ça, le roleplay, pour moi, c'est le boulot des joueurs. Le MJ, il doit « roleplayer » l'univers et les PNJ, c'est déjà pas mal. Et comme je ne suis que MJ...

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

Ça n'a pas été le succès du siècle et toutes les critiques ont insisté sur le fait que je venais du JdR... ça doit se voir... On m'a fait la même remarque sur un de mes romans...

Le JdR (à mon niveau), permet de proposer une histoire à des inconnus et de voir la façon dont ils la font vivre. Un roman ou une BD, c'est plus restrictif. On peut en avoir des interprétations différentes, mais c'est plus réduit. Là, en JdR, on propose une boîte de Légo, un thème et on espère que les gens vont jouer avec. Pour moi, la meilleure récompense, c'est justement de savoir que des gens ont fait vivre une idée. Par exemple, Plagues, je ne l'ai su que très récemment, malgré des ventes moyennes, a été très apprécié et de nombreux joueurs le citent comme un de leurs jeux préférés. Quand j'ai lu ça, sans fausse modestie, j'ai été très surpris (et content, faut avouer).

Donc le partage des idées, des rêves, des jouets, ... est l'aspect qui me plaît dans le fait d'écrire des JdR.

Vous avez travaillé sur de nombreuses gammes emblématiques des années 2000, notamment la très prolifique C.O.P.S. Avec le recul, quel regard portez-vous sur ce jeu ? À votre avis, quelles sont ses grandes réussites, et que feriez-vous différemment aujourd'hui ? Comment définiriez-vous les JdR de cette époque ? Qu'est-ce qui vous semble avoir changé aujourd'hui ?

Il n'y a rien à changer dans COPS je pense. Asmodée savait très bien gérer la gamme et l'organiser. Ils posaient les rails et on (les auteurs) n'avait qu'à se lancer. Ce fut un modèle de gestion, même si parfois il y a eu des petites frictions et des points de vue divergents. Mais ça, c'est normal.

Ce qui a changé ? Bah, disons qu'il y a des gens sérieux dans le JdR (je parle des éditeurs), mais il faut savoir les trouver. Je regrette aussi que les trucs genre Kickstarters font que des passionnés se lancent dans des projets sans se rendre compte que c'est un vrai boulot derrière pour assurer le suivi. Faire un Livre de Base, c'est pas bien compliqué. Continuer la gamme (souvent à perte), c'est bien plus coton déjà. Il y a quelques gens sérieux dans ce milieu. Je sais où ils sont et je travaille en priorité pour eux. Les autres, je teste et généralement je mets un terme poliment quand je vois que je perds mon temps.

*Sinon, le gros changement, pour moi, ce sont les jeux narrativistes ou les JdR borderline comme **Fiasco**. C'est très bien de voir cette évolution, mais je suis un vieux con et je suis resté dans les années 2000. Je ne suis pas certain de pouvoir travailler sur des jeux comme ça. J'ai fait la traduction VF de Fiasco et je ne suis toujours pas certain de savoir comment il fonctionne...*

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

COPS : complet, bien fait, beau, intéressant.

L'AdC (Sans Détour) : Même chose que COPS en mieux.

Guildes : parce que c'est l'exemple typique du jeu vide, mais qui a trois idées par paragraphe. Comment, en quelques mots, insuffler l'esprit d'aventure dans la tête du lecteur.

Mage : le seul jeu que je collectionne, parce qu'il m'a aidé à rédiger Within.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Aucun. Si. Cthulhu. Je sais ce qu'est un %, donc je comprends ça.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Les Masques de Niarlathotep : à cause de la structure de la campagne qui est très ouverte (idem pour le **Rejeton d'Azathot**). Des bijoux.

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

Maléfices : Arsène Lupin + les Brigades du Tigre + Le monstre du Loch Ness + Agatha Christi. C'est comme ça que je le présente et les joueurs accrochent de suite.

Polaris : Star War + Octobre Rouge + Torpilles en acquisition ! Même chose. Je dis ces trois formules et les joueurs sont déjà dans les profondeurs.

Gilde : 1492 + de la mana + des indigènes mystérieux et des comptoirs commerciaux. Venez monter votre caravane et en avant. Avec cette formule, les joueurs sont déjà à dos de mulet, à travers la jungle.

Donc en gros, ce que je veux dire, c'est que j'aime les univers que je peux expliquer en trois ou quatre (max) formules. Les trucs trop compliqués, avec du vocabulaire à la con (Agone, par exemple) qu'il faut apprendre, ça me lourde. Plagues : c'est D&D + Zombie. Voilà. Rien de plus.

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

Connais pas le story game. Sorry.

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 ?

Brand + Yno + Willy Favres. Ils ne pas vraiment nouveaux dans le métier, mais j'ai vu les deux premiers débiter. Ce qui les caractérise ? Ils sont (généralement) sérieux, inventifs et ouverts aux

nouvelles choses. Je n'ai pas vraiment d'autres noms en tête à par Le Grumph, pour les mêmes raisons.

Maintenant, il faut savoir qu'il y a plein de gens de l'ombre, qui font BEAUCOUP pour le JdR et que personne ne connaît comme Michael Croitoriu ou Sébastien Célerin (plus connu, mais il bosse sur plein de choses et les gens se rendent pas compte).

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.) ?

J'habite loin. Je suis un peu largué en ce qui concerne l'évolution du JdR. Le crowdfunding est un tremplin intéressant, encore faut-il pouvoir rester dessus.

Le Net rapproche les auteurs des clients. C'est chouette lorsque c'est bien maîtrisé.

Les conventions : je n'y vais plus parce que j'habite loin et ça me manque.

Désolé, mais étant isolé, je n'ai pas vraiment de vision du marché. Je vois bien que les collectors cartonnent (et c'est bien), mais pour le reste...