

Entretien avec Eric Nieudan

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

Depuis quelques années, je suis plus un auteur amateur qu'autre chose. Je ne travaille quasiment plus que sur mes propres projets, et une grande majorité de mes productions ne voient jamais le jour. En revanche, je suis un rôliste actif qui s'informe, consomme et joue.

Avant ça, j'ai été auteur indépendant-slash-mercenaire, et encore avant salarié d'un éditeur, pour qui je coordonnais plusieurs gammes. Note que je suis passé par une période d'abandon total du loisir, sauf en tant que joueur très dilettante, et je ne me suis remis à la maîtrise qu'aux alentours de 2010 et à la création vers 2012.

Qu'est-ce qui vous motive à écrire pour un jeu, notamment l'univers et la campagne pour *Archipels*, gamme que vous avez dirigée ? Ou pour les trois suppléments de *Post-mortem* que vous avez co-écrits ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez créé ces JdR ?

Archipels, c'était d'abord la volonté éditoriale de produire une gamme d20. Très vite, j'ai poussé pour qu'on crée un univers et une campagne aux antipodes de l'image de "PMT" que *D&D* avait à l'époque. J'ai en effet un gros bagage de joueur d'*Ad&d2* pendant mes années fac (quand je dis *gros*, je parle de centaines de scénarios joués avec divers MD ou, plus rarement, maîtrisés moi-même), et on n'a que très rarement visité des donjons. On s'est entendu avec les auteurs de la campagne et cette vision épico-humoristique s'est ensuite reflétée dans les suppléments de règles qu'on a produits.

Je me suis rendu compte récemment qu'une très grosse partie de mes productions, depuis *Lanfeust* et le mort-né *Nexus*, jusqu'à mes tentatives "indie" de ces dernières années, a visé à baisser la barrière à l'entrée. Qu'on soit rôliste vétéran mais manquant de temps, ou débutant enthousiaste, ou encore conjoint de joueur pas-très-motivé-mais-on-va-y-jouer-à-ton-truc-mamour, on est nombreux à trouver que le JdR traditionnel, décliné en gammes de milliers de pages, est désormais impraticable.

On retrouve ce souci dans *Post-Mortem* aussi, même si je ne suis pas à l'origine du concept et que je serais bien en peine de dire qui a le premier émis l'idée d'une gamme de poche. Toutefois, l'idée d'un jeu qui permet de recycler ses personnages morts et qui s'apprend en jouant, va dans le sens de la facilitation.

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 ?

Autrefois, je fonctionnais à base d'univers et d'ambiances. Aujourd'hui, c'est l'expérience dans son ensemble qui m'intéresse : est-ce que je veux faire vivre une aventure comme au cinéma, ou simuler une nouvelle d'horreur, ou encore lancer des défis tactiques aux joueurs ? Plus personne ne le conteste aujourd'hui, le système est primordial dans l'expérience de jeu et dans le type de plaisir qu'on en retire. Un JdR est un ensemble, et le système a sans doute plus d'importance dans l'expérience finale que l'univers, le thème ou les personnages qu'on joue.

Si je dois me lancer dans la création d'un jeu, c'est le concept de base qui va m'inspirer. Il peut s'agir d'une ambiance (le cinéma d'aventure ou la nouvelle d'horreur) mais aussi d'une inspiration mécanique ou d'un défi technique.

Pour rebondir sur la question précédente, un jeu doit être facile d'accès pour que j'ai envie de travailler dessus. Si la barrière à l'entrée est trop grande, je vois pas l'intérêt. Je ne lirais plus un grand format de 300 pages avant de lancer une partie, alors compte pas sur moi pour écrire un jeu qui impose ça aux pauvres MJ. On leur prend déjà leurs euros, et il faudrait en plus les priver de leur temps libre ?

Quelles étaient vos ambitions et objectifs pour le JdR *Lanfeust de Troy* ? Quelles étaient les contraintes particulières d'adaptation d'une célèbre BD ?

Les contraintes étaient assez larges : le format, l'inclusion d'une partie descriptive sur le monde de Troy (le jeu devant intégrer la collection encyclopédique liée aux BD) et un système de jeu simple. Arleston voulait pouvoir jouer avec ses filles. L'idée de simplifier le *d20 system* était à la fois un défi personnel et une réaction aux montagnes de papier bourrées de règles additionnelles qui faisaient craquer les étagères des boutiques à l'époque. En même temps, si le bouquin pouvait servir de passerelle vers notre loisir, il était logique d'initier les gens à des règles accessibles au commun des mortels. Dans ces années-là, quels que soient tes goûts en matière d'univers, tu pouvais trouver ton bonheur dans une gamme d20 ou une autre.

Vous avez co-écrit le DK System avec Le Grümph, qualifié sur le site de John Doe d' « adaptation du célèbre D20 System, dans un esprit fun privilégiant l'aventure débridée », au départ créé pour l'initiation dans le JdR *Lanfeust de Troy*. Peut-on dire que ce sont essentiellement les dés de krässe qui le singularisent ?

Non, c'est plus que ça. Grümph est un dangereux bricoleur qui voulait créer une boîte à outils destinée aux autres dangereux bricoleurs. L'idée était qu'un MJ pouvait jouer dans le monde de son choix, avec tous les éléments pour régler les mécanismes selon les goûts de son groupe. Mon ambition était surtout d'avoir un cadre technique facile à prendre en main, et qui permette d'utiliser toutes les gammes d20 sans se compliquer la vie avec des règles complémentaires. Voire de les mélanger dans un melting pot multiversel à tendance gloubiboulga indigeste, comme j'ai eu tendance à le faire pendant les playtests.

Vous avez écrit un JdR en hommage à *OD&D*, *White Books*, motorisé par le système d'*Apocalypse World*. Dans la pratique, qu'est-ce qui le différencie de *Dungeon World*, et quels étaient vos objectifs en créant ce JdR ?

Dans la pratique, il n'y a ni MJ fixe, ni scénario, ni livre de règles. Chaque joueur a un livret au format A7 qui lui sert à la fois de feuille de personnage et de guide pour les moments où il endossera le rôle d'arbitre. *White Books* est plus un story game qu'un jeu de rôle traditionnel et c'est donc finalement très éloigné de *Dungeon World*.

L'idée de départ, c'était : est-ce que ça marcherait ? Ça n'est pas la première fois que j'ai des idées pour " simplifier " *Dungeon World* - ou *D&D*, d'ailleurs. Certains prototypes sont encore dans mes tiroirs, attendant leur heure. En prenant des notes, j'ai vite eu la vision d'une version miniature de la boîte blanche d'*OD&D* et je me suis restreint à un design minimaliste pour ne pas trahir l'idée initiale.

L'objectif était le même que celui des protos suscités : jouer une aventure le temps d'une soirée, sans qu'une bonne poire n'ait à consacrer 100 euros et tout son temps libre pendant une semaine à préparer la séance.

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

Avertissement : je ne suis vraiment pas un théoricien, et je vais ici pondre des trucs sans réflexions préalables. Prends-moi au sérieux à tes risques et périls !

Pour moi, un système de jeu sert à favoriser la création d'une expérience, que celle-ci soit ludique, narrative ou émotionnelle. Je le définirais comme l'ensemble des procédures écrites, tacites et traditionnelles qui composent le jeu. Ça va des " règles " proprement dites, celles qui sont dans les bouquins, aux procédures qu'on ajoute ou qu'on change selon les besoins de la table, en passant par les choses intuitives pour un rôliste chevronné : l'existence et les prérogatives d'un rôle de narrateur, les personnages et qui en est responsable, les prérogatives des joueurs, l'importance accordée au roleplay, etc.

Comment définissez-vous le roleplay ?

On peut le voir de plusieurs façons. Avant que je ne lise *OD&D en détail*, Jérôme Larré m'a expliqué (je crois d'ailleurs que c'était toi qui avais fait cette découverte ?) que la notion de rôle dans les premières versions de *Dungeons & Dragons* était liée à la fonction dans le groupe. Faire un bon roleplay, c'était jouer son voleur pour déjouer les pièges ou son guerrier pour protéger les jeteurs de sorts. Si on garde cette définition, on peut donc dire que les MMORPG, avec leur répartition des tâches en DPS, tank, soigneur, etc. sont de purs jeux de rôle. (Et D&D 4 aussi, par la même occasion.) Rigolo.

Personnellement, je définirais le roleplay comme un mélange de l'identification du joueur avec son personnage et de la façon dont il interprète ce rôle (comme un acteur de théâtre). Je pense qu'inclure un élément de jeu en équipe dans la définition moderne du roleplay pourra nous aider à concevoir de meilleurs jeux.

Pas plus tard que ce matin, j'ai lu [un article intéressant](#) sur la façon dont *D&D 5* récompense les actions roleplay, et le fait que ça puisse casser le fun de jouer les motivations de son personnage. Si j'avais plus de temps et de caféine dans les neurones, je prendrais le temps d'y réfléchir, mais j'ai un avis très confus sur le sujet.

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

Le jeu de rôles, c'est le royaume de la collaboration. Bien sûr, on peut écrire un roman à quatre mains, une BD est très souvent le fruit d'une collaboration entre plusieurs artistes. Et la production d'un jeu vidéo peut impliquer des centaines de personnes. Mais le jeu de rôles, à quelques très rares exceptions près (je n'en connais qu'une), ne peut pas fonctionner sans aux moins deux personnes qui vont fabriquer et partager une fiction.

Une des spécificité du JdR, c'est que l'expérience est produite par son propre public. Après avoir choisi un jeu, le groupe va personnaliser son gameplay bien plus que le plus interactif des jeux vidéos, pour créer les histoires qui lui plaisent.

En jeu de rôles, les acteurs-consommateurs sont plus impliqués que dans les autres médias. Ils sont non seulement actifs, mais aussi créateurs. Cette intimité est certainement pour beaucoup dans le rapport affectif que nous entretenons avec le loisir, avec certains jeux ou campagnes, et avec les gens qui les ont partagés avec nous. Ces heures et des émotions communes autour d'histoires d'elfes, de vampires et de vaisseaux spatiaux créent des liens très forts entre personnes. C'est quelque chose qu'on ne trouve dans aucun autre média.

Je veux dire, j'ai une certaine camaraderie geekesque pour quiconque m'avoue avoir pleuré à la fin de l'épisode 14 de *Firefly*, mais les gens qui m'ont aidé à mettre leur mère à ces enflures de Bregan D'aerthe, ce sont mes frères et mes sœurs forever.

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

Si par *réussi*, tu entends *qui atteint les objectifs fixés*, il y a beaucoup de JdR réussis. Les gammes du *Monde des ténèbres*, par exemple, ont à la fois réussi à développer un univers de fantasy urbaine évocateur et à soutirer beaucoup d'argent à leurs fans. Plaisanterie mise à part, je pense que les jeux évoluent et il est difficile de juger un jeu âgé de plus de dix ans. Dans le contexte de l'époque, la boîte rouge de Tom Moldvay est superbement réussie. Les premières éditions de *L'appel de Cthulhu* avaient tellement de nouvelles choses à offrir qu'on peut les considérer comme très réussies - surtout à l'aune du succès du jeu, plus de trois décennies plus tard.

Ma connaissance du JdR est loin d'être encyclopédique, mais pour citer un jeu à titre d'exemple, le dirais que *3:16 Carnage dans les étoiles* est des plus réussis. Dans un format compact, qui ne nécessite pas d'extension, il tient ses promesses en cachant des thèmes dans un gameplay finalement super simple.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Tu ne m'en voudras pas de me contenter de parler depuis mon point de vue actuel, j'espère. Au fil des années, j'ai joué à beaucoup de trucs et j'ai toujours eu mes chouchous, souvent des jeux qui allaient à contre-courant de ce à quoi je jouais à l'époque : *Animonde*, *Feng Shui*, *Savage Worlds*...

Depuis un an ou deux, je suis tombé dans le " *World Engine ", c'est à dire *Apocalypse World* et la multitude de " hacks " que ce jeu a initié. C'est un système qui ne se contente pas de donner des procédures pour résoudre les actions ou les conflits. En plus de ça, il cadre l'ensemble du jeu, y compris ce que peut faire le meneur et à quel moment. C'est rare, peut-être unique, pour un jeu traditionnel.

Plus je joue à des jeux comme *Dungeon World*, *Monster of the Week* ou *The Hood*, plus j'ai des idées pour mes propres productions.

Ces jeux ont aussi une forte tendance à la création collaborative. Ils fournissent des outils pour monter soi-même son univers, en restant dans un cadre spécifique. Non seulement c'est moins de boulot pour le MJ, mais c'est aussi plus satisfaisant pour le groupe.

Préparer une séance pour un jeu *World me fait toujours le même effet : je frétille d'impatience à l'idée de découvrir ce qui va se passer. Si on avait eu ça dans les années 90, on aurait fabriqué moins de MJ fonctionnaires, des gens frustrés de se retrouver toujours du même côté du paravent. Et peut-être que moins de groupes auraient arrêté de jouer suite à un *burn out* de leur meneur attiré.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Celles que je n'ai pas encore jouées. Sérieusement, je n'ai jamais lu de campagne mythique, et je n'ai qu'en partie joué le *Pouvoir derrière le trône* pour *Warhammer*. Même si j'en garde un excellent souvenir, je pense que mon expérience était plus due à un très bon groupe et à un MJ encore meilleur.

En fait, j'aime construire mes campagnes au fil des parties, en fonction des envies des joueurs et des idées qui viennent sur le moment.

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

C'est un peu pareil que ci-dessus. Il y a des univers ultra détaillés, bourrés d'ambiance et d'idées de campagnes, dans lesquels on peut faire plein de choses, et avec différents systèmes de jeu (je pense à Glorantha), mais ça n'est pas ce que je recherche actuellement. J'aime les décors qu'on construit ensemble.

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

C'est qu'il y en a une. Enfin non. Enfin, ça dépend des définitions. Si par *JdR* on entend, *jeu de rôles traditionnel* (MJ + joueurs qui jouent un seul et unique personnage), il y a une différence. Si la définition du jeu de rôles inclut tous les jeux narratifs à base de conversation, alors là... Donne-moi une seconde, faut que j'aille relire Brand et Pogo... Comment ça, c'est de la triche ?

Bon, alors au jour d'aujourd'hui, j'aurais tendance à dessiner un diagramme de Venn très flou en disant que la majorité de jeux sont au milieu, et que certains ne sont que l'un ou l'autre. En somme, la distinction n'est pas super valide. Enfin je crois.

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 ?

Croc, Froideval et Gerfaud.

Sérieusement, il y a une nouvelle génération ? Tous les gens que je connais font des jeux depuis au moins dix ans, que soit dans leur garage, sur les forums ou chez les éditeurs. Et j'avoue que je ne regarde que de très loin la production française actuelle. Je suis vieux, fatigué et en manque de temps. Les jeux traditionnels à gammes qui semblent occuper la majorité des étagères virtuelles d'Ulule ne sont pas ma tasse de thé.

Donc je ne peux pas répondre à ta question.

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.) ?

Oulala, grosse question. Pour simplifier, je suis très optimiste. Le JdR a connu un boum qui l'a professionnalisé pendant quinze ou vingt ans, avant de retomber en grande partie dans l'amateur et le semi-pro. Aujourd'hui on est en train de connaître une renaissance qui amorce peut-être un nouveau cycle.

Mais la révolution numérique vient fausser tout ça. Un créateur de jeux, pour peu qu'il soit vraiment bon, peut aujourd'hui tirer un petit revenu de ses auto-publications. Sans doute autant que s'il pigeait pour des éditeurs, mais en faisant ce qui lui plaît vraiment.

Comme pour l'édition littéraire, cette nouvelle ère nous pousse vers plus de fragmentation, mais aussi plus d'expérimentation et de variété. À mon petit niveau, je peux écrire un jeu cette semaine et avoir des retours la suivante. S'il intéresse quelqu'un d'autre que moi, je continue son développement. Sinon, j'ai perdu une semaine. Il y a dix ans, on bossait pendant des mois et on dépensait de grosses sommes pour mettre un jeu dans les boutiques sans avoir la moindre idée de ses chances de succès.

Aujourd'hui, la création peut se faire en public. Des communautés de joueurs, d'auteurs et de testeurs se forment un peu partout et la qualité des jeux s'en ressent. Même les " gros " éditeurs en profitent : il n'y a qu'à voir les efforts communautaires fournis par WotC pendant la conception et pour la promotion de la nouvelle édition de l'ancêtre.

Une autre évolution importante à mon sens, est la pratique du JdR assisté technologiquement. Les ordinateurs portables sont sur tables de jeu depuis belle lurette, mais l'omniprésence des appareils connectés permet de nouvelles choses : partage d'informations, jeu dans le jeu, table virtuelle à géométrie variable...

Le projet [Storyscape](#) était une idée intéressante, mais je ne sais pas quelle forme prendra la prochaine tentative. [Storium](#), dans un autre genre, construit sur le principe du jeu par forum ou par mail pratiqué depuis longtemps. La popularisation du jeu sur table virtuelle (merci Google) va aussi changer pas mal de choses dans la façon dont on pense les jeux. Si j'ai vu très peu de JdR conçus spécifiquement pour être joués en ligne, ça ne m'étonnerait pas que les auteurs commencent à se demander comment les jeux sur lesquels ils travaillent fonctionneraient sur une table virtuelle. C'est en tout cas des questions que je me pose.