

Entretien avec Johan Scipion :

Comment définirais-tu ton métier ou ton activité dans le JdR ?

Homme-orchestre. Zim, boum, tching, sous vos applaudissements.

Et je précise que c'était loin d'être mon aspiration initiale. J'ai longtemps été journaliste en presse spécialisée cultures de l'imaginaire, je suis nouvelliste et auteur de jeu de rôle. Mon vrai métier est l'écriture. Mais *Sombre* m'a conduit à me diversifier, presque à l'insu de mon plein gré.

Au cœur de mon activité :

+ Game designer : je produis et teste intensivement les règles, les scénarios et les aides de jeu de *Sombre* et de ses variantes, *Sombre zéro* et *Sombre max*.

+ Auteur : la production d'un jeu de rôle papier ne s'arrête pas au game design, il faut le rédiger. J'ai dû me faire violence pour trouver un style rôliste efficace, différent de mon style littéraire.

+ Démonstrateur : je mène environ 250 à 300 parties publiques de *Sombre* par an (conventions, festivals, bars). Rien que le mois dernier, 280 joueurs se sont assis à ma table.

+ Animateur : je mène régulièrement mon jeu dans des centres de loisirs, des ludothèques et des salons. Je vais aussi poser du *Sombre* chez des particuliers, à l'occasion d'anniversaires en général. Certains parents embauchent un clown ou un magicien, d'autres un auteur de jeu de rôle. Je trouve ça très cool. Le JdR se banalise et c'est bien.

À la périphérie :

+ Éditeur : je suis le président de Terres Etrangées, l'association qui édite *Sombre*. Je fais de la direction artistique (commande et supervision des illustrations du jeu) et de la comptabilité (ultra simple, heureusement). Je supervise l'impression (très intéressant de bosser avec un imprimeur), gère la diffusion (j'assure toute la VPC), la promotion (via Internet principalement) et l'émission de licences (oui, *Sombre* est un jeu à licences). Tout n'est pas super glamour, mais il faut bien que quelqu'un le fasse pour que le bousin avance. Donc je m'y colle.

+ Rédacteur en chef : je publie *Sombre* sous forme de revue et c'est moi qui suis à la barre. Cela me change (en bien !) de mon ancien boulot de pigiste. Je fixe la ligne éditoriale, établis les sommaires et les chemins de fer, supervise les relectures, rédige les éditos.

+ Graphiste : je dessine mes propres plans (et suis fier de celui de *Deep space gore*. Les précédents sont plus basiques, mais je progresse. Les prochains seront meilleurs), mets en page mes textes (sous Word, avec des polices moches car j'aime bien) et réalise mes logos (Terres Etrangées, *Sombre*).

**Qu'est-ce qui te motive à écrire *Sombre* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ?
Quels étaient tes objectifs lorsque tu as créé ce JdR ?**

On peut exclure d'emblée la commande d'éditeur. *Sombre* est depuis le départ un pur jeu d'auteur. S'il y a bien une étiquette que je revendique, c'est celle-là. Le genre, oui clairement. J'ai un intérêt démesuré pour le fantastique et l'horreur. Le thème, moins. « La peur comme au cinéma » est une rationalisation tardive, produit de l'analyse à froid de mes parties. Dans le tréfonds de mon moi intérieur, je suis bien plus littéraire que cinéphile.

Fondamentalement, *Sombre* est né de mon amour pour *Kult*, et de mon incapacité à le mener tel que ses auteurs l'ont écrit. J'adore ce jeu. Tellement que je me suis efforcé d'y jouer by the book. Sans succès, malheureusement. D'un côté, je ne suis jamais parvenu à faire tourner son système à ma table. De l'autre, je n'ai pas non plus réussi à faire entrer son univers dans mes parties, ou seulement quelques minuscules petits bouts. Trop vaste, trop riche, trop complexe.

J'essayais de jouer *Kult* dans les règles de l'art et je me suis retrouvé à l'accommoder à la sauce Scipion. Règles simplifiées et scénarios façon films d'horreur. À un moment, il m'a quand même fallu cinq bonnes années pour le comprendre, j'ai réalisé que j'étais en train de développer mon propre jeu. Épiphanie rôliste, la première d'une longue série.

Pourquoi avoir créé Terres Etrangées ?

À l'origine, c'était pour obtenir des stands dans certaines conventions. Quand tu es simple auteur, ce n'est pas forcément facile. Les orgas préfèrent causer à des associations. J'ai donc créé la mienne.

Quel est le rôle de cette structure ?

Actuellement, publier et promouvoir *Sombre*.

Comment définis-tu un système de JdR ? Comment définis-tu le roleplay ?

Je ne les définis pas. Il y a un lexique en ouverture de chaque fanzine *Sombre* (on le trouve également sur le forum de Terres Etrangées) et ces termes n'y figurent pas. À cela, diverses raisons.

D'abord, le fait que j'ai résolu de m'adresser à des rôlistes expérimentés. Comme il s'agit d'un positionnement fondamental, je l'ai écrit noir sur blanc dès l'ouverture de *Sombre 1*, dans mon tout premier édito. Je ne pense pas qu'un manuel soit le bon endroit pour initier les gens au jeu de rôle. Selon moi, le lieu approprié est la table. Je ne me contente pas de le dire, hein, je fais plusieurs centaines d'initiations par an.

Ensuite, je ne suis pas jeuderologue. Je précise que je ne fais pas partie de ces rôlistes qui refusent l'intellectualisation au prétexte qu'elle n'aurait pas sa place dans le cadre d'une activité ludique. Au contraire, je cogite énormément. C'est essentiel pour améliorer game design, écriture et maîtrise. Mais je ne ressens ni le besoin ni l'envie de théoriser. Je réfléchis pratico-pratique, c'est ce qui me convient le mieux.

Du coup, j'utilise « système » et « roleplay » dans leur acception la plus commune et la plus répandue dans la communauté rôliste, tout en sachant que ces définitions de bon sens sont floues et fluctuantes. Cela ne me gêne à aucun moment, ni dans le développement, ni dans l'écriture, ni dans

la maîtrise de *Sombre*. J'évolue dans le brouillard rôliste et m'y trouve bien. Mon côté gothique, sans doute.

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

Rien.

Tout ce qu'on fait en jeu de rôle (papier), on peut le faire, et parfois mieux, ailleurs. Mes scénarios pour *Sombre* sont tous plus ou moins directement inspirés d'un ou de plusieurs films. Je recycle à mort.

Et ce n'est pas du tout un souci. Je n'écris ni ne mène du jeu de rôle pour créer de la fiction. Quand je veux raconter une histoire, je ponds une nouvelle. Parce que les fictions rôlistes, à commencer par les miennes, sont souvent lamentables. Il n'y a qu'à lire l'un de mes comptes rendus de partie pour s'en convaincre. Dans ces textes, pléthore de lieux communs et de clichés, des ficelles qui ressemblent à des cordages, des incohérences en pagaille, un rythme approximatif, j'en passe et des bien pires.

Mais je m'en branle totalement. Ma fiction rôliste prend l'eau de toutes parts ? Rien à talquer. Parce que ce n'est pas un but en soi, juste un outil et, in fine, un sous-produit de mes parties. Mon véritable objectif est l'émotion, celle que je crée, reçois et partage à ma table. Dans le cadre de *Sombre*, la peur et le dégoût bien sûr (c'est un jeu horrifique, hein), mais pas que. Même dans un genre aussi codifié que l'horreur cinématographique, le registre rôliste reste très étendu.

Tu me diras que partager de l'émotion, on le fait aussi ailleurs et tu auras bien raison, mais il se trouve que le dispositif rôliste me convient particulièrement bien. Celui du jeu de rôle papier, je veux dire. J'adore mener. J'aime ce mélange particulier, moitié performance interactive (limite happening), moitié activité intellectuelle (une partie = une conversation), moitié jeu de société (les dés, rien que du bonheur en plastique coloré). Ouais, trois moitiés. Au diable l'avarice.

Bien plus que la fiction rôliste en elle-même, ce sont les conditions et les moyens de sa production, si différents de ceux de la littérature, qui m'intéressent. Et son résultat bien sûr, son impact sur mes joueurs et moi. Le shoot émotionnel collectif est la raison pour laquelle, je continue, après toutes ces années, de mener intensivement.

Du point de vue de l'auteur, c'est l'écriture itérative qui me tient dans le média. Sans cela, il y a longtemps que je serais parti gagner ma croûte ailleurs, ce qui aurait été la chose raisonnable à faire d'ailleurs. L'articulation écriture/jeu me passionne. Écrire, tester, réécrire, retester, re-réécrire, re-retester, ad nauseam. Que ce soit de la règle ou du scénar, je ne m'en lasse pas. C'est juste excellent.
