

Entretien avec Raphaël Bombayl

Septembre 2014

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

Je suis d'abord et avant tout meneur de jeu ! Lorsque je joue, c'est la fonction que je préfère, de loin. Cela ne me dérange pas de passer de temps en temps de l'autre côté de l'écran, mais le travail de MJ correspond plus à mes attentes et à mon état d'esprit de « créatif », tout en me permettant de bricoler et modifier ce que je veux. C'est cette place de MJ perpétuel qui m'a amené à développer des fonctions plus professionnelles.

Sur le plan professionnel, donc, je me définis comme game designer et scénariste d'une part, et *editor* d'autre part.

La première fonction coule de source, elle est liée à la création d'univers, de systèmes de jeu et de scénarios. Il s'agit de mon activité principale, dans le sens où il y a toujours des idées à coucher sur le papier, dans un but professionnel (à visée spécifiquement éditoriale) ou personnel (soit parce qu'il faut préparer la prochaine partie, soit parce qu'il faut réfléchir sur un concept particulier, qui sera éventuellement intégré dans un produit destiné à être mis à la disposition du public). Il y a aussi une part de direction créative, quand je dois travailler avec d'autres contributeurs, et notamment avec des illustrateurs.

Concernant la deuxième fonction, je préfère utiliser le terme anglais d'*editor*, à ne pas confondre avec « éditeur ». Cela concerne le travail plus spécifique sur le texte du jeu : corrections et relectures évidemment, mais aussi – et c'est peut-être le plus important – réécriture et réorganisation du plan, qu'il s'agisse d'un article court ou d'un jeu complet. L'objectif est d'arriver à un texte final clair, bien organisé et... publiable. Il faut également préparer le terrain pour le maquettiste, ce qui amène à travailler sur le formatage du texte et le respect d'un certain nombre de normes et de conventions.

Une dernière petite précision sur le sujet : dans le milieu très particulier du JdR, il est parfois difficile de faire la différence entre les « amateurs » et les « professionnels ». Parfois, on parle même de « semi-professionnels ». Personnellement, même si mon CV ludique n'est pas forcément très étendu, et que cette activité n'est pas vraiment rémunératrice, je n'ai aucun mal à me définir comme un professionnel du JdR, tout simplement parce que j'ai déjà été publié et parce que j'estime que créer du JdR, c'est un véritable métier. Même si on ne peut pas en vivre actuellement, cela reste une activité qui demande de vraies compétences et une réelle expérience.

Qu'est-ce qui vous a motivé à co-écrire *Polaris* ou *Pavillon noir* ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez co-créé ces JdR ?

Pavillon Noir a connu une première vie en tant que jeu « amateur », diffusé sur le Web. Il s'agissait alors d'une version certes très développée (il y avait un bon millier de pages !), mais aussi très « brut de décoffrage » et totalement impubliable en l'état. Je me suis intéressé au jeu car je voulais lancer à l'époque une campagne de JdR orientée « pirates des Caraïbes ». J'ai ensuite été recruté par l'auteur, Renaud Maroy, pour relire et restructurer le jeu en vue d'une édition professionnelle.

Plusieurs éditeurs se sont montrés intéressés, sans que le projet aboutisse, jusqu'à ce que le jeu tombe entre les mains de Black Book Éditions. J'ai alors été contacté pour établir la version finale du texte de la première édition professionnelle du jeu. J'en ai profité pour ajouter un petit scénario d'introduction ainsi

qu'un chapitre sur la science et la médecine au XVIII^e siècle. Ma contribution créative se borne à cela, je suis donc plus *editor* que co-auteur sur *Pavillon Noir*.

Polaris 3 est un cas un peu particulier. L'auteur original du jeu cherchait à faire revivre son œuvre, et je suis entré en contact avec lui. Tout comme moi, le big boss de Black Book Éditions est un fan du jeu, et la décision a été rapide. Seule condition : changer le système de jeu, qui n'avait pas bonne presse. J'étais disponible et motivé, et je me suis mis au travail.

Dans les deux cas, il s'agit en fait d'un mélange parfait entre l'envie de travailler sur un jeu précis que je connaissais depuis longtemps et la commande d'éditeur. C'est plutôt une bonne chose !

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 ?

C'est toujours l'univers et l'ambiance que celui-ci permet d'installer à la table. Ensuite vient la possibilité d'écrire ou de jouer une campagne basée sur des histoires intéressantes. Je joue le plus souvent en campagne, c'est donc indispensable pour moi. De là découle la « proposition ludique », le mélange entre le concept de groupe et le format des scénarios. Le système vient en dernier, car il dépend du reste.

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

Eh bien, voici le passage le plus long et le plus théorique de cette interview ! Proposer une telle définition est à mon avis plus complexe qu'il n'y paraît, en raison des spécificités du JdR. Cela impose de prendre du recul sur la pratique du JdR elle-même, et d'avoir un point de vue global sur tout ce qui se passe pendant une session de jeu. Un « système de JdR » est, à mon sens, composé de plusieurs éléments imbriqués les uns dans les autres et qui fonctionnent comme une sorte « d'écosystème ludique », chaque élément équilibrant les autres de manière plus ou moins naturelle.

Les « règles » du manuel de jeu

Dans son acception traditionnelle, le terme « système de jeu » définit les règles, telles qu'elles sont présentées dans le manuel de jeu, et plus ou moins amendées à *l'avance* (avant la partie) par des variantes (règles optionnelles/additionnelles, officielles ou non). On va donc y trouver tous les sous-systèmes spécifiques que le game designer a cru utile de proposer, comme la gestion des capacités des personnages (caractéristiques, compétences, traits particuliers, avantages, désavantages, etc.), la gestion de leur évolution (les règles d'expérience), la résolution des actions, la gestion des combats et de l'état de santé, l'utilisation de la magie (si nécessaire), les règles de course-poursuite (toujours si nécessaire), etc.

Ces règles peuvent être plus ou moins développées, intégrant de nombreux sous-systèmes spécifiques ou au contraire très peu, en fonction des besoins et du niveau de détail visé. Les procédures de résolution de tests elles-mêmes peuvent être plus ou moins complexes. Par exemple, la résolution d'un tour de combat peut nécessiter de nombreux tests (initiative, déclaration d'intention, tests d'attaque et de parade, dommages, etc.), ou être au contraire beaucoup plus simple (grâce à de simples tests en opposition effectués simultanément, par exemple).

Tout en constituant un point de repère pour les joueurs, concernant les forces et les faiblesses de leur personnage, ces règles leur offrent aussi une formalisation des possibilités tactiques à leur disposition (les actions de combat, par exemple, ou les effets de tel ou tel équipement). Quant au MJ, il possède ainsi le référentiel nécessaire pour gérer les challenges et mettre en place une opposition équilibrée (difficulté des actions, niveau de puissance des PNJ, effets des dommages...).

Une règle écrite indiquant des procédures à suivre : les choses semblent claires à ce point, et semblables à ce qu'on peut trouver dans d'autres types de jeux (jeux de plateau, de cartes, wargames...). Cependant, arrivé à ce point, il faut absolument tenir compte du fait que les « règles » de JdR ont – au moins – deux particularités uniques.

D'abord, le MJ n'est pas obligé d'appliquer les règles à la lettre, ni même d'appliquer *toutes* les règles. Il n'est même pas tenu de respecter le résultat des tests aléatoires ! Cette technique ne plaît certes pas à tout le monde, mais personne ne se montrera vraiment surpris si un MJ déclare que ses décisions supplantent les règles écrites, qu'il souhaite simplifier une procédure sans avoir à replonger dans le manuel pour un point de détail, voire qu'il « triche » un peu (« pour le bien de l'histoire », dit-on habituellement, mais je préfère dire « de la partie »). Cela fait partie des traditions du JdR, et personne ne peut objectivement affirmer qu'il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise méthode. Évidemment, cela peut obliger un joueur qui n'est pas d'accord avec cette pratique à trouver un MJ dont les habitudes sont plus conformes à ses attentes.

Les règles peuvent être ignorées, contournées ou modifiées par le MJ, y compris à la volée, car ce dernier doit animer la partie de manière efficace et assurer la cohérence de l'enchaînement d'événements qui constituent au final le scénario, tout en offrant aux joueurs et à leurs personnages la plus grande liberté d'action possible. Voilà la deuxième particularité des systèmes de jeu utilisés en JdR : contrairement au wargame, au jeu de plateau ou au jeu vidéo, il est impossible de prévoir l'ensemble des actions et des situations potentielles, d'où le besoin de recourir au jugement et à l'improvisation du MJ. Le JdR, dans son ensemble, constitue un système « ouvert », là où le JdP ou le JV constituent eux des systèmes « fermés », où tout est défini à l'avance et dans lesquels il est impossible de sortir des clous.

Note : *ici, par « système », j'entends l'ensemble des procédures utilisées dans une partie et des interactions entre joueurs, et pas simplement « système de jeu » (c'est la notion de système fermé/ouvert issue de la théorie de l'information et utilisée dans le domaine des sciences naturelles ou sociales).*

Par exemple, dans un jeu vidéo, un personnage peut se déplacer (courir, éventuellement), attaquer, parler à un PNJ (en utilisant des questions/réponse prédéfinies) ou utiliser une capacité spéciale : on est capable de lister l'ensemble de ses possibilités d'action (et des conséquences), qui sont de plus circonscrites à un environnement de jeu très précis (la map). Dans un JdR, le personnage peut accomplir une infinité d'actions. C'est ce qui différencie le JdR des autres jeux fonctionnant en système fermé. Je résume ça en une phrase, qui définit au passage l'invention du JdR, selon moi : « Si, en cours de jeu, on décide que le pion de wargame peut écouter aux portes (ou toute autre action non prévue par les règles), et qu'on est capable de donner une suite à cette action, même s'il faut improviser pour cela et/ou s'en remettre à l'interprétation humaine, alors ce n'est plus du wargame, c'est du JdR. ».

Note : *paradoxalement, tout l'art du MJ, game designer ou scénariste de JdR consiste à mettre en place des éléments de fermeture dans un système totalement ouvert par définition (proposer tel(le) ou tel(le) univers de jeu/ambiance/niveau d'héroïsme – et le paradigme qui va avec –, appliquer telle ou telle règle à la lettre, proposer tel ou tel point de passage obligatoire, orienter le game play du jeu vers telle ou telle direction, etc.), sans mettre en péril l'ouverture du système, en garantissant la liberté d'action des joueurs/personnages (même s'il ne s'agit que d'une illusion de liberté : c'est tout l'enjeu des bons scénarios linéaires).*

En raison de cela, les systèmes de jeu de JdR posent un problème, car puisqu'ils ne peuvent pas lister toutes les potentialités, ils ne suffisent donc pas à décrire l'ensemble du jeu. C'est un souci pour les nouveaux joueurs (ou ceux qui découvrent un JdR éloigné de leurs pratiques habituelles ou de leur « zone de confort »), car ils vont avoir du mal à appréhender clairement le jeu. Dans la plupart des cas, il faut avoir appris à jouer au JdR pour utiliser un système de jeu de JdR. C'est aussi un souci pour les game designers, qui n'ont pas la possibilité technique de « figer » leur proposition ludique, car un grand nombre de joueurs filtreront le système et/ou appliqueront leurs propres décisions, qui viendront supplanter le système.

Contrairement au JdP/JV, aucun game designer de JdR ne peut vraiment contrôler l'expérience de jeu à 100%. Dans les usages du JdR classique, il s'agit là de la limite du concept *System does matter*, mais cela explique aussi sa légitimité, aux yeux de certains concepteurs : « Jouez au jeu tel qu'il est écrit, car c'est la garantie d'une certaine expérience de jeu ».

On se rend compte qu'au final, contrairement aux autres jeux de société, les « règles » d'un JdR, telles qu'elles sont présentées dans un manuel de jeu, offrent un cadre relativement flou, à la fois malléable et incomplet. Certains jeux font de gros efforts pédagogiques pour expliquer le JdR aux débutants, mais il ne s'agit que de conseils, et non de procédures à appliquer de manière stricte.

Les régulations pendant le jeu

Puisqu'il faut bien souvent s'en remettre au jugement humain pour gérer la partie, on touche ici au deuxième élément constitutif des systèmes de jeu du JdR : l'ensemble des décisions, modifications et régulations diverses qui vont compléter (voire supplanter) – pendant la partie – les règles du manuel de jeu. Cette nouvelle couche de procédures doit être considérée comme faisant partie du système car on en a besoin pour que le jeu tourne (les règles sont incomplètes, rappelons-le), et parce que cela a un effet sur l'expérience de jeu, le gameplay et les choix tactiques/stratégiques des joueurs.

En général, tout cela fait partie des prérogatives du MJ (même dans le cas des jeux/campagnes à « MJ tournant »), mais certaines décisions peuvent être prises en commun par l'ensemble de la table. Ces décisions ne concernent pas seulement l'arbitrage purement technique du jeu, mais sont aussi plus globalement liées aux habitudes et aux pratiques ludiques du MJ et du groupe de joueurs. Par exemple, tel MJ évite de tuer un PJ sur un simple jet de dé, tel groupe de jeu accepte une certaine compétition entre joueurs alors que tel autre refuse les affrontements mortels entre PJ, etc. Diverses astuces de mise en scène peuvent également être employées, sans aucun lien avec les règles écrites (un MJ peut par exemple obliger ses joueurs à annoncer rapidement leurs intentions pendant les combats, pour simuler le chaos de l'affrontement).

Une fois ces usages fixés, il est rare de s'en écarter. Pendant les combats par exemple, si le MJ s'est toujours montré tolérant quand les joueurs discutaient entre eux de la meilleure tactique à utiliser, l'interdiction des discussions entre joueurs pourrait être mal perçue. La pratique devient une règle, tacite, non écrite et éventuellement évolutive, peut-être, mais une règle tout de même.

Les joueurs acceptent ainsi d'être soumis à une « autorité », incarnée par le MJ et ses décisions, à condition que chacun y trouve son compte. Cela fait partie du « contrat social » du groupe de jeu, un contrat qui peut évoluer en fonction des problèmes rencontrés afin de trouver un nouvel équilibre, qui passe éventuellement par l'adoption d'un système de jeu plus adapté. L'utilisation d'un système de jeu de JdR est donc finalement très consensuel, une chose qui n'existe pas non plus dans les autres jeux (ou sports !), dans lesquels il faut appliquer les règles à la lettre, sinon cela ne fonctionne pas (il faut bien fixer sans ambiguïté les conditions de victoire, par exemple, ou garantir un jeu équitable pour tous les joueurs).

Note : *certaines joueurs qui tiennent au respect des règles cherchent souvent à se prémunir contre les décisions supposées « arbitraires » du MJ, voyant celui-ci comme un adversaire. Je suis en guerre ouverte contre ce point de vue, d'une part parce qu'un MJ n'est pas forcément injuste ou partial, d'autre part parce qu'il n'est pas un véritable adversaire, et enfin parce que, de toute façon, il garde la haute main sur tout ce qui se passe en jeu (l'univers de jeu, les événements du scénario, la puissance de l'opposition : PNJ, pièges, risques divers, etc.).*

La conséquence de tout cela, c'est que parler du système d'un jeu particulier (voire même de « jeu de rôle » en général...) ne veut parfois pas dire grand-chose si on ne pense pas à préciser comment ce système sera effectivement mis en place et utilisé dans la partie, en fonction du style de jeu de chacun. Cette part de flou consubstantielle au JdR alimente une grande partie des discussions et des théories rôlistiques, puisqu'il n'y a pas d'absolu et que chacun est obligé de trouver ses propres réponses. De fait, un même jeu

peut être joué de façon très différente d'une table à l'autre, soit parce que son système permet une certaine interprétation, soit parce qu'il subit une influence extérieure, liée au style de jeu de la table, et notamment du MJ.

Univers et scénario

Certains auteurs intègrent même l'univers de jeu et le scénario au système de jeu. Je suis d'accord avec ça, parce que ces éléments conditionnent ici aussi les décisions tactiques et le comportement des joueurs. Il est plus facile de se montrer audacieux dans un scénario à l'ambiance « pulp » que dans un « survival horror », même si les règles écrites ne prennent pas particulièrement en compte les caractéristiques spécifiques du genre. Là encore, les régulations et les décisions du MJ joueront normalement leur rôle, afin d'adapter les règles à l'ambiance. De même, l'étiquette très stricte des samourais de *L5R* ou des personnages appartenant à la société victorienne peut avoir des conséquences directes et importantes sur la manière de résoudre l'intrigue d'un scénario. Cela fait partie du jeu...

Comment définissez-vous le roleplay ?

Le roleplay, pour moi, c'est tout simplement l'interprétation du personnage, en rapport avec sa culture, sa personnalité, ses capacités, etc., mais aussi sa mise en scène dans le jeu. Ma seule petite originalité, c'est qu'à mon avis l'interprétation « théâtrale » (parler à la première personne, comme le ferait le personnage) ne suffit pas à définir le roleplay, contrairement aux idées reçues.

J'irai plus loin : cette interprétation théâtrale n'est même pas nécessaire, le plus souvent. On peut très bien faire un excellent roleplay en utilisant la troisième personne (« Mon personnage fait ceci, de telle manière », etc.). C'est ce que j'appelais « mise en scène du personnage », plus haut. Nous avons été formatés par des dizaines d'années de conseils de jeu sur le « bon » roleplay (théâtral...), mais ce n'est qu'une technique parmi d'autres.

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

Je dirais : un univers interactif dans lequel tout est possible (même si cet univers peut avoir des règles : sans pouvoir magique ou autre, un être humain ne peut pas s'envoler en battant des bras). Une véritable réalité virtuelle, qui n'est encore qu'un doux rêve pour la technologie informatique actuelle. Bien entendu, il y a une limite : cette réalité n'existe que dans notre imagination, elle est spécifique à chaque joueur et ne peut plus ou moins s'exprimer que par la parole.

Tous les joueurs ne la recherchent pas, mais l'immersion est également renforcée, par rapport à la plupart des autres médias : je pense que le rapport entre le joueur et son personnage est plus fort que celui qui existe entre le lecteur/spectateur et le héros de roman/film. Seul le jeu vidéo et le JdR grandeur nature peuvent concurrencer ou surpasser le JdR sur ce point.

Reste le problème de la fiction. On dit souvent qu'une partie de JdR consiste à créer une histoire en commun. À mon avis, c'est faux dans la plupart des cas. Au cours d'une partie, les joueurs passent plus de temps à réagir aux propositions du MJ, à prendre des décisions tactiques ou à rechercher une immersion dans un univers de jeu et dans un personnage qu'à penser à construire véritablement une histoire, comme le ferait un romancier ou un scénariste. Certes, l'enchaînement des événements du scénario et des réactions des joueurs/personnages aboutit à une « histoire », mais il s'agit d'une création parfaitement éphémère, unique pour chaque joueur, inscrite nulle part et qui ne survivra pas à la session de jeu...

Quel regard portez-vous sur la presse rolistique aujourd'hui, alors que vous participez à la nouvelle version de Casus Belli ? Selon vous, quels sont les objectifs à atteindre, qu'est-ce qui a changé ?

Je remarque déjà que cette presse existe encore, qu'elle ne se porte pas trop mal (malgré le relatif déclin de l'activité) et qu'elle est attendue. Dans ce sens, l'objectif à atteindre est à mon avis toujours le même : outre le fait de proposer la meilleure qualité possible, je pense que l'intérêt de la presse est de constituer un lien pour la communauté rôliste.

Depuis longtemps, un certain nombre de critiques estime que les magazines sont dépassés, et que le Web répond mieux aux attentes. Je ne suis pas d'accord : il faut du temps pour fouiller le Web, sans être sûr d'être au courant de toutes les informations utiles ou importantes. Un magazine bien tenu peut rassembler l'information, tout en offrant des ouvertures et des passerelles. Les deux médias sont complémentaires, d'autant plus qu'il n'existe pas vraiment d'équivalent côté Web.

Peu de choses ont réellement changé, je pense. La communauté rôliste est plus fragmentée en raison de la multiplication des jeux (un phénomène qui ne date pas d'aujourd'hui), voire même désormais de l'existence de plusieurs générations de joueurs, mais pas au point de mettre en péril la stabilité du lectorat de la presse. Il faut toutefois compter avec la diminution de la population rôliste, qui a une incidence forte sur les tirages, dans le cas des magazines imprimés. Il faut s'adapter, avec de nouveaux modes de diffusion. C'est dommage pour la visibilité du loisir dans les kiosques à journaux traditionnels, mais on a déjà connu ça avec la disparition progressive du JdR dans les magasins de jeux.

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

Je dois en citer plusieurs, pour des raisons bien différentes :

- J'ai toujours considéré que la première édition de *Star Wars D6* est un modèle de clarté et de pédagogie, et qu'on n'a guère fait mieux comme JdR accessible aux débutants. Le jeu est basé sur un univers mythique connu de tous, et le système de jeu parvient à retranscrire l'esprit *Star Wars*. Bien entendu, il faut replacer ce jeu dans son contexte historique, à une époque où la concurrence du jeu de cartes/plateau et du jeu vidéo était moins forte. Aujourd'hui, je pense qu'il faudrait faire évoluer la vision que l'on peut avoir d'un « JdR d'initiation », en prenant en compte l'influence des JdP et JV, plus visuels et qui ne nécessitent pas la présence d'un MJ expérimenté pour gérer la partie.

- *Blue Planet* est pour moi l'un des meilleurs JdR jamais écrits. Oui, le système n'est pas parfait, et oui, c'est un énorme pavé, mais les auteurs ont déployé tout leur talent dans la mise en place d'un univers de *hard SF* crédible, cohérent et fouillé. En tant que game designer, c'est très intimidant de se trouver en face d'un tel univers de jeu.

- *Pavillon Noir* est l'archétype même du bon JdR historique, bourré d'informations et soutenu par une démarche de game design intelligente et réfléchie. Le jeu ne cherche pas à être générique : il s'agit d'un JdR de pirates, et il offre tous les outils pour jouer des pirates, dans l'ambiance des histoires de pirates. Un pari réussi, donc, par un auteur qui a su faire parler sa passion sans jamais perdre de vue le potentiel ludique de son œuvre.

- Je suis loin d'être un amateur de donjonneries, mais j'ai toujours été impressionné par l'extrême rigueur du game design de *D&D 3.x*. Ce n'est pas un hasard si ce jeu a tout de suite su fédérer une énorme communauté de fans, qui y ont trouvé de quoi répondre à leurs attentes ludiques.

- Enfin, un clin d'œil à la deuxième édition de *Rêve de Dragon*, qui reste sur la forme l'un des plus beaux JdR édités. C'est du noir et blanc et de la couverture souple, mais ce jeu prouve que le JdR n'a pas forcément besoin de couleur ou de papier glacé.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

- Le système de *Warhammer V2* reste mon chouchou. Cette V2 (ainsi que ses déclinaisons dans la gamme de JdR WH40k) est une belle évolution de la première édition, qui apportait déjà son lot de choses intéressantes (le système des « carrières », notamment, permettant de rompre avec les classes de personnages traditionnelles). *Warhammer V2* possède un système simple, intuitif et carré, qui parvient à rester complet et riche. Et tout ça en très peu de pages, finalement. Sa proposition ludique correspond bien à mes centres d'intérêt : de la *low fantasy* très terre à terre, avec des personnages typés destinés à évoluer en campagne. En raison de ses racines très classiques, ce système possède quelques faiblesses structurelles, mais j'ai toujours pu les contourner sans difficulté, en intégrant notamment des petites astuces plus modernes (j'utilise notamment le principe des « Oui, et... / Oui, mais... / Non et... / Non, mais... » dans la résolution des tests).

- Mon deuxième chouchou, c'est le système de *Cyberpunk 2020* (et son héritier *Fuzion*), que j'utilise le plus souvent en tant que système générique. J'ai été rapidement séduit par son élégance : des caractéristiques et des compétences notées sur 10 ; des tests effectués en associant une caractéristique, une compétence et 1D10 pour le côté aléatoire. Tout cela est pour moi d'une grande beauté formelle. Là encore, c'est simple, intuitif et fonctionnel.

- Difficile aussi de passer le système de *Pendragon* sous silence. Ce système présente un game design très travaillé, parfaitement adapté à l'univers qu'il propose de simuler. Il est de plus bourré de bonnes idées : une gestion des tests en roll under (et de la marge de réussite à lecture directe) qui est un modèle du genre, des tests d'opposition en combat qui se débarrassent de l'initiative, une excellente gestion des points de vie et des blessures... Il est dommage que ce système ne soit pas mieux reconnu, car écrasé par son grand frère, la version du *Basic Roleplaying System* de Chaosium utilisée dans *L'Appel de Cthulhu*.

- Ce n'est qu'un sous-système, mais il est tout aussi difficile de ne pas citer le système de magie d'*Ars Magica*. C'est parfois une usine à gaz, mais il réussit à être très bon et très inspirant, tout en simulant parfaitement son propos (les recherches théoriques et les capacités d'un mage puissant).

- Enfin, lorsque je menais régulièrement des scénarios one-shot en club, ou des parties d'initiation, j'ai beaucoup utilisé le *Simulacra* de *Casus Belli*. Depuis ses débuts, ce jeu est détesté par bon nombre de joueurs, mais je n'ai jamais vraiment compris pourquoi. D'accord, le jeu utilise des caractéristiques très symboliques, mais la mécanique de résolution des tests est d'un classicisme à toute épreuve. Trop en avance sur son temps ? Pour moi, c'est un outil pratique et facile à mettre en place, idéal pour des one-shots.

Note : étant un MJ bricoleur/créateur qui aime modifier – voire carrément changer – les systèmes de jeu, j'accorde plus d'importance aux univers qu'aux règles quand je suis mis en face d'un jeu du commerce. Rares sont les systèmes qui me satisfont vraiment, car peu d'entre eux correspondent véritablement à mon style de jeu et à mes habitudes de MJ. Du coup, mes « systèmes de jeu préférés » sont eux-mêmes souvent modifiés lorsque je les utilise pour une partie.

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Une seule réponse ici : la fameuse *Campagne de l'Ennemi intérieur*, pour *Warhammer*. Quand on la relit aujourd'hui, on se rend compte que les scénarios reposent souvent sur des ficelles qui ont un peu vieilli, mais cela ne suffit pas à éclipser les qualités de l'œuvre. Je crois fermement que tout scénariste de JdR se doit de lire cette campagne, pas seulement pour la qualité de ses scénarios, mais aussi et surtout pour les structures scénaristiques qui sont mises en place. On y trouve l'alliance parfaite entre linéarité et non-

linéarité, avec un petit côté sandbox parfois. Le souci du détail est également assez impressionnant : chaque PNJ est décrit en détail, avec ses motivations, même s'il n'est destiné à n'apparaître que dans une scène mineure. La campagne propose ainsi un univers vivant, plus qu'une simple trame scénaristique.

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

En vrac, et sans réel ordre de préférence :

- *Warhammer*, pour son côté sombre et son ambiance très « médiévale-réaliste-fantastique », qui permet de marier naturellement action, intrigues et mystères, sans que les deux derniers soient les parents pauvres... Même chose pour son petit frère *Dark Heresy*.

- *Polaris*, pour son côté « post-apocalyptique high-tech » et son univers aux références multiples, qui permet de mixer de nombreuses ambiances, d'*Alien(s)* à *Star Wars*, en passant par le cyberpunk.

- *Planescape* ! Pour sa poésie et son traitement intelligent d'un « multivers ».

- *Heavy Gear* !!! C'est un jeu de « mechas », et comme le genre est une micro-niche dans la niche, beaucoup de joueurs sont passés à côté. Pourtant, si on enlève les mechas, il reste tout de même l'un des plus beaux univers de SF du JdR, une énorme sandbox livrée clé en main. Les auteurs se sont astreints aux impératifs d'une véritable direction créative, et leur goût du détail leur a permis de créer un univers vivant et véritablement attachant.

- *Cyberpunk* et/ou *Shadowrun*, parce que... c'est du cyberpunk et que j'aime le techno-thriller urbain, les armes interfacées, les réflexes câblés, les fusillades du vendredi soir, les runs matriciels et les street samuraïs. (Et parce que *Shadowrun*, c'est tout de même un résultat magnifique, à partir d'une base pourtant totalement improbable. De la magie dans un univers cyberpunk ? Eh bien oui, ça marche, n'en déplaise aux esprits insectes chagrins.)

- *Legend of the Five Rings*, pour son univers imaginaire très riche, « qui n'est pas le Japon » et qui offre ainsi pas mal de libertés. Même si certains éléments constituent tout de même d'énormes carcans (les relations sociales, l'étiquette, les PNJ grosbills, les Clans trop stéréotypés, la timeline douteuse...), il est facile de s'en affranchir. Pouvoir jouer à un bon jeu avec des samouraïs (encore) et des katanas, ça n'a pas de prix.

- J'aime aussi beaucoup les univers historiques, à condition de trouver une période et un thème qui m'inspirent (si je peux y mettre du fantastique, c'est encore mieux). En tête de liste, la piraterie/flibuste des Caraïbes et le western, sûrement parce que les références sont nombreuses et marquantes. L'avantage d'un jeu comme *Pavillon Noir*, c'est qu'en plus d'offrir un univers solide et détaillé, il favorise un style de jeu de type « sandbox » : les joueurs peuvent gérer l'équipage de leurs PJ, choisir leurs objectifs... et forger leur propre destinée.

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

Je fais justement partie de ceux qui distinguent clairement story games et JdR « classiques ». Ce n'est pas pour dénigrer les premiers, mais juste parce que j'estime qu'il y a trop de différences entre un story game (gameplay, positionnement des joueurs par rapport à l'histoire et/ou à « l'autorité narrative » du MJ, notion même de scénario, procédures, objectifs, type d'immersion, etc.) et un JdR classique pour ranger les deux activités dans la même catégorie.

On le sait, il est particulièrement difficile de proposer une définition exacte et absolue du JdR, chacun ayant sa version en fonction de ses préférences ludiques. Certains estiment qu'à partir du moment où on « joue

un rôle », alors on fait du JdR. D'autres rappellent que les JdR sont eux-mêmes des « jeux narratifs » parce qu'on y « raconte une histoire » (et ils ont raison). Or « story game » peut être traduit en français par « jeu narratif ». Le problème, c'est qu'en mélangeant tout, on ne veut plus dire grand-chose. Non, les jeux *Les Loups-garous de Thiercelieux* (on y joue un personnage !) et *Il était une fois* (on y raconte une histoire !) ne sont pas des jeux de rôle... ni même des « story games », d'ailleurs. Afin de savoir exactement de quoi on parle, il est donc nécessaire de définir les termes employés, c'est pourquoi je suis attaché à une taxonomie ludique assez claire pour être utile.

Le terme « jeu de rôle » peut avoir de multiples sens : JdR sur table, JdR grandeur nature, murder parties, RPG vidéo, jeu de rôle thérapeutique, jeu de rôle pédagogique... Techniquement, on pourrait même l'appliquer aux story games. Pourtant, si ceux-ci sont sans doute bien DES « jeux de rôle », car on y interprète effectivement un rôle, ce ne sont pas pour autant DU « jeu de rôle ». Ce que je veux dire par là, c'est qu'entre autres choses, le terme « jeu de rôle » désigne notamment une activité ludique bien précise, dont l'histoire est parfaitement documentée depuis 40 ans. Le JdR existe depuis assez longtemps maintenant pour qu'on puisse en identifier les différents éléments avec assez d'objectivité. Et malgré les querelles de clochers, les joueurs ont des pratiques largement communes (assez communes pour qu'ils arrivent à jouer entre eux, même s'ils ne se connaissent pas et même s'il n'existe aucun ensemble de procédures uniques et officielles pour jouer au JdR).

Il y a bien entendu des points communs et des passerelles entre JdR et story games, tout comme il existe des liens entre JdR (sur table) et JdR GN, RPG vidéo/MMORPG et même certaines formes de paint-ball. Il faut voir ça comme une sorte de schéma similaire à celui de l'évolution des espèces, avec des ancêtres commun donnant naissance à des lignées distinctes, tout en acceptant que des branches ludiques s'entrecroisent pour donner naissance à des jeux hybrides, tandis que d'autres évoluent en parallèle tout en restant plus ou moins proches. Les story games occupent désormais leur propre branche, à mi-chemin entre le JdR classique et le jeu de plateau. Je reconnais sans aucun problème que les limites sont parfois très floues (ce dernier point est très important). Les catégories ludiques ne sont pas étanches, et tant mieux. Les story games et les JdR classiques restent cousins !

Il y a souvent des débats passionnés sur les forums Web, concernant la nature des story games (« La nouvelle génération de JdR ! » VS « Ce ne sont pas des JdR ! »). Aujourd'hui les choses paraissent se tasser, alors que l'idée de la « troisième voie » semble s'imposer tranquillement. Je remarque cependant que le militantisme « pro » ou « anti » fait pas mal de dégâts, et empêche bien souvent toute discussion sérieuse sur le sujet. Cela devient même catastrophique quand les contributeurs ne savent pas trop de quoi ils parlent, en classant d'office dans la catégorie « story games » des JdR un peu trop expérimentaux à leurs yeux (ou au contraire en proclamant que les story games viennent marquer le début de la Grande Révolution Rôliste destinée à montrer aux joueurs la Voie du Vrai JdR...).

Note : à l'origine de la querelle, il y a peut-être l'influence d'une vieille tradition dans le JdR. Auprès du grand public et des autres communautés de joueurs, suite aux attaques médiatiques des années 90, les rôlistes ont en effet pris l'habitude de se battre pour différencier leur activité du jeu vidéo, du JdR GN ou du JCC de type Magic: The Gathering (avec une posture parfois un peu élitiste et méprisante, d'ailleurs : « World of Warcraft, c'est pas du vrai JdR ! »). Cela a sans doute suscité de nombreuses vocations « d'antis »...

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 ?

Le JdR n'évolue pas de manière linéaire, les nouveaux ne chassent pas forcément les anciens, et les pratiques ludiques sont trop nombreuses et diverses pour qu'on puisse se permettre de citer untel ou

untel, et pas untel. À mon sens, tous les gens qui ont mis du matériel de jeu à disposition du public ces 10 ou 15 dernières années (sous quelque forme que ce soit) sont donc parfaitement représentatifs.

On peut toujours chercher, et trouver, des auteurs plus expérimentés, ou plus progressistes, ou plus à la mode que d'autres. Il y a des *think tanks*, on le voit notamment sur les forums de JdR (avec parfois une certaine starification qui peut être un peu crispante). Néanmoins, malgré tout le respect qu'ils méritent, je ne suis pas sûr qu'ils soient si représentatifs que ça à l'échelle de la communauté, qui joue encore majoritairement aux grosses locomotives.

Il est difficile aussi de trouver des éléments particulièrement caractéristiques. Je retrouve chez les auteurs d'aujourd'hui la même passion qui existait chez les auteurs qui publiait à l'époque où j'ai commencé le JdR, il y a 25 ans. Cependant, ils sont peut-être l'avantage d'être plus accessibles et plus proches de leur public, grâce à Internet et en raison du fait que la différence entre auteurs « professionnels » et « amateurs » ne veut plus dire grand-chose. Les choses plaisantes, c'est que les auteurs ont continué à produire malgré les difficultés du marché, et qu'un grand nombre d'entre eux a compris que la manière d'écrire du JdR avait évoluée. Cela se retrouve dans leur travail de game design et dans leurs propositions ludiques.

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.) ?

Il est difficile de se projeter dans l'avenir. Le JdR poursuit son petit bonhomme de chemin, malgré la diminution du nombre de pratiquants, l'éparpillement de la communauté sur un nombre de jeux toujours plus grand et la réduction du cycle de vie des produits. Tout cela montre à quel point le JdR est une affaire de passionnés avant tout !

Il faudra voir comment évoluent les ventes des grosses locomotives, et si les tirages des autres jeux se maintiennent, mais je pense qu'actuellement le JdR a atteint un nouveau point d'équilibre. Il est impossible de dire si cela va durer cependant, car la population peine à se renouveler. Face au jeu vidéo et au jeu de plateau, je ne crois pas tellement à un afflux massif de nouveaux joueurs, attirés par un regain de mode en faveur du JdR.

Le crowdfunding est un système salubre qui a pour l'instant prouvé sa viabilité, tant auprès des « petites » productions (ce n'est pas péjoratif) qu'auprès des éditeurs bien installés. Certains craignent une saturation du marché et un désintérêt des joueurs pour des productions qui ne tiennent pas toujours leurs promesses, et je pense qu'ils n'ont pas tort.

Le regret de ces 10 ou 15 dernières années, c'est la lente disparition des rayonnages de JdR dans les boutiques. Cela n'aide pas à la visibilité du JdR. Les boutiques ne favorisent plus – sauf cas particuliers – les rencontres entre joueurs, jouant ainsi un rôle de structuration de la communauté.

Quant au fond, je pense que le JdR n'a pas fini d'évoluer. Il ne faut pas attendre de révolution radicale, cependant (elle a déjà eu lieu il y a 40 ans), mais plutôt des sauts de puce ponctuels, comme d'habitude. Il faut compter avec l'évolution des attentes d'une certaine partie de la communauté, qui a moins le temps de jouer et de lire de gros pavés de règles. Cela favorisera la poursuite des expérimentations sur les jeux clé en main et les petits formats, mais là encore, ça ne balayera pas les traditions inscrites dans les gènes du JdR.