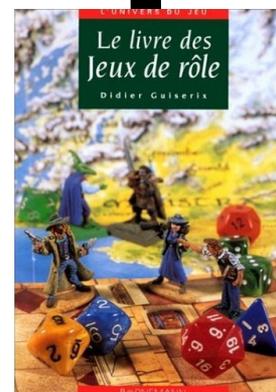


Paroles d'un Grand Ancien

Entretiens avec
Didier Guiserix

Propos recueillis
par Gregory Molle
© 2010



SOMMAIRE

Présentation – 3

« *Chasser les rats (1)* » – 4

Les années *Pilote* – 6

Les crobards du service militaire – 10

Camus l'Indien – 15

« *Chasser les rats (2)* » – 20

François Marcela-Froideval – 23

Ecce *Casus Belli* ! – 25

Vers l'Âge d'Or – 29

Les « univers Casus » – 35

Derrière *Laelith*, Constantine – 43

Les lieux vivants de « *Bâtisses & Artifices* » – 49

Méga – 57

Après l'Âge d'Or... – 62

Merci à **Frédéric Vallat** pour sa relecture minutieuse et ses nombreux commentaires,
ainsi qu'à l'équipe de la **Scénariothèque** pour l'aide logistique.
Un grand merci à **Didier Guiserix** pour sa complicité généreuse
dans l'évocation de ces années glorieuses...

<http://www.scenaritheque.org/>

En couverture, de haut en bas : *Casus Belli* n°46 (1988), *Méga* (D. Guiserix et M. Brassinne, *Jeux & Stratégie* numéro hors-série, 1984), *Le livre des jeux de rôle* (D. Guiserix, éd. Bornemann, 1997), *Casus Belli* n°56 (1990).

Présentation

Didier Guiserix appartient à la première génération de joueurs de jeux de rôle français. En 1980, en compagnie de François Marcela-Froideval, il a créé *Casus Belli*, le premier, le plus durable et – disons-le simplement – le plus *grand* magazine francophone de jeux de rôle et de simulation. Il a aussi co-écrit avec Michel Brassinne l'un des jeux de rôle les plus vendus en France : *Méga*, qui connut trois incarnations officielles durant les années 1980-1990.

Casus Belli est mort une première fois en 1999, après 19 ans d'existence, lorsque son premier éditeur, *Excelsior*, a décidé d'en suspendre la publication. Dans le monde des jeux de rôle, il en va cependant comme dans les *comics* de super-héros : on ne meurt jamais définitivement. *Casus Belli* est donc revenu sous la forme d'une « nouvelle formule » un an plus tard, chez *Arkana Press*, avant de disparaître à nouveau des kiosques en 2006. Depuis, rien. Mais « N'est Pas Mort Ce Qui A Jamais Dort » : *Casus Belli* est toujours dans la tête de quelques dizaines de milliers de trentenaires, quadras et même quinquas partout en France. Ce magazine est en effet celui d'une génération, lycéens et étudiants de la fin des années 1970 et des années 1980. C'est le journal « d'une époque », qui a marqué son temps et ses lecteurs, comme *Pilote* ou *Hara-Kiri* ont marqué les leurs. Du coup, Didier Guiserix, c'est un peu le René Goscinny du jeu de rôle français – Croc étant sans doute son Professeur Choron...

Ces entretiens ont été enregistrés au cours du premier semestre 2003. Ils ont été retranscrits dans le style oral, fidèlement. Ils avaient deux objectifs : premièrement, présenter le parcours de celui qui allait devenir l'un des principaux témoins et acteurs de l'apparition et de la diffusion en France de *Dungeons & Dragons* et de ses nombreux épigones ; deuxièmement, évoquer le climat ludique des années 1980, époque glorieuse des « débuts », celle d'un *Casus Belli* voyant son audience augmenter inexorablement, celle où tout paraissait possible, comme il en va pour toutes les époques un peu magiques où « ça commence ». Les années 1990 sont évoquées plus rapidement. Quant à l'histoire du *Casus Belli* « nouvelle formule » des années 2000, elle reste à écrire.

A propos de Didier Guiserix, on découvrira une enfance urbaine et ludique dans le Paris des Halles, des passerelles et des cours aveugles : un terreau d'expériences qui allait s'avérer fertile pour peupler de fantaisies la grisaille du quotidien, par le verbe mais aussi par le dessin. En effet, Didier Guiserix ne fera pas, dans *Casus Belli*, que commander ou rédiger des articles et des scénarios : il planchera aussi – et peut-être essentiellement – sur des illustrations, de la mise en page, des plans de donj', des crobards, des cartes, des photos et des crapougnats. Cela nous vaudra un magazine multimédia avant l'heure, par où transiteront d'innombrables talents et où débiteront bien des futurs auteurs et dessinateurs.

Let me tell you of the days of high adventure...

Voici les « années Casus Belli » !

- Grégory Molle

« Chasser les rats (1) »

Bon, Didier, avant d'évoquer la naissance de *Casus Belli*, commençons par le commencement...

Je suis né à Paris en 1956, voilà ! (*Sourire*) J'ai beaucoup traîné aux Buttes-Chaumont. J'ai beaucoup joué seul, parce que j'étais seul quand j'étais môme. J'habitais du côté des Buttes-Chaumont et près des Halles. J'ai fait beaucoup de patin à roulettes du côté des anciennes Halles. J'étais assez solitaire quand j'étais gamin, bon ça s'est passé comme ça. Ensuite, quand j'ai eu des copains, j'allais aux Halles, on chassait les rats, on faisait les imbéciles. Je me suis beaucoup baladé en patins à roulettes : c'est important parce que à partir du moment où j'ai su en faire, où j'ai eu le droit de me balader, à partir de neuf ans, j'ai sillonné Paris. Je traversais Paris l'après-midi en regardant les décors, les gens, en rêvant. J'étais vraiment un rêveur et un solitaire.

Au lycée, je suis tombé sur des amateurs de science-fiction. J'avais commencé à faire des fanzines, c'était le reliquat de mon éducation religieuse : je suis tombé sur l'aumônier du lycée qui ne jurait que par le magazine de l'aumônerie et ça m'a beaucoup amusé parce que je dessinais dedans. J'aimais bien les bandes dessinées. Effectivement étant solitaire, j'ai lu très tôt. A l'âge de quatre-cinq ans, j'ai dévoré des tonnes de *Mickey*, j'étais toujours plongé dans les BD. Quand j'étais gamin, si ma mère me donnait de quoi acheter des biftecks, j'en prenais que la moitié et avec l'autre moitié j'achetais un *Bugs Bunny*. Donc toutes les BD, aussi bien les bonnes, les *Tintin*, les *Astérix*, que tout ce qui était *Zembla*, tous ces trucs-là, je crois que j'ai tout acheté pendant... jusqu'à dix-onze ans. En fait à dix ans, le gros déclic pour les bouquins est venu de *Gibert Jeune*, je leur fais de la pub parce que l'idée était bonne : tous les mômes qui rentraient au lycée, en sixième, et qui allaient acheter leurs bouquins chez eux, qu'ils soient neufs ou d'occase, à la caisse on leur filait un *Bob Morane* gratos. Eh ben c'était une bonne idée ! (*Rire*) Et comme en plus ils faisaient de l'occase, le *Bob Morane*, on le revendait un franc et on allait au rayon d'occases pour acheter trois francs un autre *Bob Morane*.

Avec ce système, vers dix ans et demi, j'avais un mur recouvert de bouquins de tout ce qui était *Bob Morane*, enfin tout ce qui était la collection *Marabout*, il y avait déjà... tu sais, ce héros musclé, bronzé, les cheveux à cinq millimètres de longueur, là... *Doc Savage* ! En plus y avait de super

illustrateurs, ça m'a fait passer vraiment de la BD au livre, et j'en consommais au début trois par semaine. Après j'avais un petit peu épuisé toute la collection *Marabout*, je savais pas trop quoi lire donc je me suis inscrit à la Bibliothèque Municipale du premier arrondissement, et là j'allais effectivement... c'est-à-dire je prenais trois bouquins le matin, enfin à l'époque c'était encore le jeudi, je crois, au tout début quand j'y suis allé c'était le jeudi le jour de *break*, j'y allais à l'ouverture le matin, je prenais trois bouquins, je les lisais, je les ramenaient avant quatre heures et demie, et je reprenais trois bouquins pour le restant de la semaine. Avec tout ça j'ai lu des tonnes de romans, j'ai lu des polars, de « l'étrange ».

Après, vers douze ans, au lycée, je suis tombé sur des gens qui étaient férus de science-fiction. C'était en quatrième, cinquième ou quatrième, je me souviens très bien, j'ai commencé par lire vers onze-douze ans *Demain les chiens*, et puis *Cristal qui songe*, et puis *Ubik*, de Dick, c'est mes trois premiers bouquins de science-fiction (*rire*) et donc si tu veux quand t'as onze ans et que *Ubik* c'est ton troisième bouquin de science-fiction, effectivement, hé hé... Après j'ai lu des tonnes de bouquins de science-fiction, la bonne, la mauvaise, les vieux *Fleuve noir* d'occasion que me filait un copain, enfin bref... De très bons trucs d'ailleurs... C'est là que je me suis rendu compte que dans les *Fleuve noir*, ceux qui me plaisaient le plus, c'était là où le mec parlait beaucoup de ce qu'il sentait, de ce qu'il mangeait, de ce qu'il goûtait, etc. C'était toujours quand ils arrivaient sur une planète étrange et qu'ils bouffaient des trucs étranges et le gars essayait de qualifier ça par rapport à ses vieux souvenirs de Terrien, et j'aimais beaucoup ça...

Ni frère ni sœur... ?

Plus tard, à partir de douze ans, j'ai eu une sœur... Mes parents ont divorcé, je vivais avec ma mère, qui s'est remariée et qui a eu une petite fille, mais... Douze ans de différence... Oui je me suis occupé d'elle quand elle était bébé, parce que c'était simple. Jusqu'à ce qu'elle ait deux-trois ans, je m'en occupais, et puis après... J'étais ado, je rentrais tard, j'allais voir des copines, je m'occupais de réparer ma mobylette pour pouvoir aller voir mes copines qui habitaient en banlieue... Mes parents, c'était secrétariat, comptabilité... Mon père était dans l'électronique, enfin électro-mécanique et puis il a évolué vers l'électronique... puis il est parti, mes parents ont divorcé j'avais huit ans... Ma mère s'est remariée... Voilà.

Les années *Pilote*

Donc après, au lycée...

C'est vraiment les rencontres de lycée. Bon, je suis allé au catéchisme pendant la première année de lycée, parce que ma mère m'y avait mis. Effectivement j'ai rencontré des gens sympas, et puis ce qui était sympa c'est qu'il y avait des filles ! Alors qu'à l'époque les lycées, c'était encore garçons et filles séparés. Il y avait ce côté sympa. Mais ce qui m'a vraiment amusé surtout c'est de faire le canard de l'aumônerie, d'écrire les articles, de mettre les dessins en place, et de s'apercevoir qu'à la fin ça faisait un magazine. Je crois que là ça m'a vraiment beaucoup plu parce que... comme j'avais lu des tonnes de *Mickey*, de *Spirou*, de *Tintin*, de trucs comme ça... je crois qu'à cette époque-là, c'est justement le moment où j'ai commencé à lire régulièrement *Pilote* qui lui-même, c'était vers 1970, a commencé vraiment à... au lieu de rester enfantin, de coller à son lectorat, à être ado, politique...

Valérian... ?

Il y avait *Valérian*, Reiser, Gébé, il y avait tout un tas... Il y avait Cabu, tout un tas de dessinateurs engagés, politiques, enfin sociologues de leur temps, etc. et qui pour la première fois de leur vie ont eu le droit de parler d'autre chose que des aventures de Toto. Ce qui est intéressant, c'est que moi j'ai grandi de dix ans jusqu'à quinze-seize ans, avec l'évolution de *Pilote*, avec toute cette évolution, cet éclatement de la BD qui après a débouché sur *Métal hurlant*, et sur la première mouture de *L'écho des savanes* fait par Gotlib, Bretécher et compagnie. J'ai vraiment grandi avec ça et en même temps avec mes modestes moyens j'avais la possibilité de le faire, de dessiner, et donc en imitant Gotlib, en imitant un peu tout le monde, je me suis mis à dessiner pour arriver à faire un canard. C'est-à-dire que l'objet lui-même, le magazine, c'était le truc qui me plaisait. Après, comme d'autres gens qui dessinent, j'ai participé à un fanzine, d'abord dans le lycée. Ensuite, *via* des copains amateurs de science-fiction, j'ai été connecté avec des gens qui étaient extérieurs à mon lycée, qui montaient un fanzine de science-fiction qui s'appelait *Nadir*. On se retrouvait chez Jean-Charles Rodriguez, connu pour avoir cosigné un certain nombre de jeux avec Sylvie Rodriguez chez *Asmodée* plus tard et qui maintenant fait la maquette chez *Charlie Hebdo*... enfin aux dernières nouvelles [2003]. Jean-Charles Rodriguez c'était le point de rencontre parce que c'était le seul à avoir une piaule à lui, parce qu'on était tous très jeunes... On se retrouvait chez lui. Il

avait une piaule à lui parce que l'appartement de ses parents était petit, alors ils louaient une chambre de bonne sur le même palier, ça nous permettait de nous retrouver sans passer par la case parents. C'était assez sympa, surtout pour l'époque.

Tu as quel âge à ce moment-là ?

Quinze-seize ans. *Nadir*, ouais, c'est vers seize ans. *Nadir*, c'est un vrai canard de science-fiction, on va chercher de l'info, on va vraiment essayer d'interviewer des noms et on va s'apercevoir que c'est pas facile, on essaie de vraiment bien dire ce qu'on pense, on essaie... on sait pas qui va le lire mais en tout cas on essaie de faire découvrir des choses aux gens. Il y a vraiment le côté « transmission » qui est plus important que dans les fanzines que je faisais avant. Dans ce zine collabore un gars qui est un grand amateur de science-fiction mais aussi qui est le premier fanédateur de *Diplomacy* en France : Roland Prévot. C'est un... Il est par ailleurs ingénieur à TDF [*Télé-Diffusion de France*]... C'est un gros joueur de *Diplomacy* et il fait le fanzine qui s'appelle *Vortigern*, un fanzine qui a duré dix ans, je crois que le premier numéro date de 1974. Moi je suis arrivé un petit peu après dans ce zine, puisqu'en 1975 je suis parti faire mon service militaire. Donc je connaissais Roland. Toute l'équipe aussi s'intéressait, à ces jeux de plateau, il n'y avait pas encore beaucoup de jeux à cette époque-là... Je vais pas dire de connerie parce que je sais pas à quelle époque est sorti *Dune* mais... Il y avait quand même déjà quelques jeux de plateau sympas qui circulaient, il y avait déjà en tout cas *Diplo* et *Civilization*. Donc on s'intéressait à ces jeux à travers la personnalité de Roland Prévot. Et puis je suis parti faire mon service [*militaire*].

Tu as passé le bac ?

J'ai passé le bac, un bac D, scientifique. Ouais, j'aimais bien, j'étais très bon en bio...

Et tu te sentais parti pour quoi ?

Euh, rien du tout. J'étais bon en bio mais très mauvais en maths, bon en langues mais très mauvais en histoire, très mauvais en physique-chimie, même si ça m'intéressait la physique. Je me voyais parti pour rien du tout. Mais il y avait quand même un truc qui m'intéressait, qui était nouveau à l'époque, qui était l'aquaculture, les fleurs marines, la recherche, enfin tout ce qui était marin m'intéressait, ça collait assez bien avec le côté bio. Je me suis renseigné, mais le problème avec mes études, c'est que dès que je me

suis renseigné sur un truc, finalement, ça me plaisait pas. C'est-à-dire que pour moi, la culture marine et sous-marine, ça consistait à être en mer, à surveiller des choses, des équipements, faire de la plongée, des trucs comme ça, or il s'avérait qu'il s'agissait surtout de gérer des populations dans des laboratoires et des bureaux, donc je me suis dit « *Oh oh, pas terrible...* ». J'étais donc mal parti pour avoir mon bac, mais un copain photographe qui était dans la même classe que moi m'a motivé, il m'a dit : « *Ecoute, tu t'en fous, essaie de l'avoir au moins et puis après tu feras autre chose* ». Je savais pas ce que je voulais faire, j'ai bossé et finalement je l'ai quand même eu, ce bac. Un bac scientifique. Grâce au dessin, aux langues (*sourire*).

A ce moment je commençais à faire mes premières petites BD, même si c'était pour moi. C'était de la mono-édition, c'est-à-dire qu'en fait comme on allait... Je reviens un peu en arrière mais effectivement avec le lycée, quelques années plus tôt, on allait... je sais plus comment ça s'appelle, enfin on allait prendre l'air quelque part, ce qui consistait à aller jouer au foot au bord du périphérique. On était obligés de quitter le lycée Turgot près de République, on nous emmenait en car. Comme à cette époque-là j'avais des vellétés de dessin, en fait toutes les semaines je pondais deux pages d'un équivalent du *Concombre masqué*, enfin en gros quoi, mais c'était une histoire à suivre, que je mettais dans un classeur. Toutes les deux semaines dans le car, j'arrivais avec mes deux nouvelles pages, ça faisait le tour des gens qui avaient envie de le lire dans le car... Des fois j'avais des commentaires, j'avais des trucs comme ça, je racontais ma petite histoire et puis les gens la lisaient...

C'était quel style ?

Vraiment *Concombre masqué*. C'est-à-dire dessin super simple, gag, une espèce d'histoire déjantée truffée de jeux de mots et de conneries. Je prenais aucun recul, j'écrivais l'histoire comme ça me venait, ça faisait rire quelques copains et puis voilà. C'est quelque chose qui a duré deux, trois ans, c'était sur les classes quatrième, troisième, seconde peut-être quoi. C'était vraiment super simple mais ça distrait les copains dans le car.

Pour revenir à 1975, je pars au service juste après le bac. Au retour, je cherche du boulot et là c'est vraiment le dessin qui me branche. Mais le truc c'est que avant de partir au service – le service est important dans cette histoire, c'est pas juste une parenthèse – avant de partir, donc je regarde un peu les écoles de dessin. Je les ai malheureusement pas toutes vues, parce que je les connaissais pas toutes, et puis certaines me concernaient pas parce

que moi ce qui m'intéressait c'était vraiment d'apprendre le dessin figuratif, point final. Il y avait pas encore l'école d'Angoulême, à l'époque, donc je suis allé voir des écoles du style Arts appliqués, Arts déco, tout ça. Bon effectivement j'étais un petit peu jeune pour juger de la pertinence de la chose, mais ça m'a vraiment choqué parce que quand je suis rentré dans ces écoles, quand je suis rentré physiquement dans les couloirs de ces écoles, c'était la fin de l'année, les travaux de toutes les classes étaient exposés et alors, bon... Morchoisne était relativement à la mode à l'époque, en tant que caricaturiste : dans *Pilote* y avait Morchoisne, Mulatier, enfin y avait deux, trois caricaturistes qui faisaient ce qu'on appelle les « grandes gueules », c'est-à-dire des caricatures couleurs pleine page, des fois c'était à l'intérieur du magazine, des fois c'était carrément en quatrième de couv' dans *Pilote*... Ils étaient très à la mode, ils avaient chacun leur personnalité... Bref j'arrive dans l'école, il y avait des travaux de l'année de tous les élèves, portrait, caricature, eh bien c'était... du Morchoisne ! C'était du Morchoisne, c'était pas... Tous les traits, les astuces graphiques... du Morchoisne ! Et tous les élèves faisaient pareil. Il y avait le même trait, le même truc quoi, et ça m'a choqué, j'ai regardé un peu les autres travaux et... c'était des gens qui avaient fait trois ou quatre années d'école et qui avaient tous exactement le même, même ! coup de crayon. Morchoisne se serait cassé le poignet, ils pouvaient prendre n'importe lequel d'entre eux pour le remplacer pendant un mois, personne aurait rien vu. Bon, ça m'a vraiment choqué, je me suis pas battu pour m'inscrire là-dedans et en fait tout bien réfléchi, je me suis dit : « *Ça m'intéresse pas du tout de faire ces écoles* ». Je me sentais aucune envie de m'enfermer là-dedans pour apprendre à être le clone. Bien sûr *a posteriori*, je dirais qu'il faut passer par là, pour apprendre des techniques, et après une fois qu'on est passé par là, ces techniques, on les applique à sa propre personnalité, mais... je me savais déjà influençable et pour éviter d'être mal influencé, je choisissais mes influences, je savais que si je rentrais là-dedans, j'allais sortir définitivement formaté et ça m'a pas plu du tout.

Les crobards du service militaire

Du coup je me suis carrément pas inscrit et je me suis dit : « *Je vais devancer l'appel pour le service militaire en me donnant une année pour voir* ». J'ai devancé l'appel comme ça je me suis dit : « *Ça viendra pas m'emmerder pour d'autres études* », et je suis parti au service militaire. Je me suis donc retrouvé sur la base aérienne d'Orléans, au mois de novembre, à ramasser des feuilles mortes sur des pelouses immenses...

C'est loin de *Bob Morane*, tout ça...

Assez loin de *Bob Morane*, assez proche de... Ça ressemblait probablement à certains paysages de certaines ambiances de *RétroFutur*¹ (*rire*), c'est-à-dire des blocs carrés sous un ciel bas, une espèce de ciel gris plat qui défile à 60, 70 km/h parce qu'il y a du vent, des blocs gris dans lesquels il y a des militaires à certaines heures mais pas dans la journée, des pelouses immenses... Effectivement comme c'est une base aérienne, quelques arbres plantés par-ci par-là, bien dans l'angle, bien rangés, et puis le reste... Une immense steppe qui va jusqu'à l'horizon avec de temps en temps un avion qui décolle ou qui atterrit. C'était très *RétroFutur*... Vraiment hors du temps. On passait des heures à ramasser des feuilles mortes parce qu'il y avait des arbres quand même, et puis le lendemain on revenait et on re-ramassait les feuilles mortes sous un temps gris, sans savoir quand on était quelle heure il était, enfin c'était vraiment le truc hors du temps. Ça, ça a duré un mois pendant lequel je lisais *Siddhartha*, je lisais Hermann Hesse, *Le loup des steppes*, aussi...

C'est quoi *Siddhartha* ?

Siddhartha, c'est l'histoire de Buddha, mais rédigée par Hermann Hesse, un Allemand, assez poète, donc avec une profondeur... Un tout petit bouquin, mais... A lire quand on est ado plutôt, un excellent... Enfin c'est vraiment la démarche du Buddha vue de l'intérieur, quoi. Ça rejoint beaucoup la logique du film de Bertolucci, je crois... euh...

***Little Buddha* ?**

Voilà. Tu sais, tout le début c'est l'histoire de *Little Buddha* et en fait ça rejoint beaucoup ce... Tout le début du film, c'est très proche de *Siddhartha*, c'est un bouquin qui m'a marqué parce que justement j'étais un

¹ Un jeu de rôle situé dans un univers mélangeant science-fiction et climat orwello-kafkaïen (éd. *Multisim*).

gamin occidental... Tout d'un coup je me suis retrouvé dans une démarche intellectuelle tout à fait différente, c'était intéressant, ça collait bien avec cette espèce de néant dans lequel j'étais...

Ensuite j'ai été muté sur la base aérienne de Châteaudun, qui avait une particularité : c'était la base aérienne où il y avait l'ordinateur central qui gérait tous les mouvements de pièces de l'Armée de l'air. Donc le moindre boulon d'avion, le moindre circuit, le moindre fil était répertorié dans l'ordinateur, et le moindre mouvement, le moindre besoin d'avion, quelque part en France ou dans le monde passait par cet ordinateur. C'était une machine assez complexe à gérer, et les gens qui devaient commander du matériel par le biais de cette machine, les responsables techniques de l'Armée de l'air, devaient savoir comment le gérer, comment il marchait, comment il était organisé pour savoir quoi demander, comment gérer les erreurs possibles, etc. Donc les gens venaient faire des stages là-dedans, il y avait un service « stages d'apprentissage ».

De mon côté, quand je suis arrivé sur la base, la première chose que j'ai faite, c'est des petits dessins, des crobards pour des copains, des gens qui me demandaient, enfin bref je dessinais des petits bonshommes dans mon coin, un peu partout. Les gens me demandaient des dessins, un adjudant m'avait demandé de faire quelques crobards, genre un peu insignes, ça m'avait amusé. Voyant ça circuler, le colonel m'avait dit : « *Ben tiens, venez me voir* ». C'était le colonel qui gérait l'ordinateur, qui gérait toute la structure. En fait il nous a fait venir à deux dessinateurs, un gars qui sortait d'archi[itecture] et moi en disant : « *Voilà pour l'instant on fait des stages mais c'est pas assez efficace, tout ça, donc on monte un système audiovisuel, il va falloir créer carrément des diapos, avec des diagrammes, des illustrations* ». Il y avait un sergent qui était photographe, qui allait prendre des photos des avions, des pièces, etc. Nous, fallait qu'on transforme ça en schémas, en graphiques, en trucs d'apprentissage. Donc il a dit : « *Voilà, tous les deux vous savez dessiner, pendant trois mois je vous mets en concurrence, vous allez dessiner tous les deux et puis après je garderai celui qui me convient le mieux* ». Pour la petite histoire il nous a gardés tous les deux. Le gars qui sortait d'archi, tout de suite il a fait appel à un monde que moi je connaissais pas, qui était : « *Bon, faut acheter des caractères Letraset et après des chiffres, des solvants* ». Ensuite, on les collait par exemple sur du cuir avec le solvant et le film coloré il prenait l'empreinte. Par exemple si tu le colles sur du cuir tu obtiens un film qui a une matière de cuir, ou une matière de bois et puis après on collait ça sur une feuille blanche, on écrivait au Letraset dessus, et après t'en fais des superbes graphiques. Le gars qui sortait d'archi, il connaissait toutes les

techniques, il avait vraiment une technique de graphiste. C'était super intéressant, j'ai appris des tonnes de trucs. Ce qui était marrant, c'est que sur ces graphismes, avec de belles flèches bien « design », avec des flèches un peu en relief, des ombrées, des effets typographiques, des choses comme ça, moi je débarquais de la lune, mais ça me plaisait vachement. Avec des teintes en plus, on faisait des fonds qui étaient bleu foncé, rose, avec des belles écritures blanches et noires... Par contre, pour illustrer les concepts mêmes, le gars savait pas faire. Donc moi, là-dessus, je dessinais des petits avions, des petites caisses en bois, deux petites caisses qui étaient ouvertes, de l'une sortait une pièce de réacteur et de l'autre sortait un petit dragon : c'était pour illustrer les erreurs de livraison, comment les gérer, donc y avait un petit bonhomme qui se grattait la tête... Je dessinais mes petits bonshommes, en couleur, à l'encre, je les découpais au cutter, on les collait sur une planche et puis après, c'était pris au banc de repro et ça donnait lieu... Il y avait une salle de conférence avec deux rétroprojecteurs, c'est-à-dire au sens... Les rétros étaient derrière des écrans transparents de deux mètres sur deux mètres, c'était vraiment un écran géant, deux gros projecteurs derrière et il y avait le commentaire sonorisé, il y avait deux magnétophones, enfin vraiment le studio d'enregistrement. Notre truc passait avec des fondus enchaînés, on faisait vraiment notre petit film d'animation didactique, et c'était super sympa à faire...

Mais tu dessinais des petits dragons, là... T'avais jamais entendu parler de *Dungeons & Dragons*, à ce moment-là ?

Euh... J'avais lu Tolkien, déjà, enfin non j'avais pas lu le *Seigneur des Anneaux*, mais j'avais déjà lu *Bilbo*, et puis j'étais déjà... avec toute la bande, là, Jean-Charles Rodriguez, Prévot, etc. on venait de la science-fiction, donc de l'*heroic fantasy* aussi : on connaissait Ursula Le Guin, enfin la *fantasy* n'était pas étrangère à nos lectures, notamment *Bilbo le Hobbit*, qu'on avait déjà lu. *Le Seigneur des Anneaux* était pas encore... ne circulait pas encore beaucoup à ce moment-là. Et donc ce type qui sortait d'archi était mon professeur, et moi je lui ai appris aussi tout un tas de trucs... Lui m'a appris la ligne droite et moi je lui ai appris la ligne brisée (*rire*), la ligne souple. On a vraiment échangé pas mal de choses, on a vraiment beaucoup aussi découvert nous-mêmes, puisqu'on mettait ça en pratique.

Accessoirement, moi je jouais de la musique. Depuis l'âge de douze ans je jouais de la guitare, un peu en amateur. Je prenais des cours avec un copain qui était vraiment très bon guitariste, vers quinze, seize ans, et je composais des chansons. Je jouais un peu, deux, trois instruments, enfin des trucs basiques genre flûte, harmonica, et le chant. Pendant les vacances qui

précédaient le service, j'avais composé une dizaine de chansons, alors pendant le service, dans cette fameuse salle d'audio-conférence, sous un placard, j'avais caché une guitare douze cordes, une guitare sèche et une guitare électrique, j'avais des flûtes, l'harmonica, et puis j'utilisais les deux magnétophones. Il y avait un gros deux-pistes et un quatre-pistes, qui permettaient de faire du re-recording, de l'écho, tout un tas de trucs, et donc le soir après le boulot, je retournais... les appartements étaient en ville et la base hors de la ville... donc je retournais sur la base et jusqu'à minuit, une heure, deux heures du matin, j'enregistrais, guitares, etc. J'ai des morceaux que je dois encore avoir dans un coin avec quatre, cinq, six, sept, huit re-recordings, où je faisais tout.

Ton univers musical, c'était quoi ?

C'était plutôt *Genesis*, *King Krimson*, et puis bon, dans le sens rigolo aussi, j'aimais bien le genre un peu Gotainer et tout ça, qui se prenait pas au sérieux. Je racontais des histoires, j'avais des morceaux aussi qui racontaient des histoires, une vieille influence *T-Rex*. Voilà, ça se mélangeait un peu pour faire des... *T-Rex* les gens connaissent un peu, une espèce de rock'n roll animal. Faut savoir qu'avant de s'appeler *T-Rex*, ils avaient aucun succès, mais ils ont quand même sorti trois, quatre albums, sous le nom *Tyrannosaurus Rex*, et à titre indicatif le pseudo du percussionniste, puisqu'ils étaient deux à faire le truc, c'était Steve Peregrin Took [*Peregrin Touque en VF : l'un des Hobbits du Seigneur des Anneaux*]. Bon, euh, voilà... (rire) Ils faisaient des trucs acoustiques, guitare douze cordes, complètement déjantés, c'était très... complètement atypique, ça ressemblait à rien, mais c'était complètement inspiré par l'univers Tolkien et compagnie. Tous les récits d'ambiance musicale, c'était une espèce de *folk* exotique avec des tablas qui avaient rien à faire à l'époque, c'était pas du tout la mode sur des guitares *folk*, mais tous ces récits c'était effectivement du folklo mythologique bizarroïde, poétique, étrange, voilà... C'était une source d'inspiration qui m'avait décomplexé, c'est-à-dire OK, on peut faire de la musique avec trois guitares, voilà... C'est une parenthèse mais importante, parce que j'ai fait ça pendant un an... On reste dans des univers proches de ce qui va venir ensuite...

C'était très créatif, tout ça...

Ce qui fait qu'en sortant de l'armée, j'avais fait ces diaporamas, j'avais gardé des planches – malheureusement je les ai perdues récemment dans une inondation – mais j'avais gardé plein de planches que j'avais faites. On avait fait aussi le magazine du truc : ils faisaient une espèce de magazine

annuel, donc on avait fait un, deux numéros, c'était le magazine qui présentait l'ordinateur, le service aux autres branches de l'armée qui pouvaient être intéressées. On avait vraiment fait un magazine pro, on avait fait des diaporamas... Cet architecte, c'est un gars, j'ai oublié son nom mais je lui dois beaucoup parce que... Il m'a pas vraiment appris au sens « professoral » du terme, mais il m'expliquait, et puis je refaisais... On a été à la limite de la lisibilité des fois, fallait refaire le truc, mais c'était pas grave, ça nous dérangeait pas de faire deux fois le même boulot, de bosser tard le soir, parce que la première fois on s'éclatait, et c'est seulement après, la deuxième fois, qu'on faisait le truc vraiment pour le stage. On avait accès à du matériel... On n'aurait jamais eu ça en tant qu'individus, on se retrouvait avec l'équivalent d'un groupe de presse, d'une agence de pub, c'était génial.

Camus l'Indien

Et donc, au retour du service militaire ?

Au retour, là, j'ai vraiment très envie de dessiner et, euh...

On est en 1976... Un an avant *Star Wars*, ça va être important ?

Oui. Ça va être très important, mais n'oublions pas qu'avant, il y a eu *2001*. Effectivement il y a une question d'âge, je sais plus à quel moment j'ai pris *2001* dans la tête, mais enfin voilà ! J'avais onze, douze ans... Ah ! et puis il y avait aussi eu, à l'époque, *Un million d'années avant J.-C.*, avec Raquel Welch et... (*rire*) tout le folklore, c'était autre chose mais voilà, c'est aussi un souvenir ! (*rire*) Donc en 1976 je reviens... Il y a un détail important, c'est que mes parents ont quitté Paris, pour partir dans le sud : pendant quelques mois je peux encore occuper l'appartement, et après je dois voler de mes propres ailes. Donc faut que je trouve du boulot, faut que je trouve un appart', etc. Bon, je trouve des boulots d'intérim, et quelques mois après je m'installe avec ma copine de l'époque, qui se trouve un petit appart', et là faut bosser... Donc j'ai fait beaucoup de conneries d'intérim, j'ai un peu navigué à droite à gauche, et en même temps, justement *via* ma copine je fais la connaissance d'un type qui s'appelle William Camus, qui écrit des bouquins. C'est un Indien... Au sens Indien d'Amérique...

Un Indien d'Amérique qui s'appelle William Camus ?

Oui, il s'appelle William Camus, hé hé, alors je sais pas exactement quel est son... enfin il était moitié indien, moitié européen, je sais pas exactement quelles sont ses origines, mais de toute façon il était né dans l'avion au moment où ses parents revenaient s'installer en Europe... Un monsieur qui écrit des romans plutôt pour les enfants, je sais pas quel âge il a aujourd'hui, s'il écrit encore, je sais pas²... Beaucoup de romans qui, toujours, touchent à l'histoire indienne, de façon différente, des vraies histoires d'Indiens qui se passent chez les Indiens, aussi bien que des histoires qui se passaient en France et où on retrouve un Indien déraciné, quelque chose comme ça. C'est assez intéressant parce qu'il touchait aussi bien à l'aventure qu'à l'enquête, et il écrivait aussi des histoires pour les enfants. Vu le style de dessin que j'avais, il disait : « *Tiens, tu pourrais faire ce genre de chose* ». J'ai un peu travaillé avec lui, il m'a écrit un récit pour que j'essaie de l'illustrer. Moi-même à cette période-là j'ai écrit une histoire ou deux pour les enfants et...

² A propos de William Camus, cf. par exemple <http://www.bibliopoche.com/auteur/Camus-William/16579.html>

Bon, faut voir qu'à l'époque j'avais un style... Je sais pas de qui on peut le rapprocher, mais qui était très « fil de fer ». C'était un style bande dessinée simple, donc un petit peu à la *Valérian*, j'étais vachement inspiré par *Valérian* et par Gotlib, c'étaient mes deux pôles principaux. J'avais un style fil de fer où on repasse beaucoup sur le trait, ça faisait vachement « barbelés » mais le problème c'est que ça collait pas du tout au dessin pour enfants. Pour les enfants faut un trait assez doux. William Camus m'avait dit ça, il m'a fait rencontrer des éditeurs de manière informelle aussi, au départ, qui m'ont donné quelques conseils, et de cela il est sorti que je devrais bien me mettre au pinceau. J'ai essayé de me mettre au pinceau. Pour moi qui aimais bien le rotring³, avec un trait dur, le pinceau c'était très difficile mais je m'y suis mis. Je commençais à dessiner des histoires, je faisais ça le soir, la nuit, j'ai commencé aussi à démarcher, à préparer des bandes dessinées.

Là, également, j'ai eu l'occasion, au cours d'un truc de BD, puisque je gravitais un peu dans le milieu, de rencontrer Mézières⁴, un monsieur très très gentil qui m'a bien conseillé, qui m'a reçu chez lui et qui m'a bien expliqué, qui m'a dit d'abord : « *Si tu veux faire de la BD réaliste, il faut que tu travailles vite, mais ce qui prime dans la BD, c'est le récit* ». Il m'a dit : « *Si t'es pas hyper rapide, alors il faut que tu sois simple* ». Evidemment à l'époque j'avais un style hyper tarabiscoté, rempli de hachures, de zigouigouis dans tous les sens, enfin un dessin très Gustave Doré, quoi... Il m'a dit de travailler aussi le pinceau, et un dessin simple. J'ai dit : « *OK, je vais réfléchir là-dessus* ». Il m'a aiguillé lui-même sur le dessinateur Claude Auclair et son scénariste Alain Deschamps qui étaient en train de faire *Bran Ruz* la bande dessinée celtique dans le magazine *A suivre (...)* de *Casterman*, je sais pas si tu connais...

Bon à l'époque c'était vraiment l'ère post-*Pilote*. *Pilote* commençait à battre de l'aile un petit peu, il y avait vraiment une clientèle adulte pour la BD. *Casterman* avait eu l'idée de sortir *A suivre (...)* qui était un magazine qui a commencé à publier *Ici même* de Tardi, les bandes dessinées à prétention vraiment littéraire. Auclair et Deschamps ont fait *Bran Ruz* qui était l'histoire d'un Celte... Bon Auclair avait fait pas mal de BD que j'aimais bien, un truc post-apo, je me souviens plus du nom de son personnage, et là, il a fait vraiment... C'est des BD qui font deux cent cinquante pages, en noir et blanc, bien trapues... Je suis allé voir ces gens et là, Deschamps m'a gentiment fait un scénario lui aussi. Il a vraiment travaillé dessus. C'est quelque chose qu'on était allés proposer chez *Pilote*, des gens comme ça,

³ Stylo à plume tubulaire employé à l'origine pour le dessin technique.

⁴ Le dessinateur de la série *Valérian et Laureline*, avec Pierre Christin au scénario, éd. *Dargaud*.

A suivre (...) aussi. Mais ça s'est mal goupillé. C'est un moment où mon dessin n'était pas encore mature donc moi en tant que rédac'chef je n'aurais peut-être pas publié cette histoire-là. Bon, à un dessinateur débutant, comme ça, j'aurais peut-être dit : « *Tiens, refais-le, refais-moi un truc moins ambitieux, en deux pages, en allant dans tel sens* ». Or il s'est trouvé qu'au moment où on s'est pointé avec cette BD avec Alain Deschamps, lui était un peu en bisbille avec le rédac'chef pour des raisons... sur la politique du journal, quoi, du coup le truc était un peu malvenu. Il a même pas pris la peine de regarder, donc... C'est un coin par lequel j'aurais pu rentrer dans la BD, mais ça s'est pas fait.

Peu de temps après, ou... plus ou moins parallèlement... Bon, je me suis marié, d'abord. J'ai déménagé, c'était un petit peu compliqué. Et puis dans cette période-là j'ai commencé à bosser avec Roland Prévot, il m'avait fait rentrer dans... Je redessinais façon « plan de maison » des plans de maisons de la radio, de studios d'enregistrement, de camions mobiles, d'unités mobiles d'enregistrement pour TDF, Télé-Diffusion de France. Le côté « technique » de la télé française. C'est eux qui mettaient les antennes, tout ça... Ce séjour à TDF, il s'avère intéressant à l'époque, parce que je fais aussi du dessin graphique de plans et autres. Bref...

Parallèlement, donc, *after hours*, après mes heures de boulot, j'illustre *Vortigern*. Et donc là... Je commence vraiment à lire *Le Seigneur des Anneaux*, je commence vraiment à faire ce genre de choses, à plonger dans tout cet univers. A *Vortigern* je fais connaissance des gens qui jouent à *Diplomacy*. Je fais les illustrations du fanzine, du coup je finis par caricaturer les gens qui travaillent dans le fanzine. Du coup ils ont envie de me rencontrer, moi aussi j'ai envie de les rencontrer, de voir la tête qu'ils ont... Là je participe vraiment au truc, à la fois comme personnalité, parce que comme je suis caricaturiste, il y a le côté sympa et en même temps on se méfie (*sourire*) mais aussi comme joueur, je joue avec eux, vraiment. C'était des gens qui étaient originaires d'un peu partout en Europe, donc ils se retrouvaient dans des conventions de jeu, chez l'un ou chez l'autre. Moi je suis allé à celles qui étaient en France au début, et puis après celles qui étaient en Belgique. C'étaient des conventions de vingt, vingt-cinq personnes maximum, mais on jouait à *Diplo[macy]*, on jouait à *Civilization*, à *Dune* qui existait déjà, bien avant la traduction par *Descartes*, c'était un jeu de *Avalon Hill*... J'ai un petit peu oublié mais on joue alors à des tas de jeux de plateau de l'époque qui étaient déjà vraiment très bien... Il y avait des tas de jeux comme ça, des tas de trucs très très bien, délirants, bon américains pour la plupart... Dans le lot, il y a aussi des gens créateurs et

donc à chaque fois il y a au moins LE jeu original, un type qui arrive, qui dit : « *Tenez, voilà le jeu que j'ai fait* » et il nous le sort.

Il y a déjà des boutiques spécialisées à l'époque ?

En fait, alors... Un bref résumé de ce point. Ces gens qui jouent à *Diplo* sont des gens qui sont tous férus de littérature en général, ils sont aussi assez branchés prospective. Ils sont déjà assez ouverts à la science-fiction. Donc ces gens connaissent ces jeux, ils les ont connus souvent par le biais des grosses conventions de science-fiction. Ce sont des gens qui voyagent, qui vont aux Etats-Unis, ou bien ce sont des amateurs de science-fiction qui vont dans des conventions en Angleterre ou en Belgique, qui rencontrent les auteurs, les grands auteurs de l'époque. Or, sur ces conventions de science-fiction, se greffent depuis les années soixante, parce que c'est un peu le même état d'esprit, les joueurs de wargames, de jeux de plateau, etc. Soit c'est des amateurs de science-fiction, qui jouent eux-mêmes et qui se baladent avec leurs jeux, soit c'est carrément des petits éditeurs qui viennent là, qui ont un stand en disant... Je veux dire, à l'époque des gens comme *SPI*⁵ avaient déjà des jeux de science-fiction comme *Alpha Centauri*, des trucs comme ça. Donc il y a quelqu'un de *SPI* qui est présent sur la convention avec son stand, ses jeux de science-fiction, ses wargames de science-fiction, et aussi ses wargames historiques, et aussi peut-être un *Civilization*, un jeu de plateau ou quelque chose comme ça. Les gens découvrent ça, et s'échangent ça, jouent à *Diplo*...

Dans les parties que j'illustrais pour *Vortigern*, il y avait des joueurs allemands, anglais, canadiens... euh, d'origine polonaise ou... il y avait des Italiens, je crois, enfin des gens d'un petit peu partout, quoi. Donc un milieu très cosmopolite, à la fois ingénieur et littéraire, et avec des opinions politiques radicalement opposées. Il y avait à une même table de *Diplo* des gens... des anarchistes et des gens de la droite dure, enfin... (*rire*) mais qui sont restés copains pendant des années. C'était... très enrichissant. Et des inventeurs de jeu ! Il y avait, je me souviens, un jeu que j'aimerais bien retrouver, d'un intervenant, un Irlandais qui s'appelait Michael O'Shea, qui avait fait un jeu qui s'appelait *Habemus papam*, qui était une élection de pape et qui était... mais à pisser de rire ! Je crois que la partie a duré trois heures, on avait été obligé de nous mettre dans une petite chambre fermée, parce que tous les gens qui jouaient n'arrêtaient pas de rigoler, rigoler... Un humour caustique mais permanent dans le jeu, à chaque tour l'humour était là, c'était vraiment très bien... Ces conventions étaient vraiment

⁵ *Simulations Publications, Inc.* Editeur américain de wargames et de jeux de rôle (*Dragonquest, Universe*), et de la revue *Ares*.

intéressantes, parce que d'abord je pratiquais énormément les jeux de plateau, j'adore ça, deuxièmement il y avait de la création donc je m'y associe plus ou moins, j'en fais aussi un petit peu, et alors troisièmement il y a un gag dont tu n'auras pas l'exclusivité parce que je l'ai déjà raconté à *Game One* et à quelques autres, mais qui nous amène au jeu de rôle...

« Chasser les rats (2) »

On entend donc parler d'un jeu, genre « *Donjon* », « *Dragon* », un truc comme ça, en rapport avec Tolkien, patati patata. Le gag c'est qu'à une première convention, il y a un type qui arrive et qui dit : « *Ah ouais, je crois que j'ai trouvé le jeu en question, ça s'appelle Dungeon* ». Hop, il nous sort le jeu qui s'appelle *Dungeon*, qui est un jeu australien, je crois, qui a été réédité après, qui a changé de titre, bref... C'était un jeu de parcours, alors voilà, il y a des petites cases sur un plateau, on pousse des pions, on se balade dans des couloirs sinueux, il y a des salles, quand on rentre dans la salle il y a deux pions retournés, le premier c'est le monstre, alors on le retourne, on combat le monstre, on lance les dés et puis une fois qu'on a... si on arrive à tuer le monstre, on retourne le deuxième pion, qui est...

... le trésor !

Le trésor ! Et hop on le récupère. On s'amuse beaucoup. Bon, les noms sont très influencés par *Le Seigneur des Anneaux*, on trouve ça très rigolo. Convention suivante, je crois que c'est le même mec parce qu'il avait des contacts, ça doit être vers 1976, 1977, il revient en disant : « *Ah non non, c'était pas du tout Dungeon, c'était Dragon, en fait, le jeu !* ». Il sort un autre jeu de plateau (*rire*) qui avait un principe très sympa, c'étaient des cartes carrées, représentant des couloirs, droits, en biais, avec ou sans porte, et puis des salles. Et le plateau carré est concentrique, c'est un petit carré au centre d'un « plateau », avec un deuxième cercle de carrés autour, un troisième et donc chaque pièce, qui contient elle-même des petits carrés, va sur un grand carré et donc on construit une espèce de pyramide, dans laquelle chaque joueur rentre par un bord, en posant des couloirs tirés au hasard devant lui et en les orientant comme il veut. Quand il y a une porte, eh ben derrière il y a une pièce, etc. Le truc important c'est que dans ce jeu les pions s'appellent « Gandalf », « Frodon », « Bilbo », « Gimli », etc. C'est vraiment les personnages du *Seigneur des Anneaux*, et les monstres dépendent du niveau auquel se trouve le pion : si c'est premier niveau, le monstre sera un goblin, si c'est troisième, paf, un dragon vert, etc. Chaque joueur a sa petite compagnie de personnages, chacun a son Hobbit, son Elfe, et l'Elfe peut voir dans le noir, le Hobbit peut rentrer dans une pièce, regarder le monstre sans le réveiller et puis sortir de la pièce, l'Elfe va plus vite, l'Humain est plus fort et lui ou l'Elfe peuvent porter le Hobbit sur leurs épaules, donc le Hobbit va plus vite mais dans ce cas il n'est plus silencieux !

On commence à voir le principe de complémentarité entre les personnages, comme dans *Dungeons & Dragons (D&D)*...

Justement ! C'était un jeu de plateau qui s'inspirait de *D&D* puisqu'aux Etats-Unis le jeu était déjà sorti depuis quelques années, vers 1974. Donc on s'amuse beaucoup avec ce jeu, « *ah génial, ouais c'est vraiment bien* »... Et alors convention suivante, le gars revient !

« C'était pas du tout ça, les gars ! Le jeu s'appelle en fait Donjons & Dragons !!!

- Ah bon ? Sors-nous la boîte !

- Y a pas de boîte.

- Ah bon ? Sors-nous les règles !

- Je les ai pas mais c'est pas grave, y en a pas besoin.

- Ah bon ?

- Non non, vous prenez une feuille, vous faites six ronds, c'est « Force », « Dextérité », « Sagesse », etc. Maintenant vous prenez les dés, vous lancez les dés, vous remplissez, voilà, donc toi t'es plutôt intelligent toi tu seras plutôt le magicien, toi t'es plutôt fort, tu seras le guerrier, tu as une épée, quand tu taperas sur quelqu'un tu lanceras un dé tu me balanceras ton score, toi t'es le magicien tu connais ces deux sorts, toi t'es le clerc tu peux guérir les autres, voilà. Et donc vous êtes des aventuriers médiévaux, vous êtes en train de voyager dans une zone très isolée, vous traversez une forêt au milieu de nulle part, loin du précédent village et il vous reste un jour de marche avant le prochain endroit habité, vous passez près d'un endroit où vous apercevez des ruines, la météo n'est pas très bonne, qu'est-ce que vous faites... ?

- Ah bon ? Euh, ben on va bivouaquer peut-être... Près des ruines...

- Bon, OK, vous vous installez pour bivouaquer, en préparant tout ça, machin truc, vous apercevez une grille, qui semble donner sur un sous-sol, y a plus que quelques pierres en surface, ça devait être une tour, mais y a un accès vers un sous-sol...

- Ah bon ? Qu'est-ce qu'y a dedans ?

- Ben je sais pas, vous allez voir ?

- Ben... oui, on va voir.

- Ah ben la grille est rouillée, elle a du mal à s'ouvrir... Bon, il y a un trou... ».

Poussés par la curiosité, on descend, et puis après il nous met des rats au fond du trou, alors on sort nos épées, on est super mal dans notre cave obscure parce qu'on sait pas ce qui se passe, parce que nos persos n'ont pas pris de torche, alors on sort, on allume des torches, on y retourne on tue les

rats, et puis premier niveau il nous fait quand même trouver un vague objet intéressant, et puis, ah la la !, y a une trappe dans le sol... Il nous a fait jouer trois heures à peu près, avec une première pièce en sous-sol avec deux, trois rats et une connerie, une trappe, une deuxième pièce dans laquelle il y avait une araignée, pas celle du *Seigneur des Anneaux* mais quand même une très très énorme araignée, et puis peut-être un squelette dans un coin, quelque chose comme ça, et puis voilà ! On a joué trois heures, et après on était convertis, on lui dit : « *Explique-nous, donne-nous l'adresse de ton dealer !* ». On l'a vraiment travaillé au corps et donc assez rapidement on a tous récupéré des copies de *D&D*. Alors là, à partir de ce moment, ces joueurs de *Diplo* – qui n'allaient pas toujours dans les boutiques parce qu'ils avaient des contacts américains qui leur envoyaient des trucs de temps en temps – se renseignent et on s'aperçoit qu'il y avait déjà des boutiques qui commençaient à distribuer, qu'il y avait déjà quelques clubs. Et ça part comme ça...

De plus... là on est en 1979... Nouvelle rencontre : en dehors de *Vortigern*, un autre joueur de *Diplo* qui s'appelait Michel Liesnard⁶, un Belge, dont le boulot était de faire des traductions, je crois, pour une ambassade quelque part, ambassade africaine à Bruxelles... On a fait un autre petit magazine avec lui, *Nuts*. Michel Liesnard était éditeur de fanzines, c'était même le plus gros éditeur de fanzines et le plus gros buveur de bière du monde et j'avais donc déjà travaillé avec lui sur le premier petit magazine critique sur les wargames, qui s'appelait *Nuts*, ce qui veut dire « Zut », onomatopée classique du joueur de wargame quand il se faisait avoir. Bon, c'était quoi ? Quelques pages en deux couleurs reliées par des spirales... mais c'était quand même un magazine. Liesnard était aussi l'importateur des premiers jeux *SPI*, il traduisait ces jeux en français et en néerlandais. Dans *Nuts*, donc, on en parlait. Du coup, on a commencé à parler de jeux de science-fiction, on a commencé à parler des premiers jeux napoléoniens, enfin genre *Les quatre dernières batailles de Napoléon*, des choses comme ça, qui étaient expliquées, décortiquées, critiquées, avec des petits conseils de jeu. J'illustrais aussi dans ce magazine. Et là, illustrant à la fois dans *Vortigern* et *Nuts*, j'ai fini par être repéré par quelqu'un qui gravitait dans le milieu, qui était François Marcela-Froideval.

⁶ Michel Liesnard sera caricaturé sous la forme d'un monstre pour (*Advanced*) *Dungeons & Dragons*, le Liesnardhuus, dessiné par Didier Guiserix dans le premier numéro de *Casus Belli* (repris dans le hors-série n°3).

François Marcela-Froideval

Il avait fait des études en Grande-Bretagne et rencontré là-bas des joueurs de wargames, de figurines et aussi des rôlistes. Par la suite il s'est rendu aux Etats-Unis, pour le plaisir disons, et aussi pour rencontrer des joueurs de *D&D*, dont Gary Gygax [*le co-créateur de D&D*], avec qui il s'est lié d'amitié. Il jouait avec Gygax. Il avait commencé à jouer un perso, etc. Il a joué là-bas, avec Gygax comme meneur de jeu, pendant un an ou deux, et quand il est revenu en France, il se présentait sans exagération comme spécialiste de wargame et de jeu de rôle, enfin de *D&D* puisqu'il en avait vraiment une connaissance d'Américain, ce qui n'était pas le cas de la plupart des joueurs français. Il avait des connaissances considérables, il était allé dans des tonnes de boutiques, il avait rencontré des tas de gens là-bas, des figurinistes, des *wargamers* de tout poil, sur tout type de jeu. Il connaissait d'autres jeux, il avait vraiment une grosse culture wargame et puis *D&D*. En revenant, il voit qu'il y a déjà un embryon, quelques clubs, quelques boutiques qui distribuent. Il se dit qu'il y a quelque chose à faire, monter un truc pour que ça se développe parce qu'il est vraiment revenu hyper convaincu là-dessus. Juste à ce moment-là, coïncidence, *Science & Vie* sort un hors-série, « Jeux et Stratégie », le numéro zéro du futur magazine *Jeux & Stratégie*, qui marche du feu de Dieu. C'est un truc fait sous la houlette d'Alain Ledoux, qui était responsable de la rubrique « Echecs » dans *Science & Vie*, et qui du coup parlait de temps en temps d'autres petits jeux. Il sentait qu'il y avait un truc dans les milieux étudiants, profs, etc. que moi j'ai vraiment senti plus tard, aussi.

C'était la fin des années 1970, donc on avait beaucoup manifesté, beaucoup... La pensée politique avait beaucoup évolué, on s'était beaucoup ouvert au monde, avec les histoires de Viet-Nam, d'ouverture culturelle, etc. Tout un tas de choses à digérer. Les gens avaient vraiment besoin de voir la société différemment. En fait beaucoup de gens ont réalisé qu'en jouant, notamment à des jeux étrangers, c'était un bon moyen de voir les choses autrement. C'est-à-dire qu'à l'intérieur d'un jeu, on pouvait facilement faire passer des concepts, on peut amener quelqu'un à se conduire d'une certaine manière – par les règles – et finalement être amené à comprendre des concepts philosophiques, politiques, qu'on pourrait pas comprendre autrement que par des gros bouquins très ardues et très chiantes. Ça donnait des jeux comme *Mai 68*, ça a créé aussi un engouement pour des jeux qu'on retrouvait, des jeux égyptiens, des jeux incas, pour des jeux même français très anciens mais qui étaient des jeux dont les symboles et la manière de penser dans le jeu étaient un témoignage beaucoup plus fort et assimilable

que n'importe quel bouquin, sur la manière de penser d'une autre époque. En fait, y avait un grand engouement à l'époque pour à la fois découvrir les modes de pensée anciens ou étrangers et utiliser le jeu pour soi-même se mettre dans d'autres façons de voir. On voyait les choses d'une certaine manière à travers les échecs, proposons des nouveaux jeux qui permettent de voir les rapports de forces, les solutions aux rapports de forces, sous un autre angle, avec d'autres types de solutions. Il y avait ce climat politico-philosophico-culturel très intéressant... Alain Ledoux a donc lancé ce hors-série « Jeux & Stratégie » qui s'est très très bien vendu, du coup c'est devenu un magazine à part, bimestriel. François est arrivé juste à ce moment-là ce qui fait que dès le numéro un de *Jeux & Stratégie*, il a proposé un wargame en encart.

Casus n'est pas très loin... Le climat s'y prête, en quelques années il y aura Star Wars, Raiders of the Lost Ark, etc.

Voilà, on est en plein dans un truc propice à tout cet imaginaire, *Donjons* est arrivé, et puis faut voir qu'il y a un truc autour du *Seigneur des Anneaux*, c'est un très gros activisme des lecteurs de Tolkien. Il y avait l'édition assez chère de *Christian Bourgois*, mais aussi une édition de poche depuis 1976, 1977 environ, qui a fait beaucoup de bien parce que les lecteurs étaient quand même assez jeunes, étudiants, lycéens... Il y a eu le cinéma, Spielberg, Lucas, mais aussi beaucoup de monde qui se retrouve autour du *Seigneur des Anneaux*. On est vraiment dans un chaudron chaotique d'où sort ce fameux numéro zéro de « Jeux & Stratégie ».

François pense alors qu'il faut fédérer tous les efforts autour du wargame, de *Donjons*, parce que, effectivement, ce sont quand même des jeux ardu. Il faut une initiation, il faut vraiment qu'un joueur soit accompagné. Il pense qu'il faut des clubs, une communication pour que ces joueurs qui sont dix, quinze par-ci, vingt, trente par-là, s'aperçoivent qu'ils sont en réalité déjà deux mille sur la France, ou trois mille. Il va donc monter une fédération, mais surtout il en prévoit déjà le canard, qui sera le bulletin paroissial de la fédé. C'est l'élément important pour lui parce que c'est par là qu'effectivement sera véhiculée la conscience de ce qui se passe. Du coup il cherche quelqu'un pour faire la maquette et l'illustration : au début il a pas de sous, ça serait bien d'avoir une personne qui fasse tout. Justement, me connaissant par le biais de *Vortigern* et *Nuts*, qu'il a eus entre les mains, il contacte Roland Prévot, qui me dit : « *Voilà, y a un gars qui voudrait te faire bosser...* ».

Ecce Casus Belli !

A ce moment-là, aussi, avant l'épisode *Casus*, dans l'immeuble où je suis, aux Buttes-Chaumont, il y a Daniel Riche, qui est rédacteur-en-chef de *Fictions*, et qui va devenir un ami. Après on s'est perdus de vue, mais c'est vraiment quelqu'un qui m'a beaucoup apporté, très gentil, très communicatif, etc. A un autre étage du même immeuble, il y a un peintre qui s'appelle Georges Gonzalez, avec qui on discute dessin, etc. Je lui montre ce que je fais, et... Bon j'aime bien dessiner aussi pour le pur plaisir, et lui me pousse à abandonner mon style bande dessinée, enfin à travailler autre chose, donc il me prête des éditions originales de Gustave Doré et il me dit : « *Essaie de faire tes dessins à toi, tes trucs, mais avec ce trait-là* », pas du pur Gustave Doré évidemment, mais avec ce trait, cette netteté, ce rendu de l'image, le contraste, les hachures, etc. Je fais des dessins à la plume, un petit peu surréalistes, un peu le style de Gustave Doré avec l'imaginaire de Delvaux, ce peintre belge qui dessine des wagons abandonnés sur des gares de triage, la nuit, avec des nénettes à poil avec un ruban rose autour de la poitrine (*rire*). Bon je suis bien influencé par le côté « métro », dix-neuvième siècle, les vieux métros, Eiffel, les ponts en fer, tous ces trucs métallo-électriques, et donc je dessine des vieux métros dans des montagnes ou des cités en ruines, des trucs comme ça. Au bout d'un moment, Gonzalès trouve mes dessins pas mal, et donc il les parraine, ce qui est assez miraculeux, parce qu'il y a des tas de dessinateurs qui aimeraient bien avoir ce bol. Il me parraine auprès d'un directeur de galerie rue de Seine qui prend effectivement cinq de mes dessins et qui les accroche dans sa galerie pour vendre. Si ça avait marché, parce que j'adorais faire ça, j'aurais pu aussi bifurquer dans le dessin surréaliste, la gravure, ce genre de choses qui me tentaient beaucoup. Mais il se trouve que trois semaines après que mes dessins ont été accrochés, le type de la galerie, qui est un vieux monsieur, meurt d'une crise cardiaque. La galerie est sous scellés pendant un an ou deux, et moi je récupérerai jamais mes dessins...

C'est terrible ça, systématiquement, à chaque fois que tu approches le monde du dessin, il y a un truc qui foire...

A la même époque, il y a aussi un magazine de moto qui s'appelle *Plein pot*, qui est un magazine en bande dessinée. C'est là que sont publiées les premières planches de *Joe Bar Team*, et pas mal d'autres trucs, sympas, d'autres plus basiques... J'ai fait trois BD pour eux, dont une (j'ai perdu tous les canards et j'ai jamais récupéré mes originaux) qui est publiée : l'histoire d'un type, genre quarantenaire fatigué, qui parle avec sa moto,

comme *Tintin et Milou*. Il y a que lui qui l'entend bien sûr, et ce gars vit des tas de trucs, une vie de célibataire, bon... En fait il est souvent dans les emmerdes, et sa bécane lui pourrit la vie. Mais il l'aime bien aussi. Je fais trois épisodes, avec un dessin très influencé par Mézières, un découpage à la *Gil Jourdan*. Et bien sûr... le canard ferme au bout de quatre, cinq numéros, scellés, machin, truc, on récupère jamais les originaux, hé hé... Bon voilà. Mais c'est le lot... on n'en entend pas parler, mais c'est le lot de beaucoup de gens qui se lancent grâce à des gens entreprenants, qui lancent des projets et puis les projets fonctionnent pas...

And now, *Casus Belli*... ?

On y arrive. Avec François, donc, pas de grosses ambitions au départ, on est payés trois francs six sous. De toute façon le premier numéro est payé par une partie des cotisations des adhérents de la fédération, la « fédération française des jeux de simulation stratégique et tactique », la FFJSST ! Le premier numéro va rapporter dans les trois mille balles à se partager, mais bon c'est pas grave, on fait un truc. *Casus Belli* est né !

On est quatre, cinq... je vais pas me souvenir de tout le monde... A la fabrication sur place, réellement, il y a François, il y a Frédéric Armand qui est *wargamer*, il y a moi. Plus loin, il y a donc Roland Prévot qui écrit des papiers sur *Diplomacy*, il y a Michel Liesnard qui de temps en temps va intervenir, il y a aussi François Bienvenue, qui avait créé un des plus gros clubs sur la région parisienne, à Saint-Rémy-les-Chevreuses, où on jouait à des wargames, à *Diplomacy*, à *Donjons*. Et puis il y a des boutiques affiliées à la fédération, quatre, cinq au début ; une dizaine dès le numéro deux, pour déjà, en France à l'époque, trente, cinquante boutiques qui avaient des wargames quelque part sur leurs étagères. On donne les adresses dans *Casus*, on essaie *via* les boutiques d'avoir les adresses sur les clubs qui existent, etc. Il y a aussi un club à Ulm [*rue d'Ulm à Paris, le club de l'Ecole Normale Supérieure*], où là on découvre vraiment *Donjons* en intensif. Je joue là avec ma femme, à l'époque, on y va au moins une fois par semaine. C'est là aussi que sévit le fameux Gros-Bill⁷ (*rire*) et tout un tas d'autres gens intéressants...

⁷ Surnom d'un joueur de Normale Sup', qui interprétait ses personnages de manière à leur faire amasser le plus d'objets magiques et de pièces d'or possibles au cours des parties de *D&D* (au détriment de motivations plus « coopératives ») pour les hisser à des niveaux sans cesse plus élevés, à tel point qu'ils finissaient par déséquilibrer les parties, réduisant à néant les tentatives des meneurs de jeu d'opposer aux personnages des *challenges* dignes de ce nom. Le terme « gros-bill » ou « grobill » est devenu une expression courante en jeu de rôle, caractérisant ce type de comportement chez un joueur. Syn. « bourrin ». En anglais, « munchkin ».

Et c'est là où tu nous révéles l'identité de Gros-Bill !

Ah, y a que lui qui le sait ! (*rire*) Non, non, il a pas envie qu'on le divulgue... (*Rire*) Non, je l'ai jamais dit à personne. Le fait que c'est le Gros-Bill, bon... Avec son entourage qui est au courant, ça lui a déjà suffi comme ça comme pression et comme moqueries, sans que ça circule plus que ça (*sourire*). Bref, Saint-Rémy, un club vraiment très intéressant qui...

Ce qui fera je crois vraiment la différence entre le jeu de rôle en France et aux Etats-Unis, c'est que d'abord les gens respectent les règles et François Marcela-Froideval, tout mégalo qu'il soit, parce qu'il adore les trucs grandiloquents et que c'est avec ça qu'il fera ces BD, il aime bien le style Druillet, etc. mais même lui... tout le monde respecte les règles : François, quand il a un personnage qui arrive au dix-septième niveau, ça fait deux ans et demi qu'il le joue. On joue vraiment les points d'expérience, parce qu'il y a une grosse qualité de jeu et les gens qui se sentent pas d'être meneurs de jeu à la hauteur des autres ne se proposent tout simplement pas, donc il y a pas de nécessité pour les meneurs de jeu de jouer la surenchère. Un gros défaut des joueurs parfois, c'est qu'ils veulent grimper vite, mais le meneur de jeu peut les freiner en leur fournissant un bon récit et des objets magiques mérités, en faisant la preuve de leurs capacités, *et de joueur et de personnage*. C'est comme ça que ça fonctionne, avec des personnages qui grimpent très lentement, avec beaucoup d'histoires, d'aventures, d'intrigues, etc. On respecte beaucoup les règles, on a constamment les bouquins ouverts...

Ceci dit, même si les règles sont en permanence respectées, ça ne représente qu'un quart de l'intérêt du jeu. Le reste vient de l'imagination des joueurs. Il m'est arrivé des fois d'aller jouer à Saint-Rémy-les-Chevreuses avec François Bienvenue. Une fois, il devait faire jouer quatre, cinq copains, il y avait une autre table, on attendait le meneur de jeu, qui ne vient pas. Bon. On se retrouve à plusieurs Parisiens venus exprès, sans meneur de jeu. Du coup François dit : « *Laissez-moi trois quarts d'heure* ». A trois heures de l'après-midi, il nous dit : « *OK, c'est bon* ». On a fait une grande table à douze (!...) et on a joué jusqu'à sept heures du matin. Une histoire à rebondissements, les gens dans le scénario sont pas tout à fait ce qu'on croit, etc. Qui sont les bons ? Les méchants ? Enfin il nous entraîne dans un truc qui va *crescendo* à la fois dans ce côté « qui est qui ? » et dans l'ampleur même du truc auquel on est confronté, ça se termine par un passage sur un autre plan qu'il faut refermer, enfin un truc vraiment comme tu disais, quoi, *Les aventuriers de l'arche perdue*, les effets spéciaux ! On a joué *non stop* de trois heures de l'après-midi à sept heures du matin à douze !

Héroïque !

Héroïque ! Ça c'est ce que j'appelle du meneur de jeu (*rire*) ! Il a géré comme ça douze joueurs exigeants de *D&D*, c'était vraiment du jeu de grande envergure. Voilà, c'est l'ambiance des débuts de *Casus Belli*, bulletin paroissial de la fédé. Et dès le numéro deux, François, compte tenu de sa position un peu angulaire, est à la fois dans *Jeux & Stratégie*, conseiller et directeur de collection chez *Jeux Descartes*, président de la fédé et donc rédacteur-en-chef de *Casus Belli*... *Casus Belli*, tout en restant le bulletin de la fédé, devient édité pour des raisons pratiques par *Excelsior Publications*, qui du coup avance un peu de fonds qu'ils récupèrent après... En fait, c'est *Excelsior* qui va gérer les ventes auprès des boutiques *via Jeux Descartes*... Nous on est payés par *Excelsior*, on est vraiment pigistes à ce moment-là parce que c'est un vrai groupe de presse, qui fait un canard, avec deux pigistes payés trois francs six sous.

Vers l'Âge d'Or...

Comment se fait-il qu'*Excelsior* prenne en charge *Casus Belli* à ce moment-là ?

Il y a une part de relations personnelles entre François Marcela-Froideval et monsieur Dupuy, le directeur d'*Excelsior*... François est issu d'une grande famille, il y a des liens personnels, donc ça pouvait se faire et ça s'est fait. François avait tous les bons arguments pour qu'on ait ce statut de... de « DOM-TOM », à l'intérieur du groupe, que *Casus* a conservé ensuite pendant toute son existence (*rire*). *Casus* était le bulletin de la fédé mais édité par *Excelsior*. Le titre appartenait à François. Au début, on a un petit bout de bureau, on va déménager deux, trois fois dans les bureaux d'*Excelsior*, ensuite on va obtenir un bureau stable, voisin de *Jeux Descartes*...

Rue de la Baume...

Voilà. Là on va pouvoir discuter vraiment avec les gens de *Jeux Descartes*, on discute de ce qui se vend, de ce qui se fait, des projets, enfin on est davantage au courant, on a des remontées plus facilement en provenance des boutiques. On a ce que peuvent nous dire les joueurs, ce qu'ils disent aux boutiques, et puis ce que les boutiques peuvent dire *via* le canal professionnel à des représentants. On a des sons de cloche différents. Du coup, François étant aussi conseiller, on peut quand même s'arranger pour que soient publiées des choses. Là, c'est vraiment l'essor de *Casus* qui pendant un an et demi va prendre ses marques, se développer, augmenter en pagination. Moi je vais apprendre le boulot sur le tas en copiant un petit peu sur *White Dwarf*⁸ qui est mon modèle, parce qu'à l'époque les magazines américains genre *Dragon*, c'est vraiment pas des modèles, quoi... C'est du texte au kilomètre, sans PAO. J'ai beau avoir fait un peu de maquette, là faut vraiment que j'apprenne mon boulot. On envoie les textes tapés à la machine à une boîte qui fait de la photocomposition. A l'époque ce sont des grosses machines qui n'ont rien à voir avec la micro-informatique, qui ressemblent plus à des trucs d'enregistrement de la SNCF, sur lesquelles des dames d'une cinquantaine d'années recopient nos textes et des flasheuses nous sortent le texte en caractères d'imprimerie « times » sur du papier-photo en rouleau. En fait on a le texte du magazine, on a une longue colonne de dix mètres de long qu'on découpe au cutter et qu'on colle sur des

⁸ Magazine de l'éditeur anglais *Games Workshop*, qui produira de nombreux jeux dont *Warhammer* (décliné en jeu de figurines, jeu de rôle, etc.).

gabarits, enfin des feuilles pré-imprimées avec des petits points de repère pour pouvoir coller ça droit. Pour les illustrations, on a un banc de repro au groupe, on met nos originaux dessus, notre papier photo dans le noir en bas, on fait nos réglages, on réduit, on agrandit, on recadre, on sort nos trucs qu'on laisse sécher cinq minutes et puis on va le coller sur notre maquette. Ensuite on envoie ça chez le photogreveur qui prend une photo de chaque page et sort des films pour l'impression.

Casus, à ce moment-là, c'est donc... qui ?

Alors au tout départ et pendant quasiment deux ans, c'est François Marcela-Froideval et moi. François fait la rédaction-en-chef. Parfois il écrit. Il illustre de temps en temps. Moi je fais la maquette, j'illustre, j'écris ou je réécris... Pendant un certain nombre de scénarios, François écrit l'ossature du scénario, c'est-à-dire l'argumentaire, ce que font les personnages, etc. Moi je rajoute des trucs, je fais une rédaction complète, je rajoute des pièges... Et François repasse derrière, parce que j'étais moins... technique que lui. Il corrigeait des trucs. Donc même s'il y en a qu'un qui signait, on a écrit pas mal de choses à deux...

C'était ton seul boulot à ce moment-là ?

C'était ma seule source régulière de revenu, mais assez vite j'ai fait des petits trucs pour *Jeux & Stratégie*. J'avais pas un niveau graphique suffisant, mais... sur le numéro quatre, notamment, il y avait le fameux encart *Le château des sortilèges*, qui était du « jeu de rôle de plateau » avant l'heure (qui soit dit en passant a été quelques années plus tard complètement repompé par R. [célèbre éditeur allemand de jeux de société « grand public »] sans rien dire, in-té-gra-le-ment, la carte, enfin tout pareil). On m'avait proposé de dessiner cet encart. En fait j'en étais incapable : mes dessins étaient dégueulasses, c'était vraiment pas fini... Mais j'ai pas eu de complexes, ils ont donné ça à un dessinateur complètement fou qui s'appelait Fix, qui a fait un travail vraiment extraordinaire et là j'ai appris à être modeste (*rire*). Mais bon j'avais au moins préparé le fond de l'encart, le dessinateur n'avait plus qu'à reprendre sur mon dessin, donc du coup j'ai été un peu payé. Cinq cents balles, mille balles, je sais plus mais j'ai été payé. Du coup *Jeux & Stratégie* voyant le boulot que j'avais fait m'a commandé d'autres boulots, plus modestes, notamment des labyrinthes. J'en ai fait quelques-uns, j'en ai fait pour *Jeux Descartes*. Je faisais aussi les fonds de plateau des jeux en encart de François publiés dans *Jeux & Stratégie*, comme pour *Le château des sortilèges*. Je filais au graphiste un truc super détaillé à partir des indications de François, donc il avait plus qu'à finir le

boulot sans ambiguïté. Pour ça j'étais un peu payé. Ensuite *Jeux Descartes* a créé un catalogue de vente par correspondance. Au début c'étaient des photos des jeux en *one shot*. Mais à un moment il fallait montrer les jeux et leur contenu, pour les joueurs, pour qu'ils sachent ce qu'il y avait dedans : le plateau, les pions... Ils voulaient faire des petites scènes où on mettait en scène cinq ou six jeux ouverts, agencés d'une manière équilibrée, lisible, avec une belle vue d'ensemble. J'ai été un peu directeur artistique sur ce magazine. Je faisais des échafaudages avec des tabourets, je connaissais bien les jeux donc je voyais comment m'y prendre pour les mettre en valeur et le photographe n'avait plus qu'à faire une prise qui embrassait tous les jeux d'un coup. Ça m'a beaucoup appris la photo, la prise de vue... que je faisais déjà en amateur, mais là au niveau des éclairages pros, tout ça. Avec tout ça *Casus* représentait à peu près un tiers de mes revenus et le reste venait de ces choses annexes.

Et François vivait de quoi, lui ?

Il aurait bien voulu récupérer la direction de *Descartes*, je crois, parce que c'était une vocation, mais pour des raisons de politique interne et autres ça s'est pas fait. Ensuite il a eu l'occasion d'aller travailler avec Gygax aux Etats-Unis. Finalement, il a travaillé dans *Casus* jusqu'au numéro neuf, et au numéro dix il est parti aux Etats-Unis en revendant le titre à *Excelsior*. Du coup le numéro dix je l'ai fait un peu tout seul, c'était un peu chaud. Enfin j'ai fait bosser les copains, la bande quoi, mais comme ça, en pigistes. Je me suis retrouvé rédac'chef, maquettiste, secrétaire de rédaction, c'était un peu dur dur... Ce qui s'est passé, c'est que *Descartes*, c'était un peu pléthorique, il y avait eu beaucoup d'embauche, quinze personnes, pour la VPC, tout ça. Du coup, à un moment, ils ont un peu dégraissé, il y avait plus que sept ou huit personnes, à peu près. Là, j'ai récupéré Agnès Pernelle, qui connaissait bien les jeux, qui s'intéressait au dessin, au graphisme, tout ça...

Elle venait d'où, avant *Descartes* ?

Elle cherchait du boulot de secrétariat, elle avait été embauchée comme ça chez *Descartes*, ça l'avait bien intéressée, du coup avec François on l'a fait jouer, elle s'intéressait vraiment au canard et tout. Quand elle m'a vu débordé, à faire le montage et tout, elle m'a aidé. Comme elle avait vraiment le toucher pour ça, elle a assuré le montage en tant que pigiste sur le numéro suivant, le onze, ce qui m'a libéré pour assurer le reste plus sereinement. Agnès est donc rentrée comme maquettiste et comme elle aimait bien l'écriture, elle est passée aussi au cours des années sur le secrétariat de rédaction, pour la correction grammaticale, la relecture de copies, tout le

toutim et puis voilà. C'est à partir de ce moment que le canard a grossi. A partir du moment où *Excelsior* a détenu le titre, ils ont investi dedans, ils ont travaillé la couleur, la distribution, la pagination a augmenté, donc le travail, les budgets à gérer, les gens, l'équipe. Après sont arrivés Pierre Rosenthal, Jean-Marie Noël à la maquette... On est tous plus ou moins de la même génération. Isabelle Blanchard aussi, qui était secrétaire, qui s'occupait de la pub, qui était aussi un peu multi-fonctions à la rédaction.

Leur parcours, c'était quoi, en général ?

C'étaient des gens qui avaient collaboré au magazine, d'une manière ou d'une autre, qui proposaient des trucs. C'était bien, on s'entendait bien, et voilà. Quand la pagination augmentait, le travail augmentait... Ce sont des gens qui sont rentrés naturellement dans l'équipe. Pierre Rosenthal était ingénieur informatique, mais il venait de *Métal hurlant*, il avait collaboré au magazine, écrit pas mal de papiers, de musique, de science-fiction. Jean-Marie Noël était graphiste, il faisait de la maquette de bouquins, des choses comme ça. Isabelle Blanchard est rentrée comme secrétaire parce qu'au moment où *Casus Belli* s'est développé, même s'il n'était plus réellement l'organe de la fédération, il le restait dans l'esprit des gens. Donc tous les gens qui avaient besoin de renseignements – des étudiants qui faisaient un mémoire, des parents qui voulaient avoir des renseignements, que sais-je encore – des centaines et des centaines de gens, ils téléphonaient à *Casus Belli*. Il fallait vraiment faire un barrage sinon on n'arrivait pas à bosser, le canard sortait avec un mois de retard, deux mois de retard... Isabelle, c'est un milieu qui l'a bien intéressée, elle s'est liée d'amitié avec plein de gens, et petit à petit elle s'est occupée de la publicité, voilà. On était un peu la petite République Autonome de *Casus Belli*. Après, Jacques Behar est devenu le patron de *Jeux Descartes*. Il a vraiment mis le nez dans le monde du jeu, qui est quand même spécifique. Du coup il est devenu directeur exécutif de *Casus Belli*. Théoriquement c'était pas lui qui nous gérait, avec qui on discutait, mais vu qu'il s'y connaissait pas mal, c'est avec lui que ça se passait finalement. Alors qu'il n'était pas le directeur d'*Excelsior* pour les autres titres.

A combien se vend *Casus*, alors... ?

Alors comme là on était en pleine période pionnière, en développement, il y a plein de nouveaux jeux qui paraissent, il y a pas encore la concurrence des consoles, de la micro, donc il y a un très gros développement. Le premier numéro avait dû se vendre à deux mille exemplaires. On en avait imprimé d'autres. C'était vite monté à trois mille. Au bout d'un an, on vend cinq, six

mille. Au bout de deux ans, huit mille. A trois ans, on doit vendre à quinze mille. Il y a un moment, vers 1983, 1985, on doit plafonner à quinze mille, par abonnement et vente en boutiques. C'est dur parce que, les boutiques, tout le monde peut pas y aller, patati patata. Alors on tente le saut en kiosque. Résultat : le premier numéro se vend à vingt-huit, trente mille, et le deuxième en kiosque à trente-cinq mille. Faut voir que dans l'intervalle il y a eu *Jeux & Stratégie*, qui tirait à cent cinquante mille exemplaires, qu'il y a eu *Méga*⁹, qui s'est vendu à soixante-dix mille...

On joue à quoi, à cette époque, dans les clubs, à *Casus* ?

Au tout début, on joue uniquement à *D&D*. Je crois qu'un tout petit peu après, il y a *RuneQuest*, un tout petit peu de *Traveller*, on va pas dire à doses homéopathiques, mais ça reste très minoritaire. *D&D* est traduit en français en 1983. En 1984, c'est au tour de *L'Appel de Cthulhu (AdC)*, chez *Descartes*. Ensuite arrivent dans un mouchoir de poche *L'Ultime épreuve*, *Légendes* puis *Méga* en 1984. Il y en a pour tous les goûts !

Juste avant de terminer [*ce premier entretien*], un truc à dire, c'est que pour la motivation des joueurs, y a les *Games Days* de *Games Workshop*, en Angleterre. Pendant les deux premières années d'existence de *Casus Belli*, *Games Workshop* est encore très orienté jeu de rôle. C'est vrai qu'ils commencent à faire du fric, c'est vrai que Ian Livingstone et Steve Jackson¹⁰, les deux patrons de *Games Workshop*, prennent bien soin le jour de l'ouverture de garer chacun leur Porsche devant, pour faire coucou aux joueurs avant d'aller la garer plus loin de peur qu'elle se fasse rayer, pour montrer que « *ouais ça marche pour nous* ». A l'époque, ils jouent encore sur tous les tableaux, c'est très dans l'esprit rock'n'roll, punk, qui par la suite ne va perdurer que dans les figurines, mais qui au début fonctionne à travers le wargame, le jeu de rôle et la figurine. Donc nous on va au *Games Day* une fois par an, on rencontre tous les éditeurs américains, parce qu'on n'a pas encore les moyens de se payer des voyages aux Etats-Unis, on rencontre Steve Jackson [*l'Américain*], avec sa gamme *GURPS* qu'on découvre, on rencontre Gygax... Il y avait aussi Greg Porter¹¹, qui traînait dans les conventions avec des cornes sur la tête, un type vraiment bizarre, une figure, etc. C'est un hall immense rempli de joueurs anglais, belges, français, et il n'y a pas de ségrégation anti-jeu de rôle, c'est pas comme

⁹ *Méga*, premier jeu de rôle de science-fiction français, créé par Michel Brassinne et... Didier Guiserix ! est paru sous la forme d'un hors-série de *Jeux & Stratégie* en 1984.

¹⁰ Les créateurs des « Livres dont vous êtes le héros » qui seront traduits par *Gallimard* en France à partir du milieu des années 1980. Ce Steve Jackson-là (anglais) ne doit pas être confondu avec son homonyme américain créateur du jeu de rôle *GURPS* (1986) et de la société *Steve Jackson Games*.

¹¹ Auteur notamment du jeu de rôle *Macho Women with Guns* édité par *Blacksburg Tactical Research Center*.

après quand Livingstone et Jackson [*l'Anglais*] se concentreront sur la figurine puis la micro... Leur magazine *White Dwarf* est là, qui est un magazine vraiment très graphique, qu'on essaie de talonner, alors que les magazines américains stagnent sur ce plan-là, et quand ils voient *Casus Belli*, ils trouvent ça bien, ils nous le disent et ça nous pousse, ça nous regonfle vraiment. Le public, à ce moment, ce sont des joueurs étudiants mais aussi lycéens, c'est important, il y a vraiment beaucoup de joueurs de douze, quinze ans, qui vont beaucoup jouer jusqu'à vingt-cinq ans, ça fait beaucoup de joueurs, si tu veux, alors qu'aujourd'hui les jeunes jouent à autre chose, console, tout ça. Ils se mettent à pratiquer le jeu de rôle plus tard, vers dix-huit, vingt ans. Par contre, ils s'organisent, le jeu fait partie de leur vie.

Les « univers Casus »

Pourrait-on parler un peu des « univers Casus », ces cadres de jeu, souvent orientés *AD&D*, qui vont notamment donner un jour *Laelith*. Le premier – que tu as créé – s'appelait *Alarian*¹².

On s'est rendu compte, à l'époque, que créer des cadres de campagne, des backgrounds un peu élargis, c'était quelque chose qui nous semblait naturel. François Marcela-Froideval le faisait, parce qu'il était dans l'optique « univers de bande dessinée », il était déjà dans le multimédia avant l'apparition du moindre ordinateur. Il avait joué aussi à des jeux de figurines et dans son esprit des personnages de haut niveau à *D&D* se devaient d'avoir des fiefs, ils avaient des conflits avec leurs voisins qui se résolvaient sur le champ de bataille avec des figurines. Moi, j'arrivais aussi avec un imaginaire BD, il fallait aussi à mes yeux qu'un scénario de *D&D* se passe dans un cadre, un background, qui était plus large que ce qui était nécessaire dans le scénario, pour pouvoir parler de rumeurs, pour pouvoir inventer des personnages qui passent dans l'histoire, même s'ils n'ont aucun rapport. Donc pour nous, imaginer des lieux, des pays, c'était normal, obligatoire, ça faisait partie du jeu.

C'est représentatif de l'époque ?

Oui, parce que rue d'Ulm, François [*Marcela-Froideval*] bâtissait déjà ses univers avec l'idée de raconter des histoires, de bâtir des empires. Que ce soit à l'Ecole Normale ou que ce soit au club de Saint-Rémy, avec des gens comme François Bienvenue, le goût du jeu était venu parce qu'ils étaient de grands lecteurs de SF ou d'*heroic fantasy* et pour eux le scénario se passait dans un monde, dans une ambiance. Il fallait qu'ils puissent improviser, raconter des tas de choses autour du scénario. Ce n'était pas forcément conscient, on ne disait pas : « *Tiens, je vais créer un background* », cela allait de soi. Il y avait le besoin de donner des indications sur « ce qui se passait autour des personnages ». Et puis les premiers groupes de joueurs avaient une pratique assez intensive, alors que les publications, à l'époque, de scénarios américains pour *D&D* étaient assez rares. Les groupes se retrouvaient rue d'Ulm, se cotoyaient, donc il était impossible de faire jouer un même scénario à deux groupes différents parce que les joueurs en avaient parlé entre eux dans l'intervalle. Donc il fallait créer des scénarios, créer créer, des lieux, des intrigues... François jouait un peu le rôle

¹² Un univers médiéval-fantastique signé Didier Guiserix et publié dans *Casus Belli* n°13 (mars 1983), repris dans le hors-série n°3 (décembre 1991).

d'exemple, et chacun lui emboîtait le pas assez naturellement, sans se poser de questions, c'est comme ça qu'il fallait faire, chacun avec ses méthodes.

D&D, à l'époque, ne développe pas de cadre de campagne. Il n'y a pas encore les Gazetteers... Greyhawk, peut-être...

Oui, il y a *Greyhawk*. Mais surtout François, qui a passé du temps aux Etats-Unis, qui a joué avec Gygax, est habitué à cela. Son personnage de Wismerhill, dans la BD *Les chroniques de la lune noire*¹³, c'est le personnage de *D&D* qu'il a joué avec Gygax dix ans plus tôt ! Tous les gens qui vont rejoindre ensuite *Casus* et qui vont participer au développement de *Laelith* étaient de cette « école ».

Et donc, Alarian...

Alarian est d'abord une réflexion par rapport à l'indigence des décors de campagne américains. En dehors de *Greyhawk*, qui a été longtemps indisponible, non traduit, mal importé, il y avait quelques backgrounds américains qui comportaient des trucs rigolos mais pour eux, une ville médiévale, c'était un alignement de rues et d'avenues, avec des blocs bien carrés, avec première avenue, deuxième avenue, tout à angle droit, le modèle des villes américaines. En plus quand on regardait les illustrations, pour eux, le médiéval, c'étaient les baraques qui tenaient encore debout chez eux, qui dataient de l'arrivée des premiers Européens aux Etats-Unis, c'étaient des baraques 1600-1700, des grosses baraques bien carrées, comme on en voit sur la côte est des Etats-Unis, de Boston au Canada. Effectivement, pour nous, plus familiers de châteaux, de visites de souterrains, de catacombes parisiennes, de ruines médiévales, c'est sûr que ça le faisait pas du tout. Il y avait donc la volonté de créer des lieux avec notre imaginaire à nous. Et puis c'est vrai que même la description des pays tenait davantage du résumé de géographie : voilà, il y a une capitale, il y a une ville, il y a trois forgerons, ils s'appellent Jules, Jean et Polly Bob, il y a trois aubergistes... Pour nous, c'était pas ça, c'était comment ces gens interagissent, s'engueulent...

Donc là, pour toi, il y a une spécificité française ?

Oui, dès le début. Il y a eu pas mal de créativité parce que la distribution de *D&D* a été très chaotique, avec des « couacs » successifs dans les importations, dans les traductions, dans la régularité, ce qui fait que les

¹³ Une BD d'*heroic fantasy* inspirée par *Advanced Dungeons & Dragons* (Froideval, Ledroit / Pontet, éd. Dargaud).

Français avaient vraiment besoin de matière, donc ils ont créé par eux-mêmes, dans tous les domaines : ils ont créé leurs jeux, leurs scénarios. Par exemple, *Rêve de Dragon* a d'abord été édité par les *Nouvelles Editions Fantastiques*, qui avaient été créées par un gars... de caractère royaliste, un gars avec mauvais caractère mais... un pilier de bistrot irlandais, avec un imaginaire différent de pas mal de rôlistes, et qui avaient envie de publier d'autres types de scénarios. Il a créé les *NEF* et peu à peu des gens sont venus le voir, avec des choses également assez originales, ça lui a ouvert pas mal de perspectives et puis il a rencontré Denis Gerfaud et il a publié la toute première version de *Rêve de Dragon*. De la même manière, Croc, avec *Bitume*, toute l'équipe de *Siroz*, avec *Zone*, les jeux *Universom* un peu plus tard... chacun voulait sortir son truc. Il y avait un vivier aux Etats-Unis mais ne nous arrivaient que les jeux qui avaient franchi un certain seuil de ventes et de commercialisation. On ne ramenait pas encore régulièrement les « incunables », les « incroyables », les petites merveilles qui pourtant existaient déjà un peu. Ceci dit, dès les tout premiers mois aux Etats-Unis, à la naissance de *D&D*, celui-ci a été détourné. Greg Stafford voit *D&D* et plutôt que d'écrire des romans, décide de créer un jeu sur le même principe parce qu'il a, depuis longtemps déjà, entamé la création d'un univers mythologique¹⁴. Dans les trois mois qui ont suivi la présentation de *D&D* dans une convention aux Etats-Unis, un type qui s'appelle Ken Saint-Andre trouvait l'équipe de *TSR* trop sérieuse, il a fait une parodie qui s'appelait *Tunnels & Trolls*¹⁵. Et puis une bonne partie de *D&D* (les sorts, les objets magiques, les monstres...), c'était du *feed-back* de parties tests, Gygax l'a toujours dit. *Advanced Dungeons & Dragons*, c'est la synthèse par Gygax de ses réponses aux attentes, aux créations et aux initiatives de pas mal de testeurs.

Mais *AD&D* ne proposait pas un monde...

Non, c'était un apport de sorts, de trucs... de façons de jouer, parce que chacun dès le début a adapté des mondes existants, ça jouait à *D&D* dans l'univers de Terremer, etc.

Créer *Alarian*, est-ce que c'était une tentative de fédérer, de proposer un dénominateur commun ?

Exactement, il n'y avait pas exactement de choses de cette dimension en français, c'était difficile à trouver. On savait que les imports américains,

¹⁴ *Glorantha*, univers qui sera développé au fil du temps dans les jeux de rôle *RuneQuest*, *HeroWars* et *HeroQuest* (éd. *Chaosium* / *Issaries* / *Moon Design*).

¹⁵ Edité par *Flying Buffalo* en 1975, par *Fiery Dragon Production* pour la septième édition, en 2005 ; en VF par *Jeux Actuels* en 1984.

c'étaient quelques dizaines ou quelques centaines d'exemplaires, alors que *Casus Belli* devait déjà à cette époque-là se vendre à cinq ou six mille exemplaires. En proposant *Alarian*, on proposait un... « lieu commun », voilà, où les gens pouvaient se rencontrer, ou s'éviter d'ailleurs, puisque *Alarian* c'est quand même assez grand. C'était vraiment pour donner un endroit ouvert, pas trop détaillé, même si on est revenu un peu dessus après coup.

Tu l'as écrit tout seul ?

Eh bien j'ai dû le rédiger tout seul... mais sur la base de conseils et de critiques de untel et untel, sans doute déjà Jean Balczesak, des gens qui me disaient : « *J'aime bien tel personnage, tu devrais le travailler un peu plus* », etc.

On sentait un peu, comme dans *Laelith*, en moins abouti bien sûr, un goût pour les personnages avec une histoire un peu décalée, les traits de caractère... Tu as fait ça en combien de temps ?

C'était assez rapide, quelques semaines. Encore une fois, au départ, je voulais faire de la bande dessinée, raconter des histoires, comme dans des chansons que j'écrivais quand j'étais au service militaire. Des chansons... pas de « blues », plutôt pour raconter des histoires. C'était à mi-chemin entre *Genesis* et *Pierre et le loup*, l'idée de faire de la musique un support pour emmener les gens ailleurs. La BD c'est un peu la même démarche, et finalement le jeu de rôle c'est *encore mieux*, je suis bien d'accord avec tout un tas d'autres personnes là-dessus.

Ce qui est intéressant dans un magazine publié, c'est que ça prend un côté officiel. Quand on est meneur de jeu, on peut avoir du mal à imposer son propre univers, pourquoi c'est comme ça et pas comme ça, on n'est pas sûr de soi... Quand c'est écrit et publié, l'effet de réalité devient beaucoup plus fort. Il y a les illustrations, mais aussi la maquette. C'était la première fois, par exemple, que j'écrivais plus gros les premières lignes d'un paragraphe pour, à la fois, faire rentrer les gens dedans et que chaque petit paragraphe ne soit pas simplement un paragraphe du texte mais une micro-histoire. Un petit paragraphe devenait un mini-roman sur un lieu, un personnage. Maintenant, cette technique, on l'utilise parce que les gens ont perdu l'habitude de lire, sont sollicités par plein de choses, ils ont besoin d'être accrochés. C'est comme une lumière clignotante. Mais à l'époque, au contraire, les gens qui lisaient *Casus*, ils le lisaient du début à la fin sans oublier la moindre virgule donc c'était absolument pas un besoin, c'était un

choix graphique : valoriser chaque paragraphe pour dire attention, c'est pas une suite d'anecdotes, chaque truc c'est une personnalité.

J'ai développé en même temps le récit, les illustrations, la carte et la maquette, et le fait de passer de l'un à l'autre sans arrêt, de tourner en rond, faisait que je dessinais un personnage qui, lui-même, avec la tête que je lui avais faite, m'inspirait peut-être un caractère légèrement différent de ce que j'avais initialement prévu, ce qui modifiait un peu les anecdotes de la province où il se situait et me forçait parfois à rajouter une faille, une rivière, une ville sur la carte. L'avantage, c'est que c'était petit, donc j'arrivais à dominer mon sujet. Je suis pas très bon pour dominer les très gros projets. Quand il commence à y avoir des tonnes de notes je perds un peu le fil – quand je dis je perds le fil, c'est rien de le dire (*rire*)...

Pierre Rosenthal a eu des mots, là-dessus, sur « le bureau qui avale les documents »...

Voilà ! A partir d'une masse critique j'y arrive plus. Mais là, en-dessous de cette masse critique, j'avais tout en tête, du début à la fin, c'était un vrai plaisir. Et puis ç'a été très très bien reçu parce que... Peut-être qu'effectivement à cette époque j'avais une qualité d'auteur qui aurait pu se manifester dans d'autres domaines, et puis j'avais le joker, c'est-à-dire que faisant *Casus Belli* – je peux pas dire que je gagnais beaucoup d'argent avec *Casus* à l'époque mais je m'en contentais, et puis c'était à mi-temps donc je faisais d'autres petits bricolos à côté – mais j'ai vraiment pu y consacrer plus de temps que pas mal de meneurs de jeu de l'époque, qui avaient quand même d'autres choses à mener de front et qui ne pouvaient pas y passer autant de temps.

C'est marrant, quand tu racontes ça, ça fait penser à ton expérience à l'armée où tu faisais déjà un peu tout sur un projet donné, il y a toujours cette implication « multimédia »...

Eh oui. L'avantage, quand tu fais tout, c'est que tu te racontes l'histoire mais finie. Par exemple, quelqu'un, scénariste de BD mais qui dessine pas du tout, en se racontant l'histoire il peut se faire le film et l'écrire, mais c'est vrai que la qualité multisensorielle du trait du dessinateur, c'est une valeur ajoutée incroyable et irremplaçable qui va lui faire défaut. Les fans de Loisel¹⁶, par exemple, sont complètement marqués par son trait. Je pense que lorsqu'on est simplement scénariste et qu'on est incapable de dessiner et qu'on fait un scénario pour un monsieur comme Loisel, on est un peu frustré

¹⁶ Co-auteur notamment de *La quête de l'oiseau du Temps* avec Le Tendre (éd. Dargaud).

au départ, même si après on est content de voir le travail fini (encore que le scénariste de Loisel savait un tout petit peu dessiner). Moi j'avais ce joker de pouvoir tout faire, c'est-à-dire de pouvoir me raconter à moi-même une histoire finie, avec ses illustrations, sa présentation. Avoir à la fois l'idée à la source, et l'objet fini avec le charme de l'objet fini, le bouquin qu'on achète parce qu'il est beau, voilà, c'était vraiment aller jusqu'au bout du truc.

D'ailleurs, tu feras la maquette de *Méga* après... De *Méga 3*, par exemple...

Oui, mais *Méga 3*, c'est un piège, parce que ça s'est mal passé.

Alors *Alarian*, ça marche bien... Bon retour des lecteurs...

Oui, oui, vraiment...

Ensuite c'est *Laelith*. Il ne peut pas y avoir de suite à *Alarian*...

Non. Ce qui se passe après, et qui va aller crescendo jusqu'à *Méga 3*, c'est qu'à l'époque d'*Alarian*, on est encore une petite communauté, sans grandes exigences sinon celles de se dépasser, de se faire plaisir, d'imiter les choses qu'on préfère. Pour moi, à l'époque, les préférences, c'est le magazine *Pilote*, c'est de beaux albums de BD, des illustrations que j'aime bien, c'est Brian Froud, c'est des gens que je découvre... Donc l'idée, c'est de mélanger un petit peu tous ces univers. J'ai le temps de les lire, j'ai le temps de les décortiquer, de les apprécier, de les intégrer. Il y a... quoi, un jeu qui sort de temps en temps ? On fait surtout des scénarios, on n'a pas le couteau sous la gorge, à l'époque. On propose, à notre rythme, et ça le fait déjà bien. Après ça va changer... Petit à petit, il va arriver davantage de jeux américains, des jeux français vont sortir, il y aura des exigences un petit peu différentes, des groupes de joueurs un petit peu différents qui se pointeront... Il y a progressivement de plus en plus de manifestations qui commencent à exister, et on y va, et on y passe pas mal de week-ends. Pendant plusieurs années j'ai passé un week-end sur deux – ma femme râlait – à l'autre bout de la France. De plus en plus il y a une activité débordante, on ne peut plus tout suivre. L'équipe de *Casus* grandit, chacun a ses terrains de prédilection, on ne peut plus tout maîtriser. Vient un moment où, pour avoir une vision globale, il faut quand même maîtriser énormément de choses, et là ça devient un boulot stressant, on n'a plus le temps de récupérer, on fait encore des choses par plaisir mais on fait aussi pas mal de choses par obligation. Il y a un rythme qui devient de plus en plus effréné et stressant qui fait qu'à la fin on fait de temps en temps des choses qui ne sont pas entièrement

maîtrisées. On n'a plus le temps de peaufiner, de réfléchir, de laisser reposer, comme c'était le cas à l'époque d'*Alarian* ou de *Laelith*...

Avant de parler plus en détail de *Laelith*, quelques mots sur un univers très particulier de *Casus*, celui de « Kroc le Bô », héros malheureux d'une BD publiée dans le magazine pendant de nombreuses années, et qui avait beaucoup plu (ce qui est loin d'être le cas de toutes les BD de mag' de jeu de rôle...).

Je dirais « plus que plu » : il est devenu un des emblèmes du mag' et même du jeu de rôle en général. [Bruno] Chevalier et [Thierry] Ségur, les auteurs, étaient de vieux potes qui avaient joué à *D&D* ensemble pendant leurs années de jeunesse, avec aussi Matthieu Roussel, qui a également illustré *Casus* plus tard. Kroc le Bô condensait toutes les qualités et les défauts des rôlistes et de leurs persos, c'était truffé d'anecdotes vécues par les deux auteurs, et puis plus tard de celles que les joueurs leur racontaient. Kroc a laissé aux joueurs des tas de citations comme les célèbres « *Là, chéri ! Cinq points d'expérience !* » et « *Moi vois, moi tue* ». Le bon truc était que Kroc, et plus tard Gros Bill, faisaient partie des BD dont le héros était un personnage. Dans *Casus* comme dans d'autres mag' on a tous été tentés de représenter directement les joueurs autour de la table, qui disent et font des trucs trop drôles. Là c'est un type de BD qui demande tout de même une bonne capacité d'auto-dérision chez les lecteurs. Beaucoup l'avaient, mais beaucoup aussi ne l'avaient pas, mais alors pas du tout.

Les « Irrécupérables », autre BD publiée dans *Casus* les dernières années, a dû produire le même genre de réactions, non ?

Les « Irrécupérables », on les doit à Mehdi Sami et Christopher. On a tout de suite aimé ce qu'ils nous proposaient, les archétypes de rôlistes poussés à fond, le meneur de jeu qui s'y croit trop, le bourrin, le pinailleur, le veule... et le duo « Pshitt orange » / « zoreille gatôs » (les « petits beurres », quoi). Dans chaque épisode, un des persos s'en prenait plus que les autres, un quart des lecteurs se sentait visé, ça grinçait des dents dans les commentaires. Mehdi Sami, je le précise au passage, a aussi écrit pas mal d'articles ou de scénarios pour le mag'.

Tu évoquais la BD sur le personnage de Gros Bill... Finalement, tu l'as faite ta BD !

Je me suis bien éclaté à dessiner Gros Bill [dans *Casus* pendant une partie des années 1990] avec François Marcela-Froideval au scénario. Il me

donnait un découpage et des débuts de dialogues, que je développais à mon idée, et que François élaguait au final, parce que je suis trop bavard. Mais j'ai vu aussi mes limites en dessin : pour être bon et rapide, il aurait fallu que je ne fasse que ça, de la BD, or ça s'intercalait dans le boulot de rédac'chef, des semaines sans toucher un crayon, et tout d'un coup il fallait penser BD. J'y passais l'équivalent de trois jours, c'était bien trop long pour une BD gag, j'ai fini par arrêter... François était déçu, il aurait aimé qu'on sorte assez de planches pour faire un album. Ça reste tout de même ma plus longue BD publiée au monde.

Il y avait une autre mascotte de *Casus*, que tu dessinais : le « crapougnat », qui traînait un peu partout dans le magazine, notamment pour incarner des « types » de joueurs, de persos, ou pour résumer au lecteur d'une critique d'un jeu les sous-genres dont celui-ci relevait...

« Crapougnats », ça veut dire cancrelats en « brabant-wallon ». Ils sont nés avant *Casus*, pour illustrer une rubrique humoristique d'un hebdo belge, un peu genre *L'Express*, rubrique tenue à l'époque par un journaliste par ailleurs wargameur et joueur de *Diplo* dans le civil, Charles Turquin. Ils ont donc été créés avec un air très « neutre » pour pouvoir incarner toutes sortes d'individus. Ils ont un petit air de *La Linea* d'Osvaldo Cavandoli et surtout du Clouzeau de *La Panthère Rose*, c'est le pinceau qui leur donne leur style... Au début, ils illustraient les news brèves, ils égayaient les annonces de clubs. Petit à petit, on leur a trouvé un usage un peu partout. Ils ont bien œuvré dans la rubrique *Destination Aventure*, ou dans *Méga*. Ils ont fini par devenir le plus durable des emblèmes de *Casus*. Ils y a même eu des « pin's »...

Derrière *Laelith*, Constantine

Alors, venons-en à la légendaire *Laelith*¹⁷...

Là c'est vraiment la convergence de toute l'équipe, c'est-à-dire qu'à l'intérieur même de l'équipe tout le monde crée plus ou moins ses univers, ses lieux... En dehors de ceux qui écrivent, c'est aussi l'époque, plus ou moins, de l'arrivée de Jean-Marie Noël dans la rédaction¹⁸ qui lui-même crée des backgrounds pour le plaisir graphique. C'est-à-dire que lui il crée carrément des objets, des vrais billets de banque, des vrais manuscrits qui ont vraiment l'air vieux avec du vieux papier jauni pour ses joueurs. Il bâtit ses propres univers, ses personnages, les crédibilise par le biais de l'objet, par tout un tas de petits détails qu'il donne à ses joueurs, tellement réels qu'on est obligés d'y croire. T'as le vrai exemplaire du *Nécronomicon* qui est sur la table. Il a vraiment envie de faire quelque chose de concret. Bien sûr, *Alarian* ayant plu, il y avait une demande : « *Si vous faisiez une suite à Alarian ?* », des choses comme ça. Les gens qui faisaient partie de l'équipe, Jean Balczesak, Denis Gerfaud, étaient des gens tout à fait à-même de créer ce genre de choses, Pierre Rosenthal aussi... Mais je pense que le moteur, au départ, fondamentalement, c'était tous ces objets que nous montrait Jean-Marie Noël pour ses campagnes et donc on a décidé de refaire un genre d'*Alarian*, en se disant qu'on allait faire un truc un peu plus poussé.

On a prévu dès le départ, par rapport à *Alarian* qui, comme tu le faisais remarquer, n'a pas eu de suite, enfin à part des scénarios qui se passaient dedans, je me souviens plus très bien, mais on a prévu dès le départ que l'idée c'était que ça vive un peu plus longtemps. Donc : faire un noyau de seize pages dans un numéro, mais ensuite développer des trucs à l'intérieur de cet univers qu'on allait créer pour bien développer chacune des facettes. Et plutôt qu'un pays, l'idée c'était de créer une cité. Il y a eu une réunion – faudrait retrouver le générique pour savoir qui exactement était là, honnêtement j'ai un peu oublié... Mais on s'est retrouvé autour d'une pizza à côté de *Casus*, l'équipe de rédaction parisienne plus Jean Balczesak, Denis Gerfaud, je ne sais plus si Denis Beck en faisait partie ou pas, je pense qu'il était présent mais... Donc là, ça a duré des heures autour de la table, on avait un petit peu défini les prémices de la cité, etc. Il y a un truc aussi c'est que juste avant j'étais allé faire un petit tour en Algérie, j'étais très *globe-trotter* avec ma femme, et donc on s'était baladé un peu dans tous les pays,

¹⁷ *Laelith* est une ville imaginaire conçue et développée par les rédacteurs de *Casus Belli* à partir du numéro 35 (décembre-janvier 1986). La ville a fait l'objet du deuxième numéro hors-série du magazine, en janvier 1991.

¹⁸ Jean-Marie Noël ne sera crédité au générique de *Casus Belli* qu'à partir du numéro 54 (octobre 1989) ; il est toutefois l'auteur du logo *Casus Belli* apparu, en effet, au numéro 35 (décembre 1986) dans lequel débute *Laelith*.

on avait envie de voir l'Algérie, mon père était fils de militaire donc il avait grandi à Constantine dans les années 1930-1940, et j'avais envie de voir Constantine. C'était assez curieux parce que c'est un endroit... C'est rien de le dire qu'il n'y a pas de tourisme... Et Constantine est une ville extraordinaire qui m'a beaucoup frappé par sa topographie vraiment bizarre, et la topographie de *Laelith*, c'est une version «romantisée» de Constantine, tout à fait à l'est de l'Algérie...

C'est une ville sur un plateau incliné ?

C'est une ville sur un plateau, c'est-à-dire qu'en bas elle rejoint une plaine, il y a effectivement cette rivière en S qui casse le plateau qui est complètement basculé, la ville est complètement en pente, il y a le fameux viaduc qui existe dans *Laelith*, il est à Constantine, il relie les deux parties et il est au-dessus d'un ravin, qui fait pas trois cents mètres de profondeur [comme à *Laelith*] mais qui doit quand même en faire quatre-vingts, quatre-vingt dix... Donc la topographie de *Laelith*, ses lignes générales, c'est Constantine, voilà. Donc... on sort donc un seize pages, c'est clair dès le début. Pendant cette fameuse réunion, on trace les grandes lignes de la ville. Puis chacun des membres participants prend en charge un des quartiers ou une des facettes de la ville. Donc Denis Gerfaud repart avec la terrasse du Châtiment, etc. Chacun a sa terrasse, mais chacun a pu déjà au cours du repas et de pas mal de pizzas raconter une ambiance, des personnages, même s'ils ne sont pas encore tous caractérisés. Il y a déjà une ambiance, des quartiers. En repartant on sait déjà un petit peu ce que vont faire les autres, parce qu'on se connaît, on a travaillé ensemble. Ensuite chacun écrit son quartier, et puis on échange les informations, on les croise un peu... On se téléphone beaucoup, il y a beaucoup de *feed-back*, ça se passe très bien, on se revoit régulièrement. On fait sans Internet... Chacun met l'essentiel pour caractériser sa terrasse dans le seize pages, donc chacun a un nombre de signes précis. Il y a des idées, notamment graphiques, qu'on a piquées à droite, à gauche, mais certaines, les notes sur les côtés des pages, les petits renvois, les historiettes, tout ça ce sont des trucs qui viennent de Jean-Marie, ce sont des idées de maquettiste. Pas que de lui, mais effectivement dans ce genre de petits artifices qui rendent la chose sympa à lire, Jean-Marie a une part vraiment prépondérante...

Ca se retrouve dans *Méga*, d'ailleurs, dans *Méga 3*...

Oui, c'est un truc tellement bien que... mais c'est pas évident à gérer. Voilà, ça s'est développé vraiment petit à petit, on a développé le noyau, on a tenu les autres informés de ce qu'on avait développé comme détails autour, le

premier cercle de détails je dirais. Chacun a pu avancer en connaissant un peu les autres quartiers et caractériser le sien. On a beaucoup croisé les infos de manière à ce que les détails d'une terrasse aient des répercussions chez les voisins, ça c'est un des grands apports de Jean-Marie, mais aussi je pense de Pierre Rosenthal, par exemple, qui avait vraiment une vision très impliquée des choses et qui lui, mieux que moi, est capable justement de voir où ça peut coller, où il faut rester dans le flou et où, au contraire, il faut impliquer les détails des autres parce que les mécanismes s'enchaînent bien.

On a donc publié ce fameux numéro 35, et on savait déjà que dans tous les numéros suivants chacun aurait le droit à tant de surface, tant de signes pour développer ceci, cela, qu'il y aurait des scénarios, qu'il y aurait des personnages. Beaucoup de créations, si elles ont été écrites et signées par une personne, ont été conçues par deux ou trois. Jean Balczesak et Denis Beck travaillaient beaucoup ensemble, par exemple. Denis Gerfaud, même si c'est plutôt un créateur solitaire, fonctionnait lui aussi sur un registre collectif.

Denis Beck a écrit un paquet de scénarios pour *AD&D* dans *Laelith...*

Denis Beck était extrêmement prolifique et puis il avait cette double dimension qu'on aimait bien, c'est-à-dire à la fois le jeu, et aussi tirer le jeu dans des directions romanesques... Ce qui était intéressant, c'est que, justement, à cause de cette géographie en terrasses, on a réussi à faire cohabiter sans les édulcorer des personnalités très différentes. L'imaginaire, le plaisir de jeu, de Denis Gerfaud, Denis Beck, Jean Balczesak, Pierre Rosenthal et moi étaient en partie communs, en partie très différents.

Je crois qu'on a vraiment réussi à conserver une partie création propre dans ce collectif. Personne ne s'est senti lésé je pense, chacun a vraiment pu créer tout seul ou en binôme, développer des trucs comme moi je l'avais fait pour *Alarian* en créant tout, avec à la marge de son travail une zone de perméabilité avec le travail de son voisin. Il y a peut-être des trucs psychanalytiques à regarder : qui avait des terrasses voisines, qui avait des terrasses séparées (*rire*) par le ravin, par les gorges ? Il y a peut-être des trucs à voir dans nos rapports. Enfin personne n'a été frustré, je pense, et ensuite, une fois la ville créée, il y a eu un élan qui a encore plus fédéré l'équipe pour pousser à la création derrière. Comme en plus, encore une fois, il y a eu un *feed-back* extraordinaire des joueurs, donc ça nous a donné un élan, on a vraiment surfé là-dessus, travailler n'a pas été un effort mais un plaisir pendant très longtemps grâce à cette affection...

Qu'en est-il de l'influence de Lovecraft dans la ville, l'histoire du « Lithoracle » ? Il y a un côté science-fiction, là, *science fantasy*...

Là ça partait dans l'autre sens, c'est-à-dire que Pierre Rosenthal, avant de bosser à *Casus Belli*, avait travaillé à *Métal Hurlant* donc il connaissait pas mal de dessinateurs qui avaient travaillé, débuté avec *Métal Hurlant*. Il avait envie de conserver ce genre de contacts, donc il avait eu l'idée dans *Casus* de faire la rubrique « *Dis monsieur... dessine-moi...* », c'est-à-dire cette fameuse rubrique où à chaque fois il expliquait à un dessinateur connu ce qu'était le jeu de rôle, quel type de création originale on pouvait attendre dans le jeu de rôle, mais pas plus parce que ce qui était intéressant, c'était justement qu'un dessinateur se lâche et crée quelque chose d'original. Il a fait bosser Cabanes, Bilal, énormément de gens. C'était une rubrique qui demandait énormément de travail pour une seule page parce que le dessinateur était un petit peu briefé, créait une... créature et Pierre revenait dessus, faisait parler le dessinateur sur sa créature, ajoutait des caractéristiques, un vrai background pour du jeu de rôle.

L'idée du Lithoracle, c'était effectivement de partir de la rubrique de Bilal telle qu'elle avait été décrite et de l'intégrer, puisque ça se juxtaposait dans le temps, à *Laelith*. Là, c'est une pierre vraiment ramenée de l'extérieur par Pierre Rosenthal, qui a réussi à l'intégrer pas seulement comme élément de décorum mais carrément au cœur du dispositif de *Laelith*. Il y a un côté cathédrale, avec *Laelith* : de notre point de vue, on est passés de l'art roman à l'art gothique (*rire*). Un travail à la fois de « création délirante », comme l'art gothique peut en offrir, et en même temps un travail cohérent comme l'art gothique en a besoin, avec ses arcs-boutants, ses clés de voûte, ses rosaces et ses vitraux.

Tu as fait quelles terrasses, toi ?

Tu vas rire mais je m'en rappelle plus du tout ! (*rire*) J'ai tellement retravaillé dessus, si tu veux, que...

Dès le départ, les Provinces autour sont présentes ?

Oui, dès le départ il y a les Provinces. On sait déjà que untel va faire telle Province, etc. L'idée des Provinces autour, elle a été juste esquissée au départ pour dire : « *Cette ville n'est pas totalement isolée* ». Elle est loin de tout, parce que la ville et ses Provinces sont loin de tout, mais il fallait quand même que ce soit un micro-univers viable, que ce soit pas une ville posée au milieu du désert total. L'intérêt d'une ville isolée, c'est qu'elle peut

être intégrée à n'importe quel background, mais fallait pas qu'elle soit totalement isolée, sinon c'était ingérable. Les Provinces ont été créées dès le départ de manière à ce que les meneurs de jeu ne soient pas tentés de créer n'importe quoi d'incohérent autour. Maintenant, je pense que les Provinces ont été un peu moins cohérentes et un peu plus caricaturales que la ville, mais... c'était pas très grave. On n'a pas donné trop de contraintes aux auteurs qui ont fait parfois des trucs bizarroïdes parce qu'effectivement c'était destiné à avoir pas tant d'importance que ça, c'était comme une zone tampon qui interdisait aux meneurs de jeu de créer une autre cité impériale à cent mètres de *Laelith*, par exemple... L'idée c'était de dire : « *Là, il y a des trucs un peu zarbis* » pour que les auteurs s'éclatent un petit peu, ce qui fait qu'il y a vraiment des choses étranges. Après, quand on a refait des suites à *Laelith*, on s'est dit : « *Ouh la la...* » (rire).

La question de l'adaptabilité est importante, parce que, par rapport à *Alarian*, à un moment donné, il commence à y avoir beaucoup plus de jeux, et ce sera encore plus vrai pour la deuxième édition de *Laelith*, où, dans l'une des premières pages, on donnait des conseils pour adapter la ville à *Warhammer*, etc. Mais là, ça devenait plus dur, quand même...

Ben oui, parce qu'il y avait quand même des logiques, notamment la puissance de la magie, qui étaient très divergentes. Le pouvoir des magiciens ou des prêtres dans le jeu était vraiment très différent par rapport à d'autres univers. C'est un problème de base avec *D&D* : s'il y a autant de magiciens dans le monde, on est dans un monde que même Jack Vance aurait du mal à écrire tellement il est régenté par les magiciens. Théoriquement, dans un vrai monde de *D&D* il devrait y avoir des magiciens partout et tout devrait se passer par magie. Il ne devrait quasiment plus y avoir d'agriculture, de trucs comme ça, seulement de la magie. Mais ça ne se passe pas comme ça que parce que les joueurs ne se posent pas la question et font comme s'ils étaient les seuls magiciens, et que le meneur de jeu leur sort des magiciens un peu à la commande mais sans plus, et aussi parce que les magiciens-PNJ des univers de *D&D* ne se posent pas de questions (rire) sur ce qu'ils peuvent faire, sinon on aurait des magiocraties au n-ième degré.

Bref, donc il y avait de grosses divergences, ce qui fait que plus on avançait, plus on se disait : « *On propose, les gens disposent* ». On rentrait alors de plus en plus dans une époque où, même dans nos scénarios, on commençait à le savoir, il y a des gens qui les utilisaient sans modification, parce que c'était leur jeu ou qu'ils n'avaient pas envie d'entrer dans une démarche de création, mais aussi il y avait et il y a toujours une proportion extrêmement

importante de gens qui reprennent un personnage, une idée, une situation, un peu de background, une partie de l'intrigue, et qui intègrent ça à d'autres choses, ça devient un « self ».

Les lieux vivants de « *Bâtisses & Artifices* »

Dans *Casus*, je me souviens aussi de trucs comme la *Maison des mille fleurs*, c'était la rubrique « *Bâtisses & Artifices* », tout ça...

« *Bâtisses & Artifices* », c'est une boutique qui me tenait à cœur. On avait tous un peu des idées dans le même genre mais ça c'est un truc pour lequel je me suis vraiment bagarré pour qu'elle ait vraiment la forme qui me plaisait parce que pour moi c'était la continuité des premiers *Casus*. Je sais pas si je l'ai dit dans le premier entretien, mais le travail de départ souvent des premiers scénarios de *Casus*, c'était souvent François [*Marcela-Froideval*] qui écrivait l'intrigue et faisait le plan, qui créait les méchants, les monstres, et me laissait finir souvent par des pièges, et par un certain nombre de créatures secondaires. Lui avait plus le côté *Chroniques de la Lune Noire*, et moi j'avais plus le côté Brian Froud¹⁹, hobbit, tout ça.

Brian... ?

Brian Froud. Tu connais pas l'illustrateur Brian Froud ? Avec Alan Lee, c'est le mec qui représente *the* imaginaire. C'est de là que viennent tous les gens qui ont illustré Tolkien, etc. Brian Froud, c'est vraiment les elfes, les trolls, les gobelins plus vrais que nature... Est-ce que tu connais un mec qui s'appelle Arthur Rackham, qui a illustré au début du siècle pas mal de contes de fée, de trucs comme ça ? C'est deux, trois générations avant, mais Froud est un mec qui s'est beaucoup inspiré de ces illustrateurs un petit peu aquarellistes, réalistes et en même temps un peu surréalistes, lyriques, du début du siècle. Précipite-toi ! C'est extraordinaire... Euh, pour en revenir à *Bâtisses & Artifices*, c'est vraiment un truc auquel je tenais parce que justement, c'était ma valeur ajoutée sur le travail de François dans tous les premiers scénarios de *Casus*, c'était l'habillage, une attention liée moins à la trame, aux personnages, qu'au sensible... aux personnages aussi mais aux « personnages avec qui on discute », par qui on se fait avoir, et puis aussi aux ambiances, aux odeurs, aux rochers...

Plus jeune, je n'ai raté aucune occasion, comme une grève de métro, pour aller me balader dans les souterrains du métro, dans les catacombes... Tout château mal fermé était susceptible d'être visité. Donc tout ce qui est bricolage, mécanismes, c'est un truc que j'avais envie de développer dès le début, c'était ma « valeur ajoutée » dans les premiers scénarios, les

¹⁹ Cf. <http://www.worldoffroud.com/index.html>

premières créations, parce que, encore une fois, des lieux peuvent avoir une forte personnalité, une forte influence sur un scénario et aussi parce qu'un lieu bien décrit, avec sa logique interne, peut être quelque chose d'extrêmement surprenant pour les joueurs. J'adorais dessiner des couloirs, des pièges. Un des bouquins qui m'avaient fasciné, puisque je fabriquais moi-même des pièges, c'était *Treasures & Traps*, par une bande d'allumés américains, cent-vingt pages de pièges, bon c'était aussi l'époque de *Grimtooth's Traps*...

L'illustrateur de *Bâtisses & Artifices* dans *Casus*, c'était Stéphane Truffert. Il avait un dessin très clair, on voyait bien en trois dimensions ses baraques, on pouvait imaginer plein de choses. C'était pas froid, c'était pas du bête plan, il y avait un imaginaire, du caractère. Pourtant il dessinait au rotring des trucs avec plein de fenêtres partout, mais il y avait une accumulation de sens, dans ses enchevêtrements... C'était à la fois le chaos total, souvent, et en même temps très lisible, ça racontait vraiment des histoires. C'était une chance formidable d'avoir Stéphane pour raconter ces trucs, et avoir des lieux qui permettaient aux joueurs de sortir des sempiternels auberges-donjons, donjons-auberges... Par contre, les suggestions qui venaient en réunions de rédaction venaient un petit peu de tout le monde. A une autre époque, il y avait aussi Jean-Marie Noël, qui lui aussi avait des lieux bizarres dans la tête, qui était extrêmement cultivé dans ce domaine-là dans la mesure où lui-même s'intéressait... c'était un peu le boulot de sa femme aussi... à la scénographie, aux intérieurs, aux musées, aux lieux étranges... Sa femme était décoratrice d'intérieur, comme lui, mais elle a aussi beaucoup travaillé (enfin surtout ultérieurement) sur des musées, des expositions qui se passent dans des lieux bizarres, et donc lui avait cet amour et cette culture du lieu qui déjà en lui-même est inhabituel et qu'en plus on va investir pour en faire autre chose, d'où effectivement son grand goût pour tout ce qui est cartographie, plans, lieux étranges, mécanismes...

On a vraiment essayé de pousser, de trouver tout un tas d'endroits qui étaient à la fois des lieux pas forcément extraordinaires au départ mais qui étaient d'autres lieux que les auberges et les donjons, pour à chaque fois en faire des endroits qui avaient un petit quelque chose d'extraordinaire, soit par leur topographie, soit par leurs ressources insoupçonnées, soit par les gens qui les occupaient. On poussait la logique de ces endroits jusqu'au bout, ce que ne faisaient pas beaucoup de joueurs ou de meneur de jeu à l'époque. Oui, c'est vraiment une rubrique qu'on a adoré faire pendant très longtemps (même si au bout de quelques années on a commencé à dire « *Bon, ça suffit* »). Les univers on (se) les raconte, mais pour qu'ils aient du charme et qu'ils agissent, il faut qu'on y croie. Il faut que tout le monde y croie, le

meneur de jeu doit croire à ce qu'il raconte, même s'il sait qu'il improvisera ; les joueurs doivent croire à ce dans quoi ils sont parce que plus ils croient, plus ils vont instinctivement jouer des choses plus « *roleplay* » que « logiques ». Si on ne croit pas au donjon dans lequel on se balade, on va juste tuer des monstres et faire des points d'expérience. Si on croit à la froideur des murs, là tout d'un coup... Si on rencontre un prisonnier dans un donjon sans arme, on va pas... bon c'est un prisonnier, « *il est attaché, il sait des trucs ? Non ? Bon, on le laisse là* ». Si le donjon est froid, régi par un type pervers, que dedans il y a des créatures... que même les « monstres » qui l'habitent sont tellement maltraités que certains sont prêts à discuter avec les personnages et sont prêts à se rebeller contre leurs maîtres et filer un coup de main aux personnages parce que au moins une fois dans leur vie ils se vengeront... si ce donjon est oppressant, froid, glacial, ou au contraire étouffant... ils voient le même prisonnier, ils vont dire « *On le délivre* ». Il se barre ? Tant pis, on s'occupe pas de lui, on lui demande juste de pas nous emmerder, on le délivre. Il y a une différence d'attitude selon qu'on croit à l'univers dans lequel on est ou qu'on n'y croit pas.

Notre but c'était de pousser les gens à croire aux univers, de les aider, d'aider même le meneur de jeu à croire à ce qu'il raconte par le biais de tout un tas de détails vécus, approfondis et cohérents et en même temps séduisants. C'est-à-dire qu'il fallait que les idées qu'on propose soient une espèce de... que les lieux aient une telle personnalité que le lieu devenait un ami, enfin une espèce de complice du meneur de jeu. Il faut que ce lieu ait une âme au sens où le meneur de jeu le connaît bien, il connaît ses ressources et quand les joueurs rentrent dedans, que ce soit la manufacture de ceci ou l'écluse de cela, le meneur de jeu a une sorte de connivence avec le lieu vivant qu'il a dans la mémoire et ce lieu vivant lui dit : « *Ha ! Regarde, ils sont en train de rentrer dans le couloir numéro deux, celui où il y a le piège trucmuche* ». Il faut que le joueur s'amuse de ça. Voilà, tout ça c'était la ligne directrice de tout ce qui était, entre autres, *Bâtisses & Artifices*. C'était un moyen de rajouter de la crédibilité au monde en général. Sur ce genre de truc, je dois dire que... des créations comme *Laelith*, même avec une part minime, ou les *Bâtisses & Artifices*, j'en ai écrit plusieurs... même le simple fait d'y participer... enfin je pense que pour moi ça a été des plaisirs de création peut-être même supérieurs à ce que j'aurais fait si j'avais fait de la BD. Même si des fois je me dis que j'aurais peut-être aussi bien fait de faire de la BD...

En fait c'est drôlement intéressant parce que... c'est comme les travaux en équipe, à la fois il y a quelque chose d'extrêmement familier parce qu'on y a pas mal collaboré, et en même temps il y a pour moi cette part nécessaire,

comme dans tout, de surprise et d'inconnu, d'étrangeté, qui rend la chose charmante. Les choses qu'on fait soi-même à cent pour cent, elles ont du charme au moment où on les crée, parce qu'on se raconte à soi-même des histoires qu'on ne connaît pas, mais, et c'est ça qui est bien dans le jeu de rôle, c'est qu'une fois qu'on les connaît, le charme se renouvelle quand on les fait jouer. Parce que les joueurs apportent leur part d'imprévu.

J'aurais voulu qu'on dise deux mots des univers venus ensuite, je pense à des choses comme *Goferfinker*, le *Monde-châtaigne*... Des choses plus limitées dans le temps, après *Laelith*, qui a été un truc de longue période...

Oui, alors... c'est-à-dire qu'au bout d'un moment, avec *Laelith*, on a bien senti que... comment dire ? (*Sourire*) Souvent imité jamais égalé, quoi, y compris par nous... Donc après, on a évolué vers des univers plus ponctuels, plus limités. Encore une fois, puisqu'à l'époque dont tu parles, on avait de nouveau avancé en pluralité de jeux, il était impossible de faire des univers multi-jeux. On savait, parce que les populations étaient un petit peu éclatées, qu'en faisant un univers trop typé, on n'allait intéresser qu'une petite partie de notre lectorat, mais qu'en faisant un univers un petit peu plus œcuménique, d'abord on n'arriverait jamais à refaire *Laelith*, et d'autre part en faisant le grand écart ça serait forcément édulcoré, enfin... beaucoup plus insipide que ce qu'on avait déjà fait. D'où le choix « politique » de faire des trucs en se disant que ça plairait pas à tout le monde, ça servirait pas à tout le monde mais au moins on fait un truc très personnel.

Goferfinker, *Les voyages de l'astronome*... C'est venu aussi... On était tous, encore une fois, très graphique. Même Pierre Rosenthal, qui ne dessine pas mais qui a travaillé avec pas mal de dessinateurs, moi qui dessine, Jean-Marie qui dessine... C'est sûr que même pour nous il était important de croire à nos propres créations, et dans cette logique, un dessinateur, que ce soit Stéphane Truffert ou Franck Dion²⁰, qui sont très différents, mais qui arrivent avec leur univers tellement personnel, porteur d'énormément de sensations sur lesquelles on a immédiatement envie de rebondir, sont des gens qui nous motivent pour travailler. Effectivement, les *Jardins de Jarandell* et les *Voyages de l'astronome*, c'est vraiment la rencontre avec Franck Dion.

Jarandell et tous ces univers viennent aussi en bonne partie des lectures qui m'ont marqué, qui étaient heureusement suffisamment différentes pour que je ne sois pas cantonné dans un truc précis, avec un côté « univers

²⁰ Cf. www.franckdion.net/

parallèle » à la *Alice au pays des merveilles*. C'étaient aussi les BD de Fred avec *Philémon*, des trucs un peu absurdes, un peu 19^e siècle, qui me fascinaient quand j'étais gamin : des trucs avec des escaliers, des poutrelles dans tous les sens, métros, gares... un mélange de goût pour le médiéval mais aussi le côté secret, le côté souterrain, tortueux. Et pas toujours logique, d'ailleurs, c'est ça qui est intéressant dans toutes ces créations. Jusqu'au début du 20^e siècle, il y avait plusieurs logiques qui se juxtaposaient et des changements de logique tellement rapides que sur la durée de construction de certains édifices, la logique changeait. Il y avait des rajouts, des choses murées...

Un truc aussi, c'est que lorsque j'étais même, j'habitais aux Halles, un quartier fait d'endroits bizarres. J'allais au lycée pas loin du Carreau du Temple²¹, quartier juif, ce qui fait que pendant l'Occupation, ceux qui s'étaient planqués là avaient développé des passages. Il y a des murs qui ont été tombés, des immeubles qui communiquent, des choses qui ont été faites, ou bien murées pendant la guerre, rouvertes après... Il y a des tas de portes bizarres... Quand on voulait surprendre, qu'on voulait savoir où les filles du quartier habillaient... euh, habitaient [*splendide lapsus !*] et qu'elles n'avaient pas envie qu'on les suive, on avait quand même le chic pour disparaître par un porche et réapparaître de l'autre côté du pâté de maison, alors qu'il n'y a pas de communication apparente. En fait il fallait monter au sixième étage, passer par des passerelles, traverser des cours aveugles et redescendre de l'autre côté. Tout cela s'est mélangé, et *Jarandell* vient de là pour ce qui me concerne. Mais bon, cet espèce d'univers à part est quand même dû en grande partie à Franck Dion. Ensuite, il y a eu le *Monde-châtaigne*, qui est pour beaucoup dû à Denis Gerfaud et Olivier Ledroit, dessinateur des *Chroniques de la Lune Noire*, et qui nous avait amené aussi des dessins extraordinaires. Il était venu nous voir sur le Salon des Jeux avec une série de dessins, alors... on a rebondi dessus immédiatement, surtout avec Denis Gerfaud. Avec Franck Dion, il y a aussi eu les *Forges de Galgatan*, dans le numéro 110...

Le côté « univers parallèle » que tu évoquais se voyait aussi dans la cité « à deux facettes », Rhadjaban (*Casus* numéro 96)...

C'était essentiellement Pierre Rosenthal, ça, Rhadjaban. Enfin évidemment comme d'habitude c'était collectif, une grosse réu de rédac où chacun apporte la poire, le fromage, etc. Mais c'était essentiellement Pierre.

²¹ Le *Carreau du Temple* : un marché couvert du 3^e arrondissement de Paris, construit en 1863, remanié en 1905.

Il y a eu aussi *Ke-Tharn* (numéro 107), avec le travail d'Alice, au dessin... Mais j'aimerais qu'on en vienne à *Paorn*, qui est la dernière tentative de « grand univers » de Casus. Trop grand ?

Alors, euh... Oui, il y a eu un problème d'échelle...

Un moment, en lisant *Casus*, je sentais une espèce de déception de votre part...

En fait, nous on était assez content de ce qu'on avait fait, mais honnêtement... c'est-à-dire que... on peut pas décrire un univers total. On a eu envie de décrire un univers peut-être vu de plus haut, avec un ou deux étages intermédiaires, mais en écrivant vraiment le truc vu de satellite, les grandes religions, tout ça, puis en allant très vite sur du quotidien, du trivial, des petits détails de tous les jours, en disant aux gens : « *On a des grandes lignes mais qui vous laissent assez libres finalement, on a des petits détails qui rendent la chose vivante mais qui vous coincent absolument pas sur tout un tas de choses intermédiaires, et on vous laisse deux niveaux intermédiaires de création* ». Et en fait, ça n'a pas pris... Comme quoi... C'est assez paradoxal, parce que sur le coup on n'a pas eu beaucoup de *feedback* sur *Paorn*, ou alors du plutôt négatif, des gens qui disaient qu'ils voyaient pas trop comment s'en servir. Mais finalement, aujourd'hui [2003], sur le Net, il y a plein de gens qui utilisent *Paorn*. C'était sans doute un univers plus lourd à digérer, demandant plus de travail personnel, mais il a finalement été digéré en plus de temps, par d'autres gens, qui en font des trucs très très bien, et qui profitent de cette liberté qu'on leur a laissée.

Après il y a aussi eu les problèmes liés aux équipes. C'est-à-dire que pendant longtemps on a travaillé avec des gens assez jeunes, étudiants, qui avaient pas mal de temps libre, qui jouaient beaucoup. Sur *Paorn*, on a joué avec des gens qui étaient toujours très actifs, imaginatifs, mais qui n'étaient plus étudiants, qui devenaient l'un médecin, l'autre etc. Par exemple Denis Beck est devenu responsable de la restauration universitaire dans toute la région de Marseille, je crois, autant dire que ça lui laissait beaucoup moins de temps libre qu'auparavant, quand il était étudiant, ou quand il faisait le même job mais en étant assistant de l'assistant, etc. Donc des responsabilités de plus en plus grandes pour les collaborateurs de *Casus*. Patrick Bousquet est devenu médecin, il a ouvert un cabinet, un service d'urgences dans une clinique avec un collègue, ça lui a laissé tout de suite beaucoup moins de temps pour écrire... Il a continué d'écrire, pour *Asmodée* ou pour d'autres gens, mais pas dans l'urgence comme on peut travailler quand on fait un magazine et que parfois on change notre fusil d'épaule dans les deux mois

qui précèdent la parution et que parfois les temps de rédaction sont de l'ordre de deux, trois semaines. Donc ça veut dire un besoin de réactivité, de disponibilité des gens qui devient de plus en plus difficile à trouver. Alors effectivement sur *Paorn*, un truc très ambitieux, pas évident, sur lequel beaucoup de gens ont rebondi... Bon. On a aussi développé, par la suite, pour *Cthulhu*, une campagne énorme, délirante, bizarroïde, écrite par Patrick Bousquet et Christophe Debien, mais on a laissé l'idée de créer un vrai monde, quoi, parce que ça devenait trop compliqué à gérer... Pour que ce soit aussi bien qu'avant, il fallait que ce soit un vrai travail d'équipe, or nos équipes n'arrivaient plus à se synchroniser suffisamment vite pour qu'on soit réactifs...

Est-ce qu'il n'y avait pas aussi le fait que le public était moins massivement « donjonien » qu'à l'époque de *Laelith* ?

Aussi, oui... mais...

Sans plus ?

Ben sans plus, oui, parce qu'en réalité, il restait massivement « donjonien »...

Dans le nouveau *Casus*, en 2000, il y a eu « *Laelith* vingt ans après²² »...

Bon, alors... On avait envie de faire un hors-série, on s'est dit : « *Pourquoi pas Laelith ?* ». Le problème de *Laelith*, c'est que c'est un travail d'équipe... On s'est donné une échéance un peu trop tardivement... C'était pas toujours facile de synchroniser le travail parce que... certains membres de l'équipe de re-rédaction ont changé de boulot, sont partis pendant le truc... Enfin c'était un peu compliqué. Et dans le même temps moi il fallait que j'obtienne l'autorisation des anciens collaborateurs de *Casus* qui... bon, qui n'aimaient pas tous la nouvelle formule, ou des gens de la nouvelle équipe, qui n'étaient pas trop chauds... Bon, mais comme c'était une œuvre collective, fallait que j'obtienne le OK de tout le monde, de quinze personnes, et à qui il fallait... En fait, au début je pensais pouvoir décrire le projet oralement à tout le monde, mais il m'a fallu souvent discuter une heure, deux heures, trois heures avec les uns les autres, voir s'ils voulaient collaborer, reprendre leurs travaux, oui, non, etc. Donc ça a fait beaucoup de temps consacré à ça, en parallèle avec la rédaction de *Casus*, etc. Des gens m'ont dit « *D'accord pour ceci, mais pas pour cela* », ou bien il y avait des choses importantes de l'ancienne *Laelith* que je pouvais pas réutiliser. Enfin ça s'est mal passé.

²² *Casus Belli nouvelle formule*, hors-série n°1, décembre 2000.

J'étais aussi assez crevé à l'époque, donc ça s'est mal goupillé par rapport au peu de temps dont on disposait pour le faire et donc ça s'est terminé vraiment dans l'empressement, on a travaillé des nuits, des nuits et des nuits, on s'est plantés dans des fichiers, il a fallu recommencer, etc. Il y a eu des gros problèmes de fabrication à la fin qui font que l'objet en lui-même ne fonctionne pas vraiment. Je pense qu'il est intéressant à lire, que pour quelqu'un qui a joué l'ancienne *Laelith*, il y a énormément de matière à reprendre, mais malheureusement l'objet en lui-même a 20, 30% de trucs qui fonctionnent pas, des erreurs de dessins, des textes répétés, des choses comme ça, des vrais bugs de finition, qui font que le produit est raté. Il y a eu, c'est dommage quand même, 70% de trucs bien, dus au travail extraordinaire de Fred Vincent notamment. Mais le reste n'a pas fonctionné et... bon, des problèmes de droits, aussi, des gens de l'ancienne équipe qui n'avaient pas trop envie de voir ça repris à la nouvelle sauce donc on n'a pas pu faire ce qu'on voulait, on a manqué de temps, ça s'est mal goupillé. Un très gros regret et un truc qui moi m'a cassé le moral pendant un an... J'ai mis un an à m'en remettre, j'ai vraiment déprimé...

Bon, il y aurait des millions de trucs à évoquer encore, *Simulacres*, notamment...

Ouais, mais *Simulacres*, là, faut voir Pierre Rosenthal, c'est son bébé...

Certes, mais bon, c'était aussi tout une époque de *Casus*... Vous avez beaucoup joué à *Simulacres*, dans l'équipe... ?

Ah oui, beaucoup, d'ailleurs là moi je fais jouer *Capitaine Vaudou*, oui, oui...

Méga

Peut-être que Pierre un jour nous racontera tout ça... Revenons à Didier, alors, et là... Quelques mots sur Méga ! On est au début des années 1980, il y a Michel Brassinne... C'est qui, d'ailleurs, Michel Brassinne ?

Alors Méga... Alain Ledoux, de *Jeux & Stratégie*, bien que pas trop perméable aux jeux de rôle (lui c'était plutôt les échecs) voit un numéro un qui se vend au-delà de ses espérances, avec un wargame de François Marcela-Froideval dedans ; un numéro quatre, sur *Donjons & Dragons*, qui se vend spécialement bien (*rire*)... Il se dit que, tiens, il se passe quelque chose : « *Bon, OK, il y a un grand intérêt pour ces jeux-là, ils sont américains, ils sont durs à comprendre* », *Casus Belli* à l'époque se vend royalement à trois, quatre mille exemplaires, alors que *Jeux & Stratégie* se distribue à cent cinquante mille, Alain Ledoux se dit donc : « *Il y a une curiosité, informons nos lecteurs* ». Mais expliquer le jeu de rôle, c'est pas facile, le plus simple, c'est encore de faire jouer les gens. On en était déjà conscient à l'époque, donc on dit à Alain Ledoux : « *Faisons un jeu de rôle dans le canard* ». Il regarde les jeux qui existent. Très professionnel, il demande combien il faut de pages, et honnêtement pour faire un vrai jeu qui explique bien, il faut au minimum vingt, trente pages de règles et un peu de background. « *Oh là, dans le numéro, vingt, trente pages c'est pas possible ! Des vrais règles c'est combien ?* ». Bon, si on veut bien faire les choses, avec des détails, des fiches de perso, des explications, tout ça, on peut monter à quarante pages, et ensuite deux, trois backgrounds, des scénarios... « *OK, eh ben faisons un hors-série !* ».

A ce moment, Michel Brassinne est assistant du rédacteur-en-chef de *Jeux & Stratégie*. C'est aussi un mec venu au journalisme par des voies... un peu comme nous tous d'ailleurs, on n'est pas des vrais journalistes à la base... Alain Ledoux est un ingénieur passionné de jeux qui écrivait en tant qu'ingénieur des papiers dans *Science & Vie* mais qui tenait aussi la rubrique « *Jeux* », jeux d'échecs et autres jeux, c'est comme ça qu'il a monté *Jeux & Stratégie*, qui a marché du feu de Dieu dès le départ. Michel Brassinne est lui quelqu'un qui a beaucoup travaillé sur l'éducation, la drogue, la réinsertion des toxicomanes, qui a vraiment exercé ce genre d'activités, qui a donc plutôt un côté psychologue, sociologue, médecin... mais aussi très amateur de jeux. Il arrive sur le projet plutôt pour ses qualités « *œcuméniques* » et ses capacités de réécriture, d'expression... C'est quelqu'un qui joue beaucoup dans l'expression, la transmission et donc c'est

quelqu'un dont on a besoin à ce moment-là, dans ce magazine qui se veut grand public, alors que souvent les gens qui écrivent là-dedans sont des gens extrêmement spécialistes avec leur langage, leur jargon, leurs non-dits. Or Michel a un talent de vulgarisation sans être « vulgaire », il sait réécrire sans trahir. Il est tout à fait partant à ce moment-là pour la création d'un jeu de rôle original avec moi. Et *Méga*, c'est l'idée que les lecteurs de *Jeux & Stratégie* puissent au moins essayer une fois. On essaie de leur proposer un système de règles un peu œcuménique et trois univers en se disant qu'il y en a bien un sur les trois qui leur plaira. A l'époque, l'*heroic fantasy*, ça parle beaucoup à certains et pas du tout à d'autres. On sait qu'il y a un lectorat de *Jeux & Stratégie* où on trouve énormément d'étudiants ou de profs qui sont ouverts à de nouvelles idées, de nouvelles choses, qui discutent avec leurs étudiants, qui sont un peu perméables quand même à des choses comme *Star Wars*... On a donc fait dans *Méga* des univers assez proches de ce qui existe déjà dans les jeux de rôle mais d'une manière qui fait que le plus grand nombre puisse marcher, fonctionner dedans.

Avec Michel on s'est isolés trois jours loin du monde, à Etretat, pour développer le jeu. Surtout le système. On a développé un tout petit peu le background, mais juste ce qu'il faut pour réfléchir au système dont on peut avoir besoin, on essaie de faire un truc un peu simple, un peu œcuménique, et puis voilà, on développe, on décide de nos chapitres, de ce qu'on peut expliquer, de tous les points qu'il nous semble indispensable de raconter et comment les raconter pour que les gens aient envie de jouer, sachent où aller mais sans pour autant être emmerdés par un texte rébarbatif et trop démonstratif. On cherche à les faire entrer très vite dans le jeu, voilà.

A ce moment-là, l'idée des univers parallèles, appartenant à un même ensemble, est déjà en place ?

Oui oui, absolument.

Le background de *Méga* est en place dès le début, donc. La diversité des scénarios, ce n'est pas juste une diversité « éditoriale », comme par exemple dans *Simulacres*, quelques années plus tard, où l'on trouvera des scénarios dans différents univers mais sans lien entre eux ?

Non, non, l'idée que les univers parallèles sont « reliés » est présente dès le départ. L'idée, c'est que si un univers a plu aux joueurs, ils puissent aller voir les autres avec les mêmes personnages. D'autre part, puisqu'ils se baladent dans des univers parallèles, un meneur de jeu qui n'a pas envie d'acheter tous les bouquins de *Donjons & Dragons* ou de trucs comme ça,

qui sont quand même assez chers, doit pouvoir, s'il a bien pigé le truc, faire de petits scénarios simples avec la dernière BD qu'il a lue. Alors... Qui se trimbalaient dans des univers comme ça ? Réponse : *Valérian*. On a posé la question à Mézières, est-ce qu'on peut écrire le jeu à partir du background de *Valérian*, il ne nous a gentiment et poliment pas accordé les droits, en disant : « *On sait jamais, s'il doit y avoir un jeu sur Valérian, je préfère que ce soit vraiment un truc de grosse envergure* ». Nous en tant que magazine, comme droits d'auteur, on proposait *peanuts*, donc il disait : « *Non, je préfère garder Valérian, on sait jamais, je vais pas griller l'existence d'un jeu qui pourrait sortir un jour* ». Il a préféré garder ses droits, voilà, il a dit ça très gentiment. J'avais de bons contacts avec lui, je veux dire, Mézières, c'est vraiment un type qui m'a beaucoup aidé, au départ, quand je faisais de la BD. Bref, donc *niet* pour utiliser *Valérian*. Par contre si on faisait un truc dans le même esprit mais sans *Valérian*, il nous laissait faire ce qu'on voulait. Donc on a essayé de faire du *Valérian* qui, au lieu de voyager dans le temps – ce qui est toujours très dur à gérer en jeu de rôle, on le sait – voyage dans des univers parallèles. Le gros avantage des univers parallèles, c'est que si on change le passé, on peut quand même revenir dans notre univers à nous qui n'a pas changé, lui. On peut changer l'avenir d'autres univers, ça permettait aux joueurs de pouvoir faire ce qu'ils voulaient. D'ailleurs, on s'est beaucoup amusés ensuite dans *Casus* à créer des univers pour *Méga*. Le seul truc, c'est qu'il y a... bon, vraiment des gens qui ont vu dans *Méga* un jeu pour explorer des univers bricolés, inventés, etc. mais d'autres aussi qui n'y ont vu qu'une espèce de *space opera*, parfois intéressant, mais uniquement *space opera*.

L'idée du tétraèdre, elle vient d'où ?

[*Petit moment de réflexion*] Honnêtement, je sais plus, euh... Parce qu'après j'en ai un peu parlé à l'équipe de *Casus* quand on travaillait dessus, et... ça vient forcément du d4 [*dé à quatre faces triangulaires, popularisé par Dungeons & Dragons*], mais après, euh... par quelle astuce, par quel hasard de discussion on en a fait le modèle du tétraèdre, ça, je sais plus.

Méga 1... puis vint Méga 2.

Méga 1 marche super bien. On vend je crois soixante mille immédiatement, et dix mille après, sur les deux, trois ans qui suivent. En deux ans se vendent les dix mille exemplaires qui avaient été gardés en stock. C'est énorme. Et il y a de la demande, de la demande, de la demande ! Il y a une nouvelle population qui arrive au jeu de rôle, qui demande : « *Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que c'est ?!* ». On se dit : « *Ok, faisons Méga 2* ». Ceux qui ont

déjà *Méga 1* auront une suite, de nouveaux scénarios, des règles un peu plus détaillées, etc. Ceux qui connaissent pas auront un jeu disponible en kiosque, pour une somme assez modique. Donc on fait *Méga 2*, qui se vend à soixante mille exemplaires, et encore dix mille sur les deux, trois ans qui suivent.

Avec des scénarios qui marquent leur époque... *Des ombres sur la lande, La drogue d'Uhr, L'incrédule, Cauchemar en bleu à Mortepierre...*

Ce sont des scénarios écrits par de nouvelles têtes. Des gens qui ont acquis leurs galons de rédacteur dans *Casus* dans l'intervalle, donc qui sont acceptés comme rédacteurs dans *Jeux & Stratégie*, revue qui avait des exigences, disons, peut-être un peu plus serrées que les nôtres à ce moment. Ce sont des gens qui sont « approuvés » par Alain Ledoux... en tout cas par Michel Brassinne. Ils apportent une touche personnelle... La première fois, on a essayé d'être aussi œcuménique que possible : du *Star Wars* bien classique, des petits hommes bleus qui arrivent de l'espace, très « Quatrième dimension » mais quand même bien classique. On s'était aussi inspirés d'une série télévisée... j'ai oublié son titre, un truc où deux gars en side-car menaient des enquêtes étranges mais assez basiques... A l'époque de *Méga 2*, du temps a passé, il y a des trucs qui sortent, plus originaux, on se lâche un peu.

Le background évolue. Dans *Méga 1*, les Mégas, l'Assemblée Galactique, tout ça c'est la même chose. Dans *Méga 2*, ça se complexifie...

Oui, l'idée c'est que pour les joueurs qui ont déjà deux ans de *Méga* dans les pattes, on fait un vrai « *Advanced Méga* », tant dans les règles que dans le background, pour avoir un truc qui permet réellement... qui a une assise, un véritable intérêt, un vrai récit, une véritable personnalité. Le premier *Méga* était vraiment conçu comme un outil aussi polyvalent que possible. Le deuxième a une réelle personnalité de jeu de rôle. Parce que j'y ai beaucoup joué, aussi. Comme je disais, j'allais dans des manifs une semaine sur deux, on me demandait des démos de *Méga*. En deux ans, j'avais fait des dizaines et des dizaines de parties.

Il y aura un suivi du jeu, dans *Jeux & Stratégie [pour Méga 2]* puis dans *Casus [pour Méga 3]*, sous la forme d'une rubrique qui a également beaucoup plu : la « Gazette Galactique »... Concernant *Méga 3*, malgré tous ses problèmes de fabrication et de bugs informatiques, on arrive à quelque chose de très cohérent dans son explication des univers

parallèles, avec le principe des « tranches » du Continuum, du tempo des univers, etc.

Oui. Michel Brassinne a joué un rôle là-dedans, mais d'un peu plus loin qu'avant. Pour moi, ç'a vraiment été un gros travail personnel de formalisation sur l'univers. Au niveau des règles, j'ai travaillé avec Pierre Lejoyeux, mais là c'était plus compliqué, on a buté sur pas mal d'impasses, et puis il y a eu le problème des fichiers perdus²³ qui a semé la zizanie complète. Après, sur les gazettes, il y a eu pas mal d'apports de gens qui collaboraient autour du projet... J'ai rédigé certaines gazettes, parfois je savais pas trop comment développer certaines idées mais des gens autour de moi qui jouaient disaient : « *Ouais, ça je le sens bien, je le fais* », Philippe Bonneyrat par exemple est beaucoup intervenu sur le truc, avec pas mal d'idées, il était très réceptif, fallait que je canalise car il a pas mal de personnalité et il emmenait *Méga* dans diverses directions, mais... il avait beaucoup d'humour et mélangeait ça avec des trucs sérieux, c'était bien. On voulait pas que le jeu se prenne trop au sérieux. Il y a un fondement sérieux mais ça se voulait quand même « vancien », ça reste du *Valérian*. Je voulais qu'il y ait suffisamment de fond pour permettre l'improvisation, qu'il y ait une logique derrière, compréhensible, de manière que les gens puissent improviser de manière un peu cohérente, qu'ils ne partent pas dans des directions trop différentes...

Je me souviens t'avoir interrogé²⁴ à l'époque à ce sujet, tu disais que certains joueurs tiraient *Méga* vers *Star Wars*, d'autres vers *James Bond* et d'autres encore vers *Rêve de Dragon*, et que ça constituait une limite au développement d'une communauté de joueurs, ce côté hétéroclite...

Oui, voilà. Ce que je voulais, c'était faire en sorte que, même si les joueurs bien sûr pouvaient tirer le jeu dans la direction qu'ils voulaient, ils sachent qu'il y a des points de repère. Si, après s'être éloignés de ces points de repère, ils souhaitent revenir, il fallait qu'ils sachent comment faire, comment revenir à, disons, « l'esprit du jeu ».

²³ La mise en page de la troisième édition de *Méga* contenait un nombre élevé de coquilles, en raison de pannes informatiques lors de la phase finale du travail d'édition.

²⁴ Interview parue dans le numéro 5 du fanzine *Cent Prétentions* (1996).

Après l'Âge d'Or...

Pour finir, est-ce qu'on peut évoquer la suite, et même la « fin » de *Casus Belli*, du moins du premier *Casus* ?

Après, ce qui se passe, c'est qu'au niveau du journal, l'équipe est plus grande, et... après, il y a une phase... Après toute une phase de progression, jusqu'à 1990, à peu près, il y a ensuite une période de régression, d'érosion... Bon, ça commence avant 1990, mais avant 1990 elle est minime, et à partir de 1990 on commence à la sentir vraiment. Ensuite il y a les campagnes anti-jeu de rôle qui nous font beaucoup de mal, on est dans une ambiance défensive, beaucoup moins pionnière, en expansion, optimiste. Et même si on continue à faire des trucs sympas ponctuellement, on n'est plus dans l'ambiance euphorique qui a quand même duré dix ans, les dix premières années du canard. C'est plus l'euphorie, c'est... le savoir-faire.

Et puis c'est, comme on disait tout à l'heure, c'est le stress entre plein de tendances, de castes de joueurs, de gens qui deviennent vraiment agressifs, c'est la fin de l'Âge d'Or, quoi, parce que... c'est des joueurs qui se battent entre eux, qui nous insultent parce qu'on continue à parler de *Donjons & Dragons*, qui nous insultent parce qu'on parle de *Vampire*, enfin bon, les gens deviennent beaucoup plus caractériels, beaucoup plus sectaires, c'est des dérives dans ce sens-là, quoi, dans le sens « chapelles ». Il y avait toujours eu des chapelles, mais elles pesaient pas trop sur l'immense majorité des joueurs, mais cette fois la communauté des joueurs devenait fractionnée. Donc ça devenait beaucoup plus un travail où... il fallait toujours courir, toujours essayer de rabibocher les extrêmes, de convaincre les gens que ce qu'on leur dit les intéresse... Et puis des gens qui ne sont plus pionniers, qui deviennent consommateurs... Il y a eu un problème avec *Paorn*, aussi. Je pense que *Paorn* publié six, sept ans plus tôt aurait mieux marché, parce qu'on était encore à une époque où les gens faisaient plus d'efforts. Là, ils deviennent beaucoup plus « les pieds sous la table », tout leur est dû, ils râlent, enfin ça devenait vraiment...

Il y avait un côté « *C'était mieux avant...* » de la part du lectorat ?

Oui... enfin non, pas tellement, parce que quand ils trouvaient quelque chose fait pour eux, pour leur jeu, ils étaient contents. Mais sinon... pas envie de faire l'effort d'adapter... à part ceux, bien sûr, dont la nature c'est de modifier le menu à leur guise. Donc voilà, on entrait dans un truc

beaucoup plus stressant, avec beaucoup plus de données à gérer de partout. Il y a la concurrence aussi qui fait qu'on essaie d'être pointus, mais qui nous pousse également à prendre moins le temps d'analyser, parce qu'on sait que le concurrent va faire un gros truc là-dessus, donc on passe moins de temps, c'est moins peaufiné, moins serein... Avec, bon, vraiment de plus en plus de joueurs pas intéressants, de joueurs qui sont là pour dénigrer le voisin, pour dénigrer le jeu, pour dénigrer les canards, pour dénigrer les gens, de plus en plus d'histoires de gens qui sont là, comme ça, pour foutre la merde, quoi. Même si la majorité des gens restent sympas et ouverts, il y a de plus en plus de joueurs qui foutent une sale ambiance. Le résultat, c'est qu'on travaille dans des conditions de plus en plus difficiles et fatigantes, et bon, moi j'ai du mal à travailler comme ça. Je suis pas quelqu'un de très concentré, je suis quelqu'un qui part dans toutes les directions, et puis qui après essaie de ramasser ça mais... Si je travaille dans de mauvaises conditions, je perds le fil et alors là...

Puisque tu parles de la concurrence, deux mots sur la cohabitation, dans les années 1980 et 1990, de *Casus* avec des titres comme *Chroniques d'Outre-Monde*, *Graal*, *Dragon Radieux*, *Backstab*... C'était stimulant ? Ou bien source, comme tu dis, de pression, d'empressement surtout...

Les deux mon général. On était conscient que c'était mieux qu'il y ait plusieurs magazines, plusieurs tons, plusieurs points de vue. Après, le rapport était plus ou moins facile ou tendu selon qu'on connaissait plus ou moins les équipes de rédaction, et si on avait ou pas souvent l'occasion de discuter. Avec des gens qui sont par ailleurs des potes, on peut s'envoyer des piques et des vacheries en toute bonne humeur. Avec *Runes*²⁵ au début, ou avec le *Dragon Radieux*²⁶, plus tard avec *Graal*²⁷, on était le plus souvent sur la même longueur d'ondes, plutôt la « créa » d'univers, l'enthousiasme, donc on additionnait la quantité de créations, on publiait plus d'auteurs à deux ou trois qu'à un seul et ça se passait bien.

C'était plus ambigu avec *Chroniques d'Outre-Monde*²⁸ à cause de leurs choix de complaisance dans le style gore ou « jeu de psychopathes » : *Casus* était très au contact des petits clubs qui essayaient de montrer patte blanche dans les mairies, les collèges et les MJC pour obtenir un local, vital pour pouvoir agrandir leur cercle de joueurs, mais ça nous donnait un ton

²⁵ Cf. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Runes_\(magazine\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Runes_(magazine)). Dernier numéro paru en 1985.

²⁶ Cf. <http://www.charbinat.com/dragon-radieux>. Dernier numéro paru en 1990.

²⁷ Cf. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Graal_\(magazine\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Graal_(magazine)). Dernier numéro paru en 1990.

²⁸ Cf. http://fr.wikipedia.org/wiki/Chroniques_d%27Outre_Monde. Fin de parution au début des années 1990...

« neutre bienveillant ». On était donc à l'opposé de la démarche de *Chroniques*, qui considérait que le jeu de rôle était devenu adulte et qu'il ne fallait pas s'interdire du trash y compris en couverture. À leurs débuts c'était tendu parce qu'on n'avait pas trop l'occasion de se rencontrer. Après on a eu des discussions... animées, mais ça se passait bien mieux.

Avec *Backstab*²⁹, c'était différent, on se connaissait bien, mais on se voyait peu. Ça nous énervait qu'ils flattent le lecteur « rebelle » en utilisant *Casus* comme répulsif, qu'ils qualifiaient de « panda », alors que leur mag' était avant tout un produit « corporate-marketing-qu'on-est-beaux » centré sur les produits *Asmodée* et *Halloween Concept*. Un produit par ailleurs bien fait mais rebelle et « irrévérencieux »... surtout sur les produits des concurrents ou des Américains. Et le titre montrait que *Backstab* était là pour tuer *Casus*, qui faisait « bêtement » des critiques sincères, donc parfois gênantes.

La concurrence donnait parfois aussi des épisodes comme *Epées et Sortilèges*, des petits jeunes sortis tout droit d'écoles de commerce qui sont arrivés sur un salon en expliquant qu'ils allaient nous couler en moins de six mois. C'est à peu près le temps qu'ils ont duré. Il faut dire que quand on leur téléphonait, ils étaient toujours en train de jouer, et ils s'en vantaient.

Le défaut d'avoir des concurrents, c'est sur l'actu, la critique : on doit être plus rapides pour ne pas parler des sujets chauds un mois après les autres, donc on enquête moins, on compare moins les avis, et du coup on dit plus de conneries, qui sont bien entendu amplifiées et peuvent causer du tort à quelqu'un ou au mag'...

***Casus Belli*, par son poids, par ses critiques, faisait-il un peu la pluie et le beau temps sur le marché du jeu de rôle en France, selon toi ?**

Je ne crois pas qu'un mag' fasse la pluie et le beau temps, la majorité des joueurs savent ce qu'ils attendent, encore plus sur les jeux français où on connaît suffisamment nos auteurs et éditeurs pour savoir quel esprit on aime. Et comme cet esprit se retrouve en général dans les créations d'une équipe, les gens essaient les jeux qu'ils attendent, quoiqu'en disent les magazines. Même si parfois un vrai coup de gueule argumenté sur un jeu mal fagoté peut rencontrer un gros écho chez les lecteurs, qui se sentent encouragés à prendre le relais... L'influence des magazines, *Casus* ou autres, se situe plus dans le support à long terme : dans le jeu de rôle, les aides de jeu et les scénarios publiés facilitent le boulot des meneurs de jeu, donc un

²⁹ Cf. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Backstab>. Dernier numéro paru en 2005.

jeu bien soutenu est plus joué, même si un soutien ne suffit pas à faire vivre un jeu... Il est probable que *James Bond 007 – Le Jeu de Rôle* à perduré grâce au soutien de *Casus*, une fois que les gens en avaient fait le tour. On a sans doute aussi bien aidé au démarrage de *Rêve de Dragon*. Mais on n'a pas réussi à booster *Animonde* de Croc, qu'on appréciait beaucoup, mais qui était trop à contre-courant des attentes.

Sur les jeux américains, c'était peut-être plus sensible : sur le tas de parutions, les lecteurs se faisaient plus facilement une opinion sur la base de nos critiques. D'ailleurs *Casus* ne cherchait pas à mettre des étiquettes « bon » ou « mauvais » : on avait spécifiquement développé les crapous / pictos « A qui s'adresse ce jeu ? » pour justement bien signifier qu'un jeu vise un public, un style de joueurs, un degré d'investissement dans le jeu de rôle, et que donc le bon jeu de l'un peut être mauvais de l'autre. Bon, la juxtaposition de « pour débutant » et « pour ceux qui aiment les jeux complexes », par exemple, c'était un peu synonyme de « jeu raté »...

On arrive à la fin, le dernier numéro³⁰ de *Casus Belli* ancienne formule... Auparavant, il y a eu plusieurs remaniements, le magazine est devenu mensuel dans la deuxième moitié des années 1990, voilà qui a dû également accélérer le rythme de travail, non ?

Oui, alors... euh, oui, le rythme s'est intensifié mais ça nous laissait aussi, justement plus de possibilités, de liberté. C'était épuisant mais aussi plus intéressant. Par contre, en termes de ventes, ça posait un grand problème. C'est-à-dire qu'auparavant, le bimestriel, contrairement à la plupart des magazines qui se vendaient essentiellement dans la semaine suivant la parution, se vendait dans les trois, quatre semaines suivant la parution, et même en réalité il s'en vendait encore un certain nombre dans les deux semaines au-delà.

Au moment où on passe au rythme mensuel, il y a plein de gens qui ratent certains numéros, parce qu'ils sont étudiants et que, les partiels, les machins, les trucs, le temps qu'ils se réveillent, ça y est, le numéro a déjà disparu des kiosques. Donc on subit une trop grande influence des périodes d'exams, de partiels et de vacances sur les ventes, qui font que certains numéros atteignant des scores énormes, on se dit que whaoo, ça y est, c'est gagné, c'est le retour de l'Âge d'Or, tandis que le numéro suivant c'est la fin des haricots ! Ce sont des ventes en dents de scie, c'est terrible !

³⁰ Le numéro 122, paru le 30 septembre 1999.

Parlons de *BaSIC*³¹, un des derniers numéros hors-série...

Alors *BaSIC*, c'était l'idée d'avoir notre système de jeu à nous.

***Simulacres* n'était plus satisfaisant ?**

Le problème de *Simulacres*, c'est que les règles sont basées sur des combinaisons de symboles. Il y a des gens qui trouvent ça vachement pratique, mais il y a aussi des gens que ça n'emballent absolument pas, pour eux c'est du chinois. Le but du jeu étant d'être œcuménique, on s'est dit qu'on allait reprendre le « basic roleplaying³² » qui sert à *Cthulhu*, qui sert à plein de choses, qui est un « acquis » du jeu de rôle, au moins. Et puis sur la base de ce système, pour lequel on a eu les droits, on fait notre truc. Sur un système que tout le monde connaît. C'est œcuménique, et c'est très pratique. Un système où tu dis que pour faire ça ou ça, t'as tant de chances sur cent, même une vieille dame de cinquante ans qui a envie de s'intéresser au jeu de rôle pour voir ce que c'est, parce que son fils joue, parce qu'elle est ludothécaire, si on lui dit que pour grimper, elle réussit avec cinquante chances sur cent, qu'avec des accessoires ça augmente de dix par accessoire, qu'en prenant le temps ça augmente aussi, ça fait cent sur cent, pas besoin de jeter les dés... C'est complètement compréhensible. Alors que « corps + esprit + action » [*dans Simulacres*], il y a des gens pour qui c'est très bien et c'est génial, mais d'autres pour qui ça passe pas du tout.

Et concernant *Mousquetaires et Sorcellerie*, peut-être un des derniers grands moments de *Casus*, à mon avis... ? On sentait beaucoup d'enthousiasme, dedans...

BaSIC nous a donné une certaine liberté. Il y a aussi eu Tristan Lhomme, qui faisait beaucoup de création, qui adorait ça, et qui, écrivant beaucoup, travaillant beaucoup chez lui – il travaillait un peu sur les news à la rédac – avait peut-être un peu moins d'implication que, par exemple, Pierre Rosenthal et moi dans la politique des choix du canard. Il intervenait plus en tant que conseiller que comme devant lui-même faire le choix. Pierre Rosenthal était vraiment assistant rédac'chef, on argumentait vraiment beaucoup ensemble et il fallait qu'on fasse des choix, des fois c'est lui qui délivrait les meilleurs arguments et c'est lui qui emportait le gâteau, des fois c'était moi, mais globalement on faisait des choix difficiles, on savait qu'on ferait des impasses, qu'on aurait des situations un peu stressantes,

³¹ *BaSIC* – *Le jeu de rôle pour tous*, *Casus Belli* hors-série numéro 19, juin 1997. Une suite, *Mousquetaires & Sorcellerie*, sera publiée en mai 1998 (*Casus Belli* hors-série numéro 21).

³² *Basic Roleplaying* est un jeu de rôle publié par *Chaosium* en 1981. En tant que système de jeu, il est utilisé par plusieurs jeux de rôle de cette société dès la fin des années 1970 (*Runequest*, *L'Appel de Cthulhu*, *Stormbringer*...).

conflictuelles, pas évidentes... Tristan, qui avait quand même une plus grande part de créa, était peut-être un petit peu... même s'il participait aux réunions de rédac de toute façon... mais il était un petit peu plus protégé là-dedans. Du coup on lui laissait carte blanche, lui qui était beaucoup plus jeune, pour se mettre devant son clavier et sortir des trucs. Or, *BasIC*, *Mousquetaires & Sorcellerie*, c'est beaucoup lui.

Je me souviens aussi des signatures de Serge Olivier, de Fabrice Colin... Ils ont marqué le *Casus* des années 1990 de leur empreinte, eux aussi...

Alors... Fabrice Colin était un spécialiste du « Monde des Ténèbres » (*Vampire*³³ et autres jeux de rôle de ce genre). On l'a fait rentrer dans l'équipe pour cet esprit : il avait un vrai talent d'écriture, qu'il a confirmé ensuite dans ses romans, et aussi une approche plus « théâtre relationnel » de tous les jeux, moins « aventurier classique » que le reste de la rédaction. Il a introduit dans l'équipe le très sympa et loufoque David Calvo, aussi créatif qu'ingérable dans le cadre d'un magazine-avec-des-délais-serrés... Mais je pense que Fabrice nous a trouvés trop sages – il était bien plus jeune que le reste de la rédac' – et il est reparti vers d'autres horizons...

En ce qui concerne Serge Oivier, c'était une vieille connaissance, rédacteur de *Graal* et rédac'chef sur certains de leurs hors-séries remarquables comme celui sur Jack Vance par exemple. Il est aussi co-fondateur de *Tilsit*. Lui aussi avait une grosse expérience de l'édition et du monde du jeu, mais différente de la nôtre. Du coup, quand il a été dispo, on lui a proposé de nous rejoindre. Il s'est très vite intégré à l'équipe tout en défendant souvent des points de vue différents des autres, d'une manière toujours constructive. C'est le seul membre de la rédac' du « Old Casus », avec moi, qui a réintégré celle du « New Casus » des années 2000. On continue à jouer régulièrement ensemble.

Puisqu'on parlait de Tristan juste avant... *Casus* et Tristan Lhomme, c'est quand même quelque chose ! Je te propose de terminer ces entretiens sur l'évocation de cette... « figure » du jeu de rôle en France, je pense qu'on peut dire ça...

Ah ben, oui, à un moment, il a fêté son centième scénario ! Dans les grandes personnalités du jeu de rôle à cette époque, je crois que... En gros il y a

³³ *Vampire : the Masquerade* fut publié pour la première fois en 1991 par *White wolf publishing*, en 1992 par *Hexagonal* pour la version française. Le « Monde des Ténèbres » est un univers commun à ce jeu et d'autres (chez les mêmes éditeurs) tels que *Werewolf : the Apocalypse*, *Mage : the Ascension*, etc.

Croc et Tristan Lhomme, qui sont les plus connus de tout le monde parce qu'ils signaient partout...

Hum... Je pense que tu étais pas mal « connu » aussi, mais...

Oui, oui, mais pas...

Tu étais peut-être plus... en retrait, je sais pas comment dire...

Oui, voilà.

FIN

(A suivre... ?)