

D'ombres et de sang : un voyage ailleurs... Le Syndrome de Babylone

Interview réalisée par Mario Heimbürger

Clic ! Clic ! Des forums, un nom : Yno. Clic ! Un message amical, une invitation, une nouvelle mise à jour... Clic ! Un piège, mais trop tard, on commence à lire, on commence à s'immerger totalement dans un nouvel univers. Déjà, la souris est loin, dans une autre vie. Il n'a fallu que quelques pages. On est atteint. Atteint par le Syndrome de Babylone...

Il en va des jeux « amateurs » comme de tout : faits avec passion, le résultat est souvent très intéressant. Le Syndrome de Babylone est un jeu-campagne qui montre clairement que gratuit peut aussi rimer avec qualité, pour peu qu'on y mette toute sa bonne volonté. Son auteur, un jeune joueur, s'y livre totalement à son « envie de raconter des histoires, de transmettre des émotions, et de mettre en scène des personnages, des décors et des ambiances. Et surtout de les faire vivre ».

ATMOSPHERE, ATMOSPHERE...

Et la bête est saisissante, tenant à la fois du mutant issu de jeux dérangeants comme Kult et l'Appel de Cthulhu et de la création originale. Un univers décalé, où les visions ont autant de réalité que les murs d'une ville que l'on croirait bâtie sur mesure. C'est dans cette grande ville, appelée du bout des lèvres Los Angeles (et pourquoi pas, après tout ?) que les personnages vont rencontrer leur destin. Impossible, évidemment, de dévoiler l'intrigue... mais dès les premières pages, le mystère s'installe : on est plongé dans une série de détails troublants, comme ce daltonisme aigu qui frappe tous les joueurs depuis leur naissance, les rêves qui les hantent, les impressions troubles dont ils sont victimes.

Et l'on s'étonne des descriptions elliptiques qui posent très bien les scènes. En quelques phrases naît une ambiance, que l'auteur rapproche volontiers de Lynch ou Clive Barker. La vision monochrome pose les ombres, et soudain, les premières taches de couleurs apparaissent, principalement du rouge, couleur du sang et de la Passion. Les mots sont choisis, les phrases courtes, ciselées. Cela tient sans aucun doute au sens du détail de l'auteur : « j'essaie de penser à tout, je deviens rapidement maniaque et je ne veux pas qu'il y

Fiche Technique



Nom : Le Syndrome de Babylone

Genre : Fantastique contemporain

Disponible : <http://www.xperiments.fr/st/>

Auteur : Yno (yno2012@hotmail.com)

Age : 22 ans

Joueur depuis : 1995

Profession : Graphiste

Jeu préféré : Kult

ait de choses inutiles. Tout doit être à sa place, avec une raison d'être là. Il m'arrive parfois de bloquer plusieurs jours sur un détail. ».

Un mois en moyenne pour écrire un scénario, et un pari d'un scénario par trimestre : « le premier mois, je suis trop content d'avoir enfin terminé le scénario précédent. Je continue à accumuler les idées, les personnages, les scènes. Une fois tout imbriqué, je m'atèle enfin à son écriture... Ce n'est qu'après qu'il est testé. Je l'annote ensuite avec quelques détails supplémentaires issus de la partie. La semaine suivante, il est publié ».

A ce rythme, il n'y a pour le moment que trois scénarios publiés sur les 12 prévus à terme (encore que ce chiffre peut varier, Yno s'imposant de réfléchir soigneusement au découpage, revu en fonction du temps). Cela peut sembler peu, mais la qualité justifie ce délai.

UNE ECRITURE CINEMATOGRAPHIQUE

Des parties, des scènes, peu de transitions... Toujours cette volonté d'aller à l'essentiel mais qui a son revers : les scénarios semblent linéaires, les scènes se succèdent (heureusement pas dans un ordre monolithique) et les coupures sont nettes. *« J'aime les histoires avec un début et une fin, un tant soit peu scénarisées. J'ai besoin d'être porté par l'histoire, une succession d'événements. Il me semble très compliqué d'écrire un scénario ouvert à partir de représentations mentales de scènes que l'auteur tente forcément d'assembler pour obtenir une histoire cohérente. »* Cela dérangera certainement les accros de l'improvisation totale, mais ceux-ci seront déjà écartés par le nombre de détails. Et pourtant, cela rend les scénarios aussi intéressants à lire qu'à imaginer. Le meneur se sert de ce concentré de faits pour intensifier la séance, forcément plus courte qu'une partie libre, et sans doute plus riche. *« Je m'imagine visuellement mon histoire avant de la rédiger et j'utilise beaucoup d'ellipses pour rendre l'histoire plus dynamique et plus concise, en minimisant les scènes qui vont ralentir l'action. Cela ressemble à de la linéarité, mais permet de donner une âme à l'histoire ».*

La play-list fournie avec les scénarios accentue encore cet aspect : chaque scène suggère une musique appropriée. L'effet « filmique » est alors complet. Il ne manque que les joueurs...

UN JEU COMPLET ?

Pas encore, serait-on tenté de dire... du moins, pas tant que les scénarios ne sont pas achevés et que les mystères ne seront pas dissipés. Mais cela n'empêche pas forcément d'en commencer la maîtrise.

Le livre de base comprend un système de règle, dépouillé mais efficace. La mécanique est simple : six caractéristiques notées sur 6, une liste de qualités et de défauts (représentant les compétences, les talents et les faiblesses) qui représentent un modificateur.

Les jets se font à l'aide de deux dés à six faces. Il s'agit d'obtenir un score inférieur ou égal à la somme de deux caractéristiques, éventuellement modifiée par un ajustement de qualité/défaut. Et c'est tout ?

Oui, c'est tout. *« Je ne suis clairement pas un fan des moteurs de jeux : plus les règles sont*

simples, mieux elles me conviennent. Rien ne m'excite moins dans les jeux de rôles que la technique. Je pense honnêtement que c'est un frein à l'arrivée de nouveaux joueurs. Pour moi, le jeu de rôle, c'est une vision, un monde. Le système passe forcément au second plan. »



Bon, soyons juste, il y a quand même quelques points additionnels : la santé mentale (indispensable dans un jeu d'horreur contemporaine), les traits de caractères (utiles, mais pas indispensables) et l'inévitable système de combat. Mais le tout se limite volontairement à quelques pages à peine.

Au final, le « livre de base » ne dépasse pas les 40 pages, premier scénario compris... et que faut-il de plus ?



LE PROJET LAB.01

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si Yno s'est engagé aux côtés de Brain Salad et l'association « Œil du Sphinx » dans un projet sobrement appelé Lab.01. « *Le but est de proposer des jeux courts (une cinquantaine de pages) qui sortent de l'ordinaire. Lab.01 contiendra 4 jeux aux thèmes variés (voir encart), mais ce ne seront pas des moitiés de jeux ! De plus, il y a un auteur derrière chaque jeu, et non un consensus d'avis, ce qui permet de réellement*

Lab.01 – demandez le programme !

Disponible : bientôt, en VPC et dans les boutiques participant.

Au sommaire, quatre jeux complets :

Les 13 Reliques (fantasy) : les personnages incarnent des gobelins travaillant pour la Grande Bibliothèque, un immense bâtiment relié à des centaines de mondes, parcourant les univers à la recherche de livres rares et combattant les Innommables, des créatures monstrueuses que personne n'est jamais parvenu à décrire.

Sales Mômes et marmaille (contemporain atypique) : permet d'incarner une bande de marmots âgés de 8 à 13 ans qui passent leurs journées à élaborer des plans pour ridiculiser les gosses de la ville en face. Squattant la cabane du jardin, ils sèchent les cours en utilisant leur « Magie de Marmaille », une étrange magie sentant le citron, à base de comptines déformées et de rêves enfantins...

Dédale (anticipation anachronique) : Les joueurs y incarnent des machines chargées d'empêcher la réalisation du Continuum Zero : l'annihilation de tous les mondes par des créatures mystérieuses, connues sous le nom "d'Antithées". Pour cela, la gigantesque prison de Dédale a remonté le temps afin de lancer ses soldats (les Pjs) à la poursuite de ces créatures dévastatrices et de leur origine.

Sylvae (féerique) : Les joueurs incarnent des arbres. L'univers, la Forêt, est le siège de l'antique lutte fratricide entre l'enchanteur et sa sœur maléfique, la fée noire. En plus de leur participation à cette guerre, aux côtés de l'enchanteur, les arbres devront aussi cohabiter avec les autres peuples de la Forêt, elfes, satyres, fées, animaux et aussi plantes, et seront peut-être confrontés à l'Extérieur. Leurs outils seront leur formidable force, l'étrange magie des Songes-Nuages, ainsi que le soutien de leurs relations dans les autres peuples.

personnaliser le jeu. Edité à 120 exemplaires, il sera vendu essentiellement par correspondance et dépôt-vente. Date de sortie prévue : fin 2003 ».

Histoire de montrer que le jeu de rôle peut être perçu autrement : « c'est un loisir contraignant. Il faut lire un bouquin de 250 pages, le digérer, le relire, et ensuite seulement il est possible de faire une partie. Lab.01 ne sera pas un fast-food du jeu de rôle, mais les jeux présents dans ce recueil pourront être lus en une journée, et une journée de préparation supplémentaire suffira pour débiter. Ce format court permettra également au lecteur de s'appropriier l'univers plus facilement. ».

On ne peut que saluer cette nouvelle tentative pour dynamiser le milieu du jeu de rôle. Cela fait écho à une tendance générale de critique envers les éditeurs professionnels : « si le jeu de rôle meurt, c'est pour le milieu professionnel, sûrement pas pour les amateurs. Les éditeurs devraient mieux penser leurs gammes, être plus exigeants. Proposer des suppléments remplis de vide ne résout pas le problème : cela ne fait que retarder le moment où les joueurs, las des jeux en pièces détachées, n'oseront plus acheter de nouveaux jeux de peur de devoir dépenser trop d'argent. Le milieu paraît manquer d'imagination, et c'est un comble dans ce domaine. »

Mais ce manque d'imagination ne semble pas se limiter aux jeux « pros ». Même parmi les jeux amateurs, « il y a trop de clones de jeux connus. Internet permet de faire des choses différentes mais peu d'auteurs exploitent ce fait ». Traduisant ce credo dans les faits, Yno, à travers son site, ses jeux et son temps de présence sur internet (plus de 40 heures par semaine !), fait partie de ces gens qui tentent de faire avancer le jeu de rôle là où la plupart se contentent de râler et de consommer.

« Si je joue un rôle dans ce milieu, il est tout petit et je suis figurant », dit-il, modestement. Mais si tous les figurants produisaient le même travail, il n'y aurait sans doute plus besoin de premiers rôles !

*Propos recueillis par e-mail par Mario Heimburger
Merci à Yno pour sa participation*