

Ghislain Morel, auteur de Los Angeles 2035

Une interview par mail réalisée par Mario Heimbürger

Lorsqu'en 2001 sortait Los Angeles 2035, il était déjà fortement attendu par tout ceux qui souhaitaient un successeur à Berlin XVIII. Issu d'un groupe de joueurs de l'est et édité par le 7^{ème} Cercle, le jeu a malgré lui déclenché une polémique lors de la parution d'une critique particulièrement violente dans Casus Belli.

Sans vouloir relancer cette polémique, nous avons voulu savoir – outre la genèse du jeu – quelle était la réaction de son principal auteur : Ghislain Morel.

Eastenwest : Ghislain, tu es un des auteurs de LA2035. Comment en vient-on à écrire son propre jeu ?

J'ai toujours écrit des jeux de rôles pour mes différents groupes de joueurs. J'aime créer des mécanismes de règles qui sont un peu « un jeu dans le jeu », et essayer de trouver un petit système original pour chaque univers. Pour LA2035, j'ai fabriqué les règles comme une boîte à outil, avec une règle de base et plein d'options qu'on peut greffer dessus suivant la vision que le Meneur de Jeu a de l'univers et de l'action. Tout le monde s'y retrouve. D'ailleurs, nous sommes quatre à tester le jeu régulièrement en tant que Maître, et on utilise tous des options de jeu différentes, preuve que c'était plutôt bien pensé.

J'ai quelques autres jeux qui traînent sur le net, les personnes intéressées pourront s'amuser à les retrouver s'ils veulent les essayer.

Eastenwest : LA2035, c'est une histoire qui date de combien de temps ?

Il y a 6 ans, Samuel « Saz » Zonato avait créé un univers policier futuriste nommé COPS pour le fanzine TnT, qui était disponible gratuitement sur le site du fanzine. Quatre ans plus tard, il a voulu développer cet univers, mais il avait besoin pour cela d'un système de règles plus particulier que le Basic system. À peu près à la même période, je lui ai proposé de publier en épisodes dans Tumulte et Trahison un jeu de rôle de space opéra que j'avais en tête. Il m'a alors proposé de plancher sur son univers avec lui, et c'est là qu'est née notre collaboration. Nous avons aussi travaillé pour un projet de jeu pour Athal, mais ne recevant plus de nouvelles de cet éditeur, nous avons intégré une partie de ce que nous avons écrit au contexte de notre jeu.



*Ghislain Morel, quand il était un peu plus jeune...
(photo extraite du site officiel de LA2035)*

Eastenwest : Est-ce que - comme beaucoup d'auteurs de jeux - vous avez galéré pour trouver un éditeur ?

Oui et non. Lorsque nous avons trouvé un illustrateur, nous avons pensé à nous publier à compte d'auteur. Mais la somme à avancer étant un peu forte, nous avons envoyé le projet du jeu à différents éditeurs, dont Siroz/Asmodée, qui nous ont annoncé alors qu'ils allaient sortir un jeu baptisé COPS basé sur Los Angeles dans les années 2030. Devant tant d'originalité, nous avons rebaptisé le jeu LA2035. Athal nous a alors contacté, pour disparaître aussitôt. Nous avons ensuite eu un contact avec Thibaut de la Caverne du Gobelin qui voulait se lancer dans l'édition à cette époque, mais au même moment nous avons été contacté par le 7ème Cercle et en deux jours notre décision était prise. En fait, nous n'avons pas trouvé d'éditeur mais un éditeur est venu nous chercher.

Eastenwest : Votre jeu a involontairement déclenché une forte polémique suite à la parution d'une critique très négative dans Casus Belli. Comment avez- vous vécu cet épisode ?

J'ai beaucoup ri à la lecture de l'article, puis j'ai été traumatisé par le fait que l'auteur puisse nous en vouloir sans que je puisse y mettre une raison valable. Mais devant la qualité de ses articles (les sabots des vorox, les erreurs qui n'existent pas mais qui sont quand même corrigées, MWWG plus jouable que Toon et les chapitres manquant à Obsidian qui sont dans le livre quand même) et son intégrité professionnelle (critiquer un jeu Multisim alors qu'on travaille pour cette boîte), je me suis dit qu'il se fait plus de mal à lui-même qu'il n'en fait aux autres. Et si je me permets de critiquer ses articles, c'est que moi, au moins, je les ai lus !

De toute façon, vu les ventes de LA2035, je me dis que manifestement, Backstab a un plus large lectorat.

Eastenwest : Est-ce que vos rapports avec le 7ème cercle ont changé depuis cette "affaire"?

Nos éditeurs n'auraient pas publié notre jeu s'ils ne l'avaient pas trouvé bon. Nous nous entendons très bien et cette affaire a plutôt resserré nos liens amicaux. La gamme LA2035 n'est pas en danger et la branche américaine du 7ème Cercle va s'atteler à la traduction du jeu dans la langue de Shakespeare. Une traduction allemande est aussi prévue prochainement, et nous avons des options sur plusieurs autres pays. De toute façon, le jeu ayant été réimprimé et la deuxième impression étant presque épuisée, il n'y a pas de raison qu'ils ne soient pas satisfaits, bien au contraire.

Eastenwest : Quels sont les prochaines sorties concernant LA2035 ?

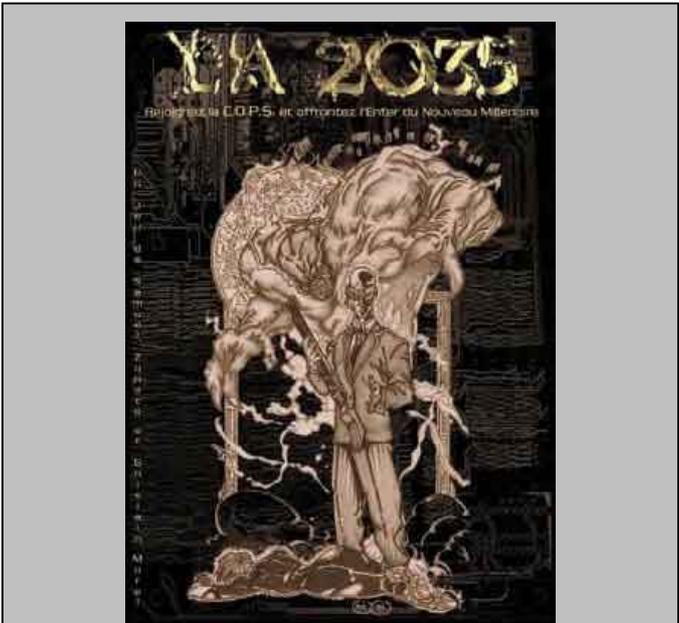
L'écran devrait sortir pour la mi-mai. Le supplément suivant sera L.A Underground, qui décrira les souterrains sous la ville mais aussi les milieux du crime et les réseaux clandestins. Il sera suivi par le Guide des Officiers, un supplément générique contenant plein de matériel pour le Maître de Jeu et les joueurs. Les deux ouvrages suivants devraient être Omega

Prime, concernant les Univers Psychiques Virtuels et les pouvoirs mutants, puis Vigilant, un supplément qui permettra aux joueurs d'interpréter des espions dans la nouvelle guerre froide, pour sortir un peu des murs de L.A.

En attendant, il y a presque une centaine de page de supplément gratuit sur notre site. Donc, les joueurs ont eu de quoi patienter.

Eastenwest : Tu es issu d'une communauté de rôliste du nord/nord-est de la France que l'on dit une des plus dynamique en France. Cette réputation est-elle justifiée ?

Oui, tout à fait. C'est incroyable le nombre de créateurs que l'on peut rencontrer sur le secteur. La plupart des clubs ont deux ou trois jeux « maisons » qui tournent plutôt bien. Même les conventions prennent une dimension différente, en intégrant des éléments hors jeu de rôle qui les rendent plus abordables pour le grand public : littérature, vidéo, théâtre. La liste de diffusion jdr-Lorraine est pleine de créateurs travaillant pour différents éditeurs ou ayant contribué à des ouvrages existants. Nous avons la chance d'avoir aussi deux structures d'édition, Oriflam et la Boite à Polpette, et les boutiques sont actives sur la promotion de notre loisir, contrairement à celle d'autres régions qui ne



Los Angeles 2035 est un jeu édité par le 7^{ème} Cercle (<http://www.7emecercle.com>)

Retrouvez également le site officiel du jeu : <http://losangeles2035.free.fr/>



font plus que de la distribution. Et puis, côté fanzine, il y a eu quelques belles productions et manifestement la relève est arrivée.

Par contre, j'ai l'impression que ça manque un peu d'illustrateurs, mais je me trompe peut-être. J'aimais bien Gassner et Monter, ils ont fait les heures de gloires d'Oriflam.

Eastenwest : Les discussions sont fréquentes pour savoir si la situation du jdr en France est « saine » ou pas (rapport entre éditeurs et joueurs, dynamique générale, renouvellement, ...). Quel est ton point de vue là-dessus ?

Personnellement, je pense qu'il y a un renouveau du jeu de rôle, avec des nouveaux joueurs venu du jeu de carte et du jeu de figurine. Le public est là, mais on ne lui propose peut-être pas ce qu'il demande réellement.

Par contre, à part quelques exceptions, j'ai été un peu déçu par le milieu de l'édition français, un peu refermé et très élitiste, alors qu'on est dans un loisir basé sur la communication et le partage. J'ai l'impression que les éditeurs ne sont pas vraiment à l'écoute de leur public non plus.

En fait, ce que moi j'aimais dans le jeu de rôle, c'était la liberté qu'il offrait et son pouvoir de déchaîner l'imagination. La plupart des jeux actuels ont un background très fouillé, et en même temps ce sont les auteurs ou les éditeurs qui font évoluer le monde au travers des

suppléments. Les joueurs sont donc condamnés à acheter toute la gamme ou au contraire de s'en passer complètement. Commercialement c'est viable, et ça permet de faire vivre pas mal de monde, mais aussi bien en tant qu'auteur qu'en tant que joueur ou meneur de jeu, je n'apprécie pas la démarche. Je pense que pour la France, il faut aussi voir derrière cette explication le succès de la troisième édition de Donjon & Dragon : trois livres, un système, un peu d'imagination, et c'est parti pour des heures d'aventures dans les univers de votre création. Pour ma part, j'aime de plus en plus les jeux « one-shot », et les systèmes très génériques comme Fudge.

Au niveau des univers, je crois qu'il reste de nombreux sujets à aborder dans le domaine de la simulation, si on veut bien un peu s'éloigner des grands thèmes génériques.

Eastenwest : Enfin, si tu avais un message à passer à ceux qui créent dans le jdr, que serait-il ?

De continuer à créer des règles, des univers, du rêve. Le jeu de rôle, c'est un loisir convivial, qui permet de partager l'imagination des personnes qui participent à une partie, et c'est enrichissant pour tout le monde. Je suis heureux qu'il y ait de plus en plus de créateurs, et de plus en plus de moyens de répandre leurs œuvres. Ça ne peut qu'être profitable à tout le monde.

Vive l'émulation !