



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Magazine > Reportages > Entretiens > **Tybalt, webmestre de Fantasia**

Paroles de créateur d'univers

## Tybalt, webmestre de Fantasia

jeudi 1er août 2002, par [Ubblak](#)

Tybalt est le créateur de l'univers de **Fantasia**, qu'il a lui-même publié sur le net à cette adresse :

<http://perso.wanadoo.fr/jdr.fantasia/>

Fantasia est un univers de jeu de rôle publié sur le net, utilisant les règles de BASIC (voir critique).

MJ E-Zine : Mon cher Tybalt, pour commencer cette interview je vais d'abord te demander de te présenter en tant que rôliste et webmestre, et de nous dire ce qui t'a amené au jeu de rôle.

Tybalt : Hé bien, j'ai découvert le jeu de rôle assez bizarrement : tout a commencé en 96, lorsque j'ai acheté *Casus Belli* pour la première fois et que je n'y ai rien compris (ou presque). Ensuite, je me suis mis à *Magic : l'Assemblée* et j'ai lu quelques *Livres dont vous êtes le héros...* Un an plus tard à peu près, j'ai acheté un autre numéro de *Casus* et j'ai vu l'annonce pour la sortie de BaSIC, le jeu de rôle de base. J'ai acheté BaSIC dès sa sortie et c'est comme ça que j'ai vraiment découvert le jdr. Avec deux copains, au collège, on a joué les scénarios du hors-série, puis on s'est mis à en écrire nous-mêmes... j'étais souvent Meneur de Jeu (il en faut bien un) et j'ai tout de suite beaucoup aimé l'aspect construction d'univers, ambiance, écriture de scénarios, d'autant plus que les règles de BaSIC sont très simples et laissent beaucoup de place au roleplay. Evidemment, vu que nous étions tous débutants, la partie dérivait souvent vers le gros délire entre potes... mais c'est sûrement pour ça que j'en garde un aussi bon souvenir ! On a continué à jouer au lycée ; puis, au bout de deux ans, j'ai petit à petit arrêté de jouer par manque de temps, et aussi parce que mon groupe de jeu s'était

mis à d'autres jeux qui m'attiraient moins (Feng Shui, AD&D, L5A). J'ai continué à lire *Casus* pour me tenir informé et je discute toujours avec mes copains, qui jouent régulièrement. J'ai un idéal du jeu de rôle très axé sur le roleplay, l'ambiance et l'univers, donc j'ai un peu de mal à entendre toujours parler de XP et de persos customisés surpuissants... mon groupe de joueurs est plutôt "jeu", moi je serais plutôt "rôle". En ce moment, je suis donc plus un rôliste en théorie que dans la pratique : ça va bientôt faire deux ans que je n'ai pas joué une "vraie" partie de jdr ! :o)

MJ E-Zine : Comment est né Fantasia ?

Tybalt : Pendant que je faisais jouer mes copains dans Danae (un univers fourni avec le HS BaSIC), avec une campagne que j'improvisais plus ou moins, j'ai commencé à écrire quelques notes sur des objets magiques délirants et des créatures bizarres. Dès le début, Fantasia n'était pas un univers construit, mais une sorte de chaos d'où émergeaient juste quelques bribes. J'écrivais mes notes dans plusieurs cahiers, créatures et objets magiques, puis sortilèges, et enfin la description d'un pays, l'Hiscontie. Au fur et à mesure, j'ai introduit des éléments récurrents dans les descriptions des créatures et des objets, j'ai eu plein d'idées, puis j'ai écrit une première chronologie...



difficile de dire comment tout cela s'est organisé précisément ! Finalement, j'ai persuadé mon groupe de jouer une première partie dans Fantasia (si jouer pendant deux heures de permanence au lycée peut être appelé "partie" !) ; cela s'est terminé grosso modo quand j'ai fait tomber une baleine volante à côté des PJ... ensuite, il y a eu deux autres essais de parties, mais les joueurs ne prenaient plus Fantasia au sérieux et trouvaient le Nonsense ridicule...

Quand j'ai eu l'occasion d'élaborer un site, j'ai tout de suite pensé à décrire Fantasia dessus. Le site est ouvert depuis novembre 2000, avec quelques "pauses" pour cause d'examens... Au début, j'étais tout seul, puis rapidement il y a eu des retours d'internautes intéressés ; peu à peu certains sont devenus des collaborateurs réguliers, comme Gaëlle Wolf / Loonce Selagnes (qui m'envoie aussi de magnifiques illustrations !) et Ubblak / Baron Von Rawt, mais plein d'autres ont simplement envoyé une ou deux très bonnes idées en passant :o)

MJ E-Zine : A partir du moment où tu as eu l'idée de base, quelles ont été tes inspirations ?

Tybalt : Houlà... il y en a eu plein ! Je vais juste essayer de trouver les principales. Au début, j'ai été très influencé par *Magic : l'Assemblée* pour l'aspect "monde pas très bien défini, pas très bien exploré, au passé flou" et pour les magiciens voyageant entre les mondes (voir l'extension "Aquila", quelle merveille ! et les suivantes).

Je sais que le multivers a déjà été développé dans *Planescape* pour AD&D mais je connais finalement assez peu cet univers. Fantasia a gardé de *Magic* le côté "collection, thésaurisation" avec ses recueils de créatures et d'objets magiques (c'est aussi le moyen le plus facile et rapide d'agrandir l'univers, y rajouter une créature, un artefact...). Le jeu *Confrontation* de Rackham a aussi pas mal influencé ma conception des Nains et des Aéro-Nains de Fantasia, avec les machines à vapeur et les armes complexes (mais les quelques romans steampunk que j'ai lus y sont aussi pour quelque chose). Mais ma source d'inspiration principale, c'est tout simplement ce que j'étudie au lycée. Dès que

j'apprends quelque chose, j'en tire profit pour Fantasia, et je récupère aussi des textes classiques et philosophiques (Diderot, Pascal, Aristote, Flaubert). De toute façon, les grands textes classiques sont indispensables pour donner vraiment la patine "phantasmagorico-philosophique" de cet univers telle que je la conçois. En littérature, il y a évidemment eu Tolkien au début de tout, mais je pense que la révélation a été la même pour à peu près tous ses lecteurs :o) Lewis Carroll a donné son nom au Nonsense. Je m'inspire aussi des surréalistes (Dali, Magritte et beaucoup d'autres). Je m'intéresse aussi un peu à la théorie du chaos, en rapport avec le Nonsense. Malheureusement, je suis loin d'avoir fini d'exploiter tout ça pour le site !

MJ E-Zine : Quelles sont tes lectures ?

Sans me restreindre à ce qui a servi pour Fantasia, je lis finalement assez peu de fantasy ou de SF, à mon grand regret :o( mais j'ai quand même dévoré quelques Mathieu Gaborit et Fabrice Colin, un Johan Heliot... trop détaillé ? d'accord :o) Je cherche surtout à me constituer une bonne base en littérature générale, étant donné que je m'achemine vers des études de Lettres classiques. J'ai été très vite émerveillé par les mythologies grecque, latine et tout ce qui existe de contes, légendes, etc. Homère, Virgile, les tragiques grecs, Voltaire, Diderot, Balzac, Flaubert, Zola et tellement d'autres... Mais alors, quel rapport entre ce fonds bien classique et Fantasia ? Justement, quand on y regarde de plus près, ce n'est pas si éloigné du jdr que ça... Le grec et le latin sont bien pratiques pour inventer des noms fantasiens ; les mythologies sont à la base de nombreux éléments du jdr ; et quel plus bel enjeu pour une aventure qu'un enjeu philosophique ? J'essaie de récupérer un peu de l'atmosphère du siècle des Lumières et de la faire passer en Hiscontie. Lisez "La tentation de Saint-Antoine" de Flaubert, "Le maître et Marguerite" de Boulgakov, quoi de plus phantasmagorique ? J'ai aussi lu "En attendant Godot" de Beckett et surtout "Le mythe de Sisyphe" de Camus, qui parlent beaucoup de l'absurde.

MJ E-Zine : Je suis étonné que tu ne connaisses pas la version du Multivers développée dans les romans de Moorcock, qui est un peu l'inventeur de ce concept d'ailleurs repris par Planescape. Tu n'as jamais lu Elric ?

Tybalt : Non... A ma grande honte, je n'ai jamais lu Moorcock, même si j'ai entendu parler d'Elric par les articles de *Casus Belli* et grâce aux internautes qui participent au site. C'est pourquoi je préfère ne pas parler de ce que je ne connais pas. J'ai découvert le concept de multivers par l'intermédiaire de Magic (le background est vraiment développé, et je m'étonne qu'il n'existe pas de version jdr à ma connaissance), et un peu par *Planescape* (dont là aussi je n'ai entendu parler que dans CB...). Il y a aussi mes vieux *Science&Vie Junior*, qui parlent d'une théorie d' "univers-bulles" et de trous noirs permettant de passer de l'un à l'autre... J'aime beaucoup le concept de multivers, qui offre de très nombreuses possibilités, mais je n'ai pas encore pris le temps d'en développer ma propre version pour Fantasia.

MJ E-Zine : As tu jamais réussi à tester ton univers ?

Cela peut paraître étrange (et inquiétant), mais depuis que le site existe, je n'ai pas testé le jeu une seule fois ! Plusieurs raisons à cela : d'abord le manque de temps (en soustrayant le temps consacré à mes études et celui consacré à Fantasia, il reste... le temps de dormir, peut-être ?). Ensuite, les joueurs de mon ancien groupe jouent maintenant à d'autres jeux et je ne suis pas sûr qu'ils apprécieraient vraiment l'ambiance de Fantasia. Autre raison importante, j'ai toujours l'impression qu'il manque quelque chose d'essentiel avant que Fantasia soit vraiment jouable. En un sens, c'est vrai : personnellement, je n'ai rédigé entièrement qu'un scénario pour Fantasia, et à l'heure actuelle, il n'y a pas sur le site tous les éléments que je crois indispensables pour le jouer ! J'ai aussi un peu trop le souci du détail et peut-être pas assez d'esprit de synthèse, ce qui complique encore les choses... quant aux règles de jeu, si j'ai choisi BaSIC, c'est d'abord pour réduire au minimum

l'aspect technique. Ce dernier n'est pas encore vraiment au point, lui non plus... Il reste donc une longue, longue route et beaucoup de travail avant que Fantasia soit vraiment jouable aussi facilement qu'un jeu du commerce. Ceci dit, je concentre mon travail sur l'univers, l'ambiance et l'esprit fantasien, le Nonsense : c'est le plus important dans Fantasia.

MJ E-Zine : Comment t'est venue l'idée de publier Fantasia sur le net ?

Quand j'ai commencé à travailler à ce site, je disposais d'une connexion Internet depuis quelques mois. J'avais déjà vu des univers de jdr amateurs sur des sites tels que le SDEN, et j'avais envie de me lancer moi aussi dans l'aventure. C'était aussi un projet personnel que d'arriver à réaliser le site et de mettre une description cohérente de l'univers à disposition des internautes (bien qu'une bonne partie soit encore hors-ligne, malheureusement). Décrire et expliquer aux autres est la meilleure façon d'aller au bout d'une idée. En outre, je me demandais à quoi pourrait ressembler une collaboration avec d'autres rôlistes via le Net : d'où mes appels à des critiques, des suggestions et même des idées dès le début du site ; finalement, j'aurais manqué quelque chose en continuant à développer Fantasia exclusivement seul. En discutant, on remet des choses en cause, on trouve d'autres idées, ce qui ne peut qu'enrichir le monde. J'ai aussi pu découvrir de nombreux jdr amateurs, parfois y participer ou même relier les univers entre eux !

MJ E-Zine : As tu jamais eu peur qu'on prenne ton univers pour un site Disney ?

Tybalt : Très drôle }:o( Je sais bien que Fantasia est le nom d'un dessin animé de Disney (que j'aime beaucoup d'ailleurs). Mais Fantasia est le premier nom qu'a porté l'univers, et je n'en voyais vraiment pas d'autre. Par la suite, j'ai appris qu'en grec ancien, *phantasia* signifie "apparition" et je n'ai pas regretté d'avoir gardé ce nom. Car Fantasia, c'est d'abord ça : une succession d'images, de paysages,

d'apparitions au sens fantomatique du terme, qui viennent et repartent un peu au hasard, comme l'inspiration... Fantasia, c'est d'abord le Nonsense, qui rend tout mouvant, fait disparaître mais aussi et surtout apparaître de nouvelles choses à chaque instant. D'où la \*légère\* confusion dans les dizaines de projets en cours pour le site... Disney fait partie de mes sources d'inspiration, certaines créatures du Bestiaire sont d'ailleurs inspirées du dessin animé "Alice au pays des merveilles". J'ai adopté pour la présentation du site un style assez simple, coloré, finalement plutôt naïf ; mes illustrations ont un style très BD, mais c'est aussi la seule façon dont j'arrive à dessiner correctement... Il y a indiscutablement un aspect enfantin, venu en partie des contes de fées, qui fait partie du côté "poétique-merveilleux" de Fantasia. On aime ou on n'aime pas, mais ça n'a rien de mièvre et il y a aussi des aspects beaucoup plus sombres : le Nonsense, c'est aussi bien le délire à la cartoon que le symbole de l'absurdité du monde ! Ce n'est pas une raison pour ne pas s'émerveiller de la profusion naturelle du monde en question...

MJ E-Zine : Pourquoi ce sous-titre tordu "phantasmagorico-philosophique" ?

Tybalt : D'abord, c'est le plus court que j'ai trouvé pour résumer le jeu :o) Fantasia a une ambiance très "phantasmagorique", puisqu'on y trouve beaucoup d'éléments mélangés, qu'ils soient historiques, médiévaux- fantastiques, tirés de références diverses, voire complètement délirants. Avec cette mosaïque d'idées, j'essaye de créer une profondeur à l'univers et une atmosphère originale, un monde d'apparitions, mais qui possède une cohérence propre. Mais je ne veux pas seulement créer un monde à prendre au premier degré, j'aimerais mettre un deuxième sens philosophique en arrière-plan : d'où "philosophique"... Pour l'instant, c'est encore un idéal, et je ne sais pas bien comment le mettre en pratique, car si toutes les aventures doivent devenir des successions de symboles, ça va devenir lourd et prise de tête, ce que je ne veux surtout pas. Le mieux serait que les scénarios aient un intérêt en eux-mêmes, mais que

les aventures posent des questions aux personnages (donc aux joueurs). Graphiquement, ça ressemblerait à un tableau de Magritte, un style très classique, mais toujours un détail pour étonner et interroger le spectateur. Si le Nonsense est le concept-clé de Fantasia, ce n'est pas pour rien. Enfin, l'expression "phantasmagorico-philosophique" est à la fois alambiquée et humoristique (j'espère). Ça résume bien l'esprit du monde.

MJ E-Zine : Le Nonsense est le concept principal du jeu, de quoi s'agit-il exactement ?

Tybalt : Le Nonsense est LE secret du monde de Fantasia. Les PJ seront presque tout le temps confrontés à lui, sans savoir exactement comment y réagir ou s'en protéger ; et il restera toujours un équivoque : le Non-sens est-il vraiment absurde, les changements qu'il provoque sont-ils aléatoires, ou y a-t-il quelque chose derrière (dieu, démon, magie ?) en train de tirer les ficelles ? D'autant plus que le Nonsense n'est ni hostile, ni bienfaisant en lui-même. Il peut anéantir des pays entiers en quelques secondes, mais c'est aussi lui qui renouvelle la faune et la flore à des vitesses incroyables. Il crée autant qu'il détruit.

Le Nonsense est à la fois un avantage et un inconvénient pour le MJ qui veut faire jouer dans Fantasia : c'est un facteur de rebondissements, de surprises, mais il peut aussi dégoûter les joueurs, qui pensent qu'il s'agit d'un délire sans queue ni tête. Le MJ devra donc manipuler le Nonsense avec précaution... En même temps, il y a plein de possibilités dans ce concept : on peut tourner au délire façon *Hystoire de Fou*, au merveilleux de *Rêve de Dragon* et *Guildes*, ou à l'horreur à la *Cthulhu* (l'homme est dépassé par des forces qu'il ne pourra jamais comprendre), voire à la tragédie grecque (l'homme écrasé par le destin – mais les joueurs devront accepter que le destin soit incarné par le MJ). C'est aussi une véritable enquête philosophique : les PJ sont confrontés aux réactions des divers PNJ face au Nonsense (panique, interprétations diverses, incrédulité, folie), et finiront par se demander : comment vivre dans un



monde absurde ? quelle attitude adopter ? D'après moi, le Nonsense est un peu tout cela à la fois. Mais le MJ peut aussi bien décider de lui donner une orientation particulière (ça dépend aussi des joueurs).

Le Nonsense est parfois une vraie torture pour un créateur de monde... trop de Nonsense, et il devient impossible de décrire quoi que ce soit, on en est réduit à l'improvisation du MJ. J'ai donc dû le réduire beaucoup, mais il empêche Fantasia de rentrer dans les normes d'un univers classique : pas de carte du monde, pas de descriptions précises, et pas de relations diplomatiques vraiment développées entre pays stables (ils sont isolés les uns des autres par la difficulté des voyages). Finalement, on ne peut pas vraiment décrire le Nonsense...

MJ E-Zine : Que comptes-tu ajouter sur le site prochainement ?

Tybalt : Honnêtement, c'est difficile à dire. Les idées ne manquent pas, au contraire, il y en a plein (que ce soient les miennes ou celles des internautes participant au site), d'où un \*léger\* embouteillage. Je crois que la priorité va aller à la clarification des concepts de base, à l'approfondissement de ce qui est déjà en ligne (l'Hiscontie, les Nuagins, les S'Raal) et sans doute à d'autres scénarios. Mais il y a plein d'autres choses, beaucoup de détails en attente, des révélations sur l'histoire de l'univers, et aussi le Multivers avec la Guilde Multiverselle... bref, le travail ne manque pas !

MJ E-Zine : Comptes tu refondre la maquette quelque peu bordélique du site prochainement ? Une chatte n'y retrouverait pas ses petits !

Tybalt : tu mets le doigt là où ça fait mal... je sais que le site est un peu labyrinthique ; d'ailleurs, j'ai déjà refait les menus plusieurs fois. La confusion vient aussi de la mise en ligne du Livre de Base, plein de rubriques ont fait doublon et je les ai supprimées, mais il reste des informations à y ajouter ! C'est pourquoi, effectivement, une refonte prochaine de l'architecture du site n'est pas à exclure. Mine de rien, c'est très difficile de bien classer les informations sur le monde. J'ai encore un espoir : jusque là, je n'ai reçu aucun mail d'insultes d'une chatte recherchant ses petits... mais si je ne change rien, ça ne va pas tarder !

MJ E-Zine : Merci pour cette interview, Tybalt. Et continue de combattre le Nonsense pour notre plus grand plaisir !

Tybalt : Mais peut-on et doit-on le combattre ? L'énigme reste irrésolue, si elle n'est pas insoluble :o)

P.-S.

Cette interview a été réalisée par courrier électronique. J'en suis donc arrivé à conserver les smileys dont Tybalt ponctue son texte !  
Interview achevée le 3 juillet 2002