



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Magazine > Reportages > Entretiens > **Alain Séverac, co-créateur de Lycéennes.**

Alain Séverac, co-créateur de Lycéennes.

jeudi 8 août 2002, par [Ubblak](#)

MJ E-Zine : Pouvez vous vous présenter, vous et l'équipe qui a développé cet étonnant jeu de rôles ?

Alain Séverac : Je m'appelle Alain, j'ai 32 ans, je vis à Aix en Provence. Je suis wargamer depuis 1982 et rôliste depuis 1989. Je suis co-créateur du jeu lycéenne. En 1996, j'ai écrit les règles de la première version de ce jeu. J'ai aussi créé le site Kadnax & Co ainsi que le site du jeu de rôle *Lycéenne*. J'ai aussi été le rédacteur en chef du zine *Entropix* qui parlait de jeux de rôle ; et je suis maintenant celui du zine " Antisèche " entièrement consacré au jeu *Lycéenne*.

Je suis passionné par les jdr, les wargames, la Japanimé, l'Histoire, le modélisme et Internet (entre autre). J'ai débuté le jeu de rôle avec *Méga II*, *JB 007* et surtout *Bitume*. Depuis, j'ai joué à une dizaine d'autres jeux, comme *INS/MV*, *Chtullu*, *Bloodlust*, *Heavy metal*, *Empire* et *Dynastie*, etc...

Aujourd'hui, hormis *Lycéenne*, on s'est plutôt recentré sur des systèmes de règles génériques comme *GURPS*, mais surtout *BaSIC* ou encore *BESM* (*Big eyes small mouth*). Cela nous permet de jouer dans les univers que nous voulons sans changer de règles trop souvent. Nous affectionnons les campagnes se déroulant dans des

cadres historiques comme l'Antiquité (avec *BaSIC*) ou dans des univers de Japanimé (avec *BESM*).

En ce qui concerne *Lycéenne*, depuis que nous ne sommes plus étudiants et que nous travaillons, nous avons moins de temps à consacrer à son développement, hélas. Mais au départ, c'est ma cousine Anne qui avait eu la première l'idée de créer ce jeu. Elle ne s'occupe plus du tout du jeu à l'heure actuelle.

Il y a aussi pas mal de joueurs qui nous ont envoyé des scénarios et des articles pour notre jeu : la plupart ont été publiés dans *Antisèche* avant d'être mis sur le site. Je les remercie tous pour leur contribution. Parmi eux, il faut signaler M. Thomas Maniquaire, le président du club de jeu "La rose d'argent ", à Reims, qui non seulement nous a envoyé un scénario et plusieurs articles, mais qui est surtout à la base des idées qui ont permis d'écrire la deuxième version du jeu.

MJEZ : Comment vous est venue l'idée de créer un jeu de rôle romantique ? est-ce en rapport avec votre passion pour les Japanimés ? *

AS : Oui, en partie. En fait, il existe deux raisons bien distinctes qui ont conduit à la création de ce jeu : d'une part, nous jouions

souvent à des jeux de type post-apo comme Bitume c'est à dire, des jeux certes pleins d'humour, mais plutôt violents, avec des personnages assez déshumanisés plongés dans des situations désespérées. Nous sommes alors demandé s'il n'était pas possible de jouer dans des univers qui prendraient le contre-pied de tout cela et nous permettraient de mettre beaucoup plus en valeur les sentiments des PJ, et un peu moins leur force brute. (N'oublions pas que Croc, le créateur du jeu Bitume avait lui aussi par la suite décidé de créer le jeu de "romantik-fantasy" appelé Animonde : la pratique prolongée du jeu Bitume donnerait-elle l'envie de jouer à des jeux plus cool ?)

Il se trouve que, par ailleurs, je suis fan de japanime et que j'appréciais en particulier à cette époque la série Oniisama e (Très cher frère) qui est tiré du shojo manga du même nom. Les shojo mangas sont destinés aux filles et racontent souvent des histoires romantiques entre ados. L'univers scolaire, très romantique, mais aussi étrange et parfois un peu baroque "d'Oniisama e" nous plaisait beaucoup. Nous avons donc été très vite tentés par l'idée de jouer dans cet univers.

A cette époque, j'étais le fanzine Entropix. L'idée de créer un jeu de rôle me trottait dans la tête depuis plusieurs années. J'avais d'abord tenté de créer un jeu ayant pour cadre le moyen âge, puis un autre tendance post-apo, mais le manque de temps et d'aide m'avaient toujours obligé de remettre mes projets à plus tard. Mais comme nous étions cette fois-ci très motivé pour jouer dans l'univers "d'Oniisama e", j'ai rapidement proposé un système de règle simple

pour ce type d'univers.

C'est à dire un univers scolaire où la plupart des persos sont des filles et dont l'atmosphère aussi étrange que romantique se ressent aussi bien à travers les situations que les sentiments des personnages.

Comme le système, à base de d8 nous donnait plutôt satisfaction, nous avons décidé de généraliser "l'univers de jeu" pour pouvoir l'éditer :

c'est à dire que nous n'avons pas imposé d'univers de jeu à proprement parlé : le but était (et reste encore) que chacun puisse jouer comme il le veut, dans le type d'établissement qu'il veut à l'époque qu'il veut.

L'avantage était aussi que le background, de ce fait, ne nécessitait pas

une description très importante : tout le monde connaît plus ou moins

l'univers d'un lycée. Par la suite, nous avons publié des aides de jeu

pour jouer dans différents types d'établissement à différentes époques.

Ceci dit, il est donc certains que l'influence de la japanime et des

shojo-mangas a été primordiale lors de la création du jeu. Cette

influence reste très forte du point de vue de la manière de jouer et de

la mise en valeur des sentiments des personnages. Cela n'est pas

réellement expliqué dans les règles, car nous voulons vraiment laisser

les joueurs agir à leur guise, mais le choix des illustrations est là

pour le rappeler de manière officieuse.

MJEZ : Quelle est votre définition du jeu de rôle romantique ?

AS : Un jeu de rôle romantique est un jeu qui fait la part belle aux

sentiments des personnages, à ce qu'ils ressentent. C'est un jeu qui

peut posséder un système capable de prendre en

compte ces sentiments et qui donne aux joueurs la possibilité de les mettre en valeur. Mais le système n'est rien sans la motivation des joueurs : le roleplaying y tient de ce fait une place incontournable : Le vrai moteur du jeu est donc la motivation des joueurs et la façon dont ils mettront en valeur les sentiments et les profils psychologiques de leur perso en fonction des situations. Je pense aussi qu'un jeu de rôle romantique doit pouvoir être le lieu propice à la création d'une atmosphère spécifique et unique. Le rôle du MJ est d'autant plus important qu'il est lui aussi, à travers ses descriptions, la manière dont il fait agir ses PNJ, responsable de la création de cette atmosphère. Je rajoute aussi que le romantisme n'est pas incompatible avec l'aventure, bien au contraire : celle-ci permet d'ailleurs, à travers ses situations exceptionnelles et ses temps forts de bien mettre en valeur les sentiments de chacun. C'est d'ailleurs pour cela que plusieurs scénarios de lycéenne ont pour toile de fond des événements historiques ou des histoires policières. Même si ces jeux sont plutôt éloignés du jeu " Lycéenne ", je pense que "Château Falkeinstein " ou " Animonde " peuvent être considérés d'une certaine manière comme des jeux romantiques selon la manière dont on y joue. Dans un registre plus humoristique, il y a aussi René.

MJEZ : Comment se sont passées les premières parties de test ?

AS : Nous avons été vraiment très agréablement surpris de l'effet obtenu lors de notre premier scénario. Il faut dire que nous étions motivés et nous avons longuement parlé de nos persos avant. Nous avons

convenu de forcer un peu les traits et de jouer vraiment sur les sentiments : cela changeait tellement des parties auxquelles nous étions habituées. Le danger était de sombrer dans l'exagération et le n'importe quoi, d'en faire trop et de tomber dans le délire le plus total. Heureusement, nous en avons tout à fait conscience avant de commencer et il était convenu de rester sérieux jusqu'au bout. Le résultat obtenu fut au-delà de nos espérances et nous incita à continuer à développer le jeu. Il faut dire que d'avoir trois filles parmi les joueurs a sans doute contribué à faire de ces premières parties des réussites.

Nous nous sommes rendus compte tout de suite que le véritable problème résidait dans l'animation des parties d'une part et dans l'écriture des scénarios d'autre part. En effet, Lycéenne est un jeu où les personnages ont plus d'importance que le scénario. De ce fait, écrire un scénario devient vite compliqué puisque ce qu'il va arriver dépend essentiellement du profil psychologique des personnages. On obtient des scénarios plutôt ouverts dans lesquels les actions des personnages sont en interaction avec les sentiments ressentis ou déclenchés. Le plus difficile est donc de se défaire de ses habitudes de rôliste

MJEZ : Puisque vous nous parlez de vos craintes de voir le scénario sombrer dans le délire total lors des parties de test, comment faites-vous habituellement pour éviter cet écueil ?

AS : En réalité, une fois la première partie passée, il a été plus facile de contrôler les parties : on savait où on allait et ce que l'on



voulait. Pour éviter qu'une partie tourne court, il faut :

- 1) Des joueurs motivés
- 2) Des joueurs qui connaissent bien leur perso, leurs buts, leur profil psychologique
- 3) Des joueurs qui ont bien compris la philosophie du jeu : jouer sur les sentiments des persos dans le but de créer une atmosphère propice aux épanchements affectifs.
- 4) Un MJ qui propose des situations qui permettent aux persos d'extérioriser leurs sentiments.

De plus, si vous avez la chance d'avoir des filles dans le groupe, leur présence permet souvent de donner aux parties une atmosphère plus cool.

MJEZ : Comment est votre style de jeu habituellement ? Humoristique, ou plus sérieux, voire impliqué totalement ?

AS : Pour le jdr en général, j'aime bien jouer avec humour. En ce qui concerne Lycéenne, chacun peut jouer comme il l'entend. Personnellement, nous jouons des parties plutôt sérieuses car cela permet plus facilement de mettre en valeur les sentiments des persos. Je pense que cela cadre d'ailleurs plus avec le jeu tel qu'il est conçu. Mais rien n'empêche une touche d'humour bien placée de temps à autre. Je pense que Lycéenne est un jeu qui peut permettre aux joueurs de s'impliquer totalement dans leur perso car le thème du jeu est tel que soit on est pas du tout intéressé, soit accroche à fond : c'est un peu quitte ou double. J'ai même connu des joueurs qui tenaient un journal de leurs parties.

MJEZ : Que pensez-vous de la critique de Backstab qui catalogue virilement votre JdR en Jdr pour filles ?

AS : Cela ne nous dérange en rien. Après tout, il est vrai qu'au départ, ce jeu était surtout destiné aux filles. Mais très vite, de nombreux joueurs se sont montrés très intéressés (Il faut dire aussi que les rôlistes garçons sont plus nombreux que les rôlistes filles). Par son thème et les persos que l'on joue, ce jeu a tendance à être considéré comme un jeu pour filles. Je pense qu'il peut convenir à tous ceux que cela intéresse d'essayer. Lycéenne est un jeu pour filles et garçons.

MJEZ : Tant qu'on est sur l'aspect 'manga' de votre jeu, (ce que je vais dire est d'une banalité affligeante), les mangas sont connus pour leur côté un peu... tendancieux si j'ose dire. L'érotisme y est très présent, et la fascination pour les uniformes d'écolière en fait partie intégrante. Les joueurs de 'Lycéennes' auraient vite fait de passer pour des pervers auprès d'une personne non avertie ! C'est une conséquence du thème du jeu à laquelle vous avez pensé ? En jouez-vous ?

AS : Le faux procès que l'on fait aux mangas ressemble beaucoup à celui que l'on fait aux jeux de rôles. La réputation des mangas est à tort sulfureuse : il y en a beaucoup qui ne renferment ni sexe ni violence. Par comparaison, réduire les mangas aux œuvres érotiques ou trop violentes, c'est un peu comme si on réduisait la production cinématographique aux films X et aux films d'horreur. De plus, il y a beaucoup de filles qui aiment les mangas et en particuliers les shojo



mangas. Et je ne pense pas que ce soit le sexe qui les attire (en tout cas, ce n'est pas le cas de celles que je connais et avec lesquelles je joue).

Il est vrai toutefois, que certains mangas sont fortement empreints d'érotisme et qu'au Japon (ou ailleurs), l'intérêt que certains individus accordent aux jeunes filles en uniforme est quelque peu étrange, voire suspect. Mais "Lycéenne " n'a rien à voir là dedans, ce n'est pas du tout l'esprit du jeu qui est avant tout de jouer sur les sentiments des persos. Ce n'est pas un jeu érotique (ne le confondons pas avec un jeu comme "indécent ").

En réalité, comme " Lycéenne " était au départ destiné aux filles, l'aspect de certaines conséquences liées au thème du jeu a été négligé au tout début. Certains diront peut être que l'on s'est donné de ce fait bonne conscience en proposant ce jeu aux filles tout en devinant qu'il attirerait avant tout des garçons (qui sont les rôlistes les plus nombreux). Mais nous ne sommes pas responsable du comportement ou des pensées des gens. Il n'y a aucune idée perverse dans " Lycéenne " et si certains en voient, elles ne viennent que de leur propre imagination.

D'ailleurs, " Lycéenne " tire ses thèmes plutôt du côté fleur bleue de certains mangas : les grands yeux expressifs, les pétales de cerisiers tourbillonnant, les sentiments exacerbés, des situations dramatiques ou au contraire d'une tendresse infinie.

D'ailleurs, lors de la sortie de la première édition, on craignait plus des critiques portant sur le côté un peu "nunuche

sur les bords " des thèmes développés dans le jeu que d'hypothétiques remarques sur les dangers de voir rappliquer un tas de joueurs fascinés par les uniformes d'écolières.

En ce qui concerne les perso en uniforme, justement, il nous est en effet arrivé d'en jouer. D'abord parce que ça fait plaisir aux japanimé fans que nous sommes. Et ensuite parce que tous mes joueurs et en particuliers les filles ont fait leur scolarité dans des établissements publics tout ce qu'il y a de plus banals. Ainsi, jouer des scénarios se déroulant dans des écoles (privées ou non) mais avec port de l'uniforme permet tout simplement de s'évader du quotidien, de ce que l'on connaît, de la routine. On découvre ainsi un univers différent à explorer, ce qui permet d'accéder à ce que tout rôliste aime trouver à travers la pratique du jeu de rôle : l'Exotisme et l'Evasion. On peut donc apprécier de jouer des persos en uniforme en étant bien loin de l'aspect malsain que certains peuvent suggérer.

MJEZ : Vous avez déjà cité 'René' (jeu qui fera l'objet d'une critique/interview de créateur ultérieure). Connaissez-vous d'autres jeux de rôles romantiques ? *

AS : Il existe très peu de jeux de rôles dits " romantiques ". Je pense qu'Animonde, par son côté pacifiste et son univers original et poétique peut-être, par certains aspect qualifié de jeu romantique. Sinon, il existe plusieurs jeux qui peuvent aussi être romantiques à condition d'y jouer d'une certaine manière : Château Falkeinstein par exemple, que j'ai déjà cité. Ce jeu " steam-punk "



possède un univers de type XIX^{ème} siècle alternatif propice à la grande aventure mais aussi aux sentiments.

Sinon, beaucoup de jeux où des notions comme l'honneur et les bons sentiments peuvent, selon la manière dont ils sont joués ainsi que des situations proposées, devenir, le temps d'une partie, des jeux romantiques. Il existe donc très peu de jeux de rôles à tendance réellement romantique, mais il en existe bon nombre où il est possible, de temps à autre, selon les scénarios et le degré de volonté des joueurs de mettre en place des situations romantiques. Jouer ce que ressentent les personnages fait, après tout, parti du rôleplaying, si indispensable pour créer l'ambiance dans une partie.

MJEZ : Savez vous comment est né ce mouvement rôliste ? moi-même je n'en savais rien avant de visiter le site de 'René', puis le vôtre...

AS : Existe-t-il vraiment un mouvement rôliste de ce type aujourd'hui ? Si c'est le cas, il est né spontanément, sans concertation avec qui que ce soit. Et il est passé, jusqu'à présent plutôt inaperçu. J'aimerais bien avoir l'avis de Philippe Tromeur le créateur éclairé de René sur ce sujet. De toute manière, lorsqu'on crée un jeu de rôle, surtout un jeu " maison ", c'est souvent pour palier à un manque au niveau de ce que le marché propose. C'est aussi tout simplement pour se faire plaisir ou tenter une nouvelle expérience. Mais je ne pense pas que ce soit pour avoir la prétention de créer un mouvement quelconque.

MJEZ : A la lumière de ce que vous avez déjà

expliqué sur votre jeu, on comprend qu'il est difficile d'accès au rôliste moyen. J'imagine que vous déconseillez 'Lycéennes' aux débutants ?

AS : Lycéenne n'est peut être pas facile d'accès, mais disons qu'il a surtout un accès différent des autres jeux. Je ne suis pas sûr qu'il faille à tout prix déconseiller ce jeu aux débutants. Je le déconseille uniquement à ceux qui ne le "sentent " pas. Je connais des débutants, et en particuliers des filles qui ont commencé le jeu de rôle avec "Lycéenne" et pour lesquelles tout s'est bien passé. En fait, tout se joue au niveau du feeling : si on est intéressé par le thème, si on a envie de tenter l'expérience, que l'on soit un débutant ou un joueur plus expérimenté, alors je pense que l'on peut essayer. Il y a toutefois un petit problème qui peut se poser au niveau des habitudes des joueurs : "lycéenne " nécessite une manière différente de jouer puisque c'est un jeu où les sentiments des persos ont plus d'importance que l'histoire. Les joueurs expérimentés, habitués à leur manière de jouer peuvent parfois être déconcertés par les situations ou alors se remettre à agir de façons plus coutumières. Ainsi, Il y a deux ans, un MJ m'a écrit pour m'expliquer qu'il avait développé l'inspi " Scot " qui se trouve sur le site pour le faire jouer. Il s'agit d'une sombre affaire policière se déroulant dans un pensionnat en Ecosse au XIX^{ème} siècle. Son groupe avait apprécié la partie, mais il précisait qu'il avait eu toute les peines du monde à jouer sur les sentiments des persos de ses joueurs : la partie s'était alors plus rapproché d'une séance de Chtulhu, que d'un scénario pour " Lycéenne ". A



mon avis, ce genre de situation guette plus les joueurs expérimentés que les débutants, puisque ces derniers n'ont encore développé aucun réflexes rôlistiques. Comme " Lycéenne " n'est pas un jeu toujours facile d'accès, il est avant tout destiné à tous ceux qui s'intéressent au thème et qui ressentent réellement l'envie d'y jouer, quelle que soit leurs expériences antérieures du jeu de rôles.

MJEZ : Quels conseils donneriez vous à un groupe de joueurs qui veut se lancer dans ce jeu ?

AS : Une fois que l'on a trouvé des joueurs motivés qui sont séduits par le thème, il reste certains points à ne pas négliger : La première chose à faire est de décider de l'univers dans lequel on va jouer : les choses seront très différentes selon que l'on joue dans un couvent au XVIII^{ème} siècle, dans un pensionnat au XIX^{ème} ou dans un banal lycée du XX^{ème} siècle, que ce soit en France, Aux USA ou encore au Japon. La deuxième chose à faire est de prendre beaucoup de soin à la création des personnages. Chaque joueur doit bien s'imprégner des caractéristiques sentimentales et psychologiques de son perso : cela est essentiel pour que le jeu puisse fonctionner comme il a été conçu. Le MJ devra tout autant soigner ses PNJ. Il devra aussi parsemer le scénario de situations dont les joueurs pourront se saisir afin de mettre en avant les caractéristiques émotionnelles de leur perso. Enfin, jouez sans aucune fausse honte : n'hésitez pas à forcer un peu le trait au départ. " Lycéenne " est un jeu où on joue des persos qui ressentent des émotions fortes et épanchent leurs sentiments (ou leurs ressentiments). Ce n'est pas un jeu pour "coincés", même si les persos peuvent parfois l'être

selon leur profil. La pudeur intérieure de certains peut parfois être un frein à la mise en valeur des sentiments que ressent un personnage. Mais il ne s'agit pas non plus de faire de chaque instant un moment dramatique, mais plutôt de saisir le bon moment et la bonne situation pour faire vivre aux persos et aux joueurs des émotions intenses.

C'est aussi une expérience unique qui permet entre deux campagnes de jeux plus " musclés " de respirer une bouffée d'air frais en changeant complètement sa façon de jouer.

MJEZ : Et voici la question qui revient toujours dans les interviews de notre zine : Quelles recommandations feriez vous à quelqu'un qui veut se lancer dans la création d'un univers de jeu ? Et plus précisément d'un univers de Jeu de Rôle Romantique ?

AS : Pour qu'un projet puisse voir le jour, il est à mon avis important de ne pas se fixer trop d'objectifs importants. Il faut savoir limiter ses ambitions au départ, quitte à y revenir ensuite, créer des suppléments, etc.... C'est à mon avis un des gros pièges à éviter : l'enthousiasme et l'euphorie du début peuvent faire vite place au désenchantement et à l'enlisement une fois que l'on s'est réellement rendu compte de la somme de travail que tout cela implique.

Mais il ne faut surtout pas se décourager, car c'est aussi une expérience extraordinaire si on réussit à la mener jusqu'au bout. Je pense qu'il est donc nécessaire de posséder une bonne dose de motivation, de se fixer des objectifs à la fois bien précis t modestes et surtout, de disposer de beaucoup de temps. Il est toujours difficile de faire un jeu tout seul : c'est plus facile de le faire



en équipe,
puisque celà réduit la somme de travail de chacun
et permet, lors des
échanges entre personnes d'enrichir l'univers de jeu.
Cette équipe doit
toutefois rester assez réduite pour éviter que les
visions de chacun ne
se contredisent et bloquent le processus de création
(celà m'est arrivé
lors de mes premières tentatives de création de
jeu). Il faut donc un
chef de projet qui tranche en cas de désaccord.

Je suis aussi persuadé que tout géniteur d'univers
se doit de maîtriser
la création de page web. Internet est en effet un
outil et un allié
formidable pour les rôlistes, surtout en ce qui
concerne l'édition d'un
jeu à moindre frais. De plus, cet outil accélère et
multiplie les
échanges rapides d'idées. C'est aujourd'hui un
vecteur de communication
essentiel qui permet, avec un minimum de maîtrise
de diffuser son jeu et
d'en faire profiter la communauté rôliste. Le net
donne de plus la
possibilité de créer un lien direct entre les créateurs
et les joueurs.

Pour ce qui est de faire connaître son jeu, il est
aussi intéressant de
faire des plaquettes expliquant le thème et les
spécificités du jeu. Ces
plaquettes peuvent ensuite être distribuées lors de
conventions. Si on a
assez de temps pour celà, on peut aussi se rendre
soi-même à des
conventions pour effectuer des démonstrations.

Si on veut que le jeu puisse continuer à vivre, il faut

un suivi plus ou
moins régulier. Là aussi, Internet permet de mettre
son site à jour,
puisque'il est très facile d'effectuer des modifications,
de descendre ou
de monter de nouvelles pages, d'enrichir les
scénarios ou les aides de
jeu, de répondre à des questions.

Pour notre part, nous avons aussi opté pour
l'édition d'un fanzine :
'Antisèche' entièrement consacré à notre jeu. C'est
aussi une autre
façon de faire vivre le jeu et de le faire découvrir à
de nouveaux joueurs.

Pour ce qui est des jeux de rôles spécifiquement
romantiques, je pense
que c'est la même chose, si ce n'est que, comme
tous les jeux originaux
et un peu " hors norme ", il sera nécessaire d'éditer
des aides de jeu
expliquant au mieux en quoi ce jeu est différent et
comment y jouer.

MJEZ : Un p'tit mot sur les fanzines ?

AS : Il est difficile de trouver ce que l'on cherche
dans un magazine
du commerce. Ils ne m'ont jamais satisfait à 100% :
on n'y parle jamais
des jeux que j'aime et toujours des quelques
mêmes comme si les jeux les
plus vendus étaient joués par tous les joueurs. Ça
ne m'empêche pas de
continuer à les acheter pour l'instant : je dois avoir
beaucoup de
patience, car j'attends toujours un miracle.

Bonne chance pour votre zine : l'avenir du fanzine
est Internet.