



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Magazine > Reportages > Entretiens > **Une interview de Benjamin Paquette et Francis Larose**

Aventure à Kaïnas

Une interview de Benjamin Paquette et Francis Larose

jeudi 31 juillet 2003, par [Le Faiseur](#)

C'est avec une certaine appréhension que j'arrive devant le Kioux, cet arbre titanesque capable de porter une ville entière sur ses branches immenses. Il me semble que c'est bien là que Benjamin Paquette et Francis Larose, auteurs et développeurs du jeu Mechanical Dream, chez Steamlogic, m'ont donné rendez-vous. Mais comment en être sûr ? Tous ces géants végétaux se ressemblent tellement quand on les voit d'en bas. Qu'ai-je donc été dire à Arnok que j'essaierai de lui avoir une interview portant sur un tel univers ? Il paraît que certaines créatures d'ici mangent les feuilles de ces arbres ! Maman !

Puis, deux silhouettes s'avancent et sortent de l'ombre. Les deux premiers humains que je vois. Les deux seuls, d'ailleurs, si je m'exclus du compte. Je ne suis après tout qu'un visiteur. Fort heureusement, on devine sans peine qu'il s'agit de mes interviewés ! Ils ont l'assurance sereine de ceux qui maîtrisent leur univers. Les présentations se font rapidement. J'essaie de me concentrer sur ce qu'ils me disent, malgré de fréquents coups d'oeil dans mon dos, des fois qu'un monstre surgisse. Leur présence me rassure, bien entendu, mais on ne sait jamais. Hem, ne pas les faire attendre. Une grande inspiration, faire le vide un instant dans mon esprit puis me lancer.

Le Faiseur : Hum, bonjour à vous. Je tiens d'abord à vous remercier de bien vouloir m'accorder cette petite interview. J'ai envie de plonger tout de suite dans le vif du sujet et une question me brûle les lèvres. J'aimerais qu'en premier lieu, peut-être, nous nous intéressions à l'équipe et aux auteurs : pouvez-vous vous présenter ?

Francis Larose : hummm, un peu punk, acharné et peut-être même gentil ! Sérieusement, il y a très peu à dire sur moi, sauf peut-être que j'essaie d'être un éditeur sincère.

Benjamin Paquette : Sans doute. Je suis un amoureux de la vie depuis ma naissance envers et contre tout. Je me décrirais comme un « extrême sensible à tendance sensuelle », mais j'ai aussi un cerveau !

Faiseur : Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux de rôle ? Quel est, en somme, votre parcours rôlistique ?

F.L. : J'ai commencé à jouer à l'âge de neuf ans. Le rythme des parties est resté très sporadique entre neuf et douze, puis j'ai vraiment plongé dans trois univers de douze à seize ans : un univers créé par un ami avec les règles de D&D, « Warhammer, le Jeu de rôle fantastique » et Cyberpunk. La fin de mon adolescence ne m'a pas permis de beaucoup jouer. J'en suis revenu ressourcé et j'ai pu commencer Mechanical Dream. En tout, je compte maintenant quinze ans d'expérience.

B.P. : J'ai commencé à jouer aux jeux de rôle à l'âge de 13 ans, à travers D&D « Forgotten Realms ». Comme tout le monde. La campagne dura près d'un an et demi. Depuis, je suis resté amoureux de ces

univers, une passion qui m'est restée jusqu'à maintenant. Nous avons un MJ erratique qui nous en a fait voir des vertes et des pas mûres. Par la suite, j'ai surtout pratiqué la gamme World of Darkness, ainsi que Runequest, Shadowrun et Earthdawn.

Faiseur : Mechanical Dream, édité par Steamlogic, est votre premier jeu commercial. Y'en a-t-il eu d'autres, en amateur ? Comment vous est venue l'envie de rejoindre le milieu professionnel du jeu de rôle ?

F.L. : Pour ma part, j'ai créé deux ou trois jeux de plateau. Ils étaient pratiquement terminés, mais je les ai finalement laissés de côté pour des raisons de motivation et d'originalité : je trouve qu'ils manquaient un peu de saveur et cela ne me serait même pas venu à l'idée d'en faire le commerce. Pour MD, les choses sont venues d'elles-mêmes.

B.P. : En amateur, quelques idées ont bien été lancées, bien sûr, mais rien de sérieux. Un an et demi après « le départ » de Mechanical Dream, Francis parlait du jeu avec un ami au coin d'une rue, littéralement. Un homme les écoutait : c'était un petit éditeur. En discutant avec lui, on a compris qu'en se bottant le derrière, les deux années que nous avons passées en innombrables germinations mentales éclectiques pouvaient être assemblées en un tout cohérent.

Faiseur : Comment vous êtes-vous réparti le travail ? Comment, plus généralement, s'est déroulé le processus de création du jeu ?

F.L. & B.P. : Pour la création de l'ossature de MD, nous l'avons faite à deux. Quand le moment est venu de s'occuper de la partie commerciale, nous avons décidé de nous répartir les tâches en fonction de nos forces. Benjamin, avec sa démarche littéraire et sa rigueur, était définitivement l'homme de la chair (tout le bel enrobage fait sur l'ossature du jeu) et moi, avec mes qualités sociales et mon expérience des chiffres, j'étais fait pour le rôle de gestionnaire de notre imaginaire.

Faiseur : Combien de temps a duré la gestation de Mechanical Dream ? Qu'est-ce qui vous a le plus

marqué pendant cette période ?

F.L. & B.P. : Francis est revenu de France en novembre 1997. J'ai commencé à travailler avec lui en juillet 1998. Nous avons commencé à écrire la première version en juillet 1999, mais la première « vraie » version ne fut finalisée qu'en novembre 2000. De novembre 2000 à mars 2002, ce fut un travail de fou. Il fallait parvenir à faire sortir de nos têtes les idées, en images, de ce qui allait devenir les races. Ce fut ardu, mais Donald et Yan ont, comme beaucoup l'ont fait remarqué, vraiment du talent. Ensuite ce fut l'écriture, un projet monstre pour moi, sans expérience dans ce genre de dimension de texte et de composition. Et puis, pour Francis finalement, qui se retrouvait propulsé à la barre d'une compagnie qui commençait au niveau international, pour la première fois de sa vie. La gestion pour l'impression, la traduction, les contacts de distribution, la pub qu'on pouvait se permettre, les graphistes, les deadlines. C'étaient beaucoup de nouveautés d'un seul coup !

Il nous faut donc avouer quatre ans et demi de travail à plein temps, à ressasser le travail pour passer au tamis tous les clichés, un à un, et les ôter, pour ne laisser que ce qui vous est parvenu. C'est long. C'est tout cela qui nous a marqué.

Faiseur : Parlons un peu de Steamlogic. Steamlogic est une toute jeune entreprise. Pouvez-vous nous toucher deux mots de vos projets ? Vers où vous portent vos envies ?

F.L. & B.P. : Amener le jeu de rôle au rang de forme d'art reste notre priorité. Nous voulons aussi faire prendre conscience aux gens des problèmes du monde réel par la représentation de ces problèmes dans l'univers de Mechanical Dream, si le jeu de rôle ne se présente pas comme un reflet du monde, il devient un point de fuite. C'est en quelque sorte une mise en perspective du réel. En fait, dans l'univers de Mechanical Dream comme dans toute oeuvre d'art ! Actuellement, l'édition de BD « d'auteur » fait partie de nos projets à court terme, ainsi que le jeu de figurine Pantin Nocturne. Et vers où nous portent nos envies. Je rigole en repensant aux millions de projets que nous avons, Francis et

moi, à ces centaines d'heures de discussion. « Donnez-moi un levier et je soulèverai le monde. » Donnez-nous quelques millions et nous ferions bien plus. A commencer par un jeu vidéo et un film d'animation !

Faiseur : Parlons plus précisément de Mechanical Dream. Comment est née l'idée de ce jeu ?

F.L. : De façon très classique, MD est né d'un rêve mélangé au désir de voir un jour un univers sans aucune mythologie connue être édité et imprimé.

B.P. : Lorsque Francis est revenu de France avec ses idées (les Frilins, les Gnaths, les Zïns, les Emovans connus alors comme les Loktaks, les Yakis qui portaient un autre nom, oublié depuis, les Kioux, l'Essence et l'orpée (le Quix, à l'époque)) d'un monde végétal géant, habité de mini créatures (les Zïns faisaient 2 pieds, les Yakis 4 !), j'ai été enchanté. Au bout de quelques temps, j'y ai mis du mien, d'abord par petites touches, puis de plus en plus. C'est de tout cela qu'est né Mechanical Dream.

Faiseur : Pouvez-vous nous décrire un petit peu le processus de création d'un tel univers ?

F.L. : Je laisse Benjamin, stylo mécanique, faire son entrée, c'est plutôt son domaine.

B.P. : Lol. On est parti du rêve de Francis, de ces races dans ce monde gigantesque. Ce sont vraiment la tendance au fantastique de Francis et ma tendance au « psycho-très-logique » qui ont, une fois fusionnées, donné ce mélange « Industrial Fantasy ». Paradoxalement, Francis aime les ambiances glauques, lorsque la saleté recouvre tout et les anti-héros, tandis que j'ai toujours été du genre à adorer les paladins. Ainsi, nous entrecroisons nos références, sans même chercher à le faire. Notre tendance commune au poétique, à l'impression et à l'émotion s'épanouissait partout à l'intérieur de ce monde en pleine naissance.

Faiseur : Mechanical Dream bouleverse un grand nombre de référents et de références. Finie, par exemple, la race humaine, dominante, place à des espèces entièrement originales. Pouvez-vous nous parler un peu plus précisément de vos inspirations ?

F.L. & B.P. : A la base, le monde géant de Francis ne possédait pas d'humains. Cette idée est restée. A mesure que l'on travaillait les races en profondeur (histoire, psychologie, culture, etc...), on s'est mis à y imbriquer un peu d'humanité, fragmentée. Au bout d'un moment, les races sont devenues des « perspectives humaines », c'est-à-dire que chacune est devenue l'exacerbation d'une caractéristique de l'être humain, mise en relation avec d'autres dans un contexte donné. Ces espèces, ce monde sont devenus notre laboratoire. Évidemment, ces fragments d'humanité disséminés au travers du jeu ne sont que des noyaux, mais ils nous servent énormément. Pour les inspirations directes, je lisais beaucoup d'Arthur Koestler, de Kundera, d'Umberto Eco et de Baudelaire à cette époque.

Faiseur : Le système de jeu emprunte à plusieurs autres jeux commerciaux, Deadlands en tête. Pourquoi ce système-là ? Quels en étaient les avantages, de votre point de vue ?

F.L. & B.P. : Notre rencontre avec le système de Deadlands fut un coup de foudre : c'était notre premier contact avec un système de jeu intuitif, un système souple, aisé, agréable. Nous savions ce que nous voulions : des combats rapides, réalistes donc dangereux, à saveur épique (les « dés ouverts » permettent cela facilement, merci encore Earthdawn), pouvant être effectués avec un maximum d'efficacité pour un minimum « d'efforts ». Les vieux systèmes du genre « Touche ou rate » étaient déjà trop usés pour nous. La découverte de la « Réserve de Combat » fut notre plus grande joie ; en partant, entre autres, du système de Deadlands, nous pouvions maintenant aller beaucoup plus loin. La touche « Mechanical Dream » naissait.

Faiseur : MD est résolument un jeu à part. Son originalité et ses particularités le démarquent très fortement des autres univers de Fantasy, par un mélange des genres. En général, un univers est créé en fonction de thèmes chers à ses auteurs. Quels sont les thèmes que vous définiriez comme importants dans MD ?

F.L. & B.P. : Les thèmes Industriel, comme étant l'aspect sombre, violent, désespéré, inévitable et

mécanique bien qu'infusé de « pathos », et le Fantastique, comme étant l'aspect d'espoir, de rêve, de lumière et d'amour (il a peu de place, mais il existe !) sont réellement à la proue de MD. Le but primordial est de rallier l'imaginaire au rationnel, la logique au rêve, l'illogique au réel. C'est un désir encore inexpliqué de fusion sous haute tension, je crois. Indirectement, l'engagement social (la nécessité de communiquer et de faire un effort pour la communauté afin de gagner son orpée), l'acceptation de la vie malgré ses difficultés plutôt que les plaintes braillardes (les Années du Chaos, catastrophe dont tout le monde a dû se remettre en reconstruisant vies et villes tout de suite après), la prise de ses responsabilités (les Echos, surtout les Juges), et le geste écologique (partout) sont au centre de nos préoccupations.

Faiseur : Dans quel sens s'oriente le développement de l'univers ? Comptez-vous établir une storyline ?

F.L. & B.P. Les trois chapitres, « The Core's Crusade », « The Dream's Presence » et « The Clockwork » établissent effectivement une espèce de storyline. Cependant, tous les autres suppléments, autant les bestiaires que les livres sur les Vocations ou les cités, remplis d'informations sur le monde, seront construits « indépendamment » de cette trame. Ainsi l'univers de MD, tout en se développant, restera très ouvert aux joueurs, ce qui est pour nous de la première importance. Nous considérons qu'un univers, où la storyline prend toute la place, réduit à néant l'importance des personnages des joueurs. Peu importe ce qu'ils feront, les mêmes archi-personnages façonneront l'histoire et ils n'en seront que les témoins. De la même manière, mais à l'envers, un univers statique n'incite pas les personnages à participer davantage. Chaque groupe joue « dans sa bulle » et invente tout par lui-même. Encore une fois, un équilibre de pendule a été le but recherché dans notre jeu.

Faiseur : De quelle manière comptez-vous faire découvrir l'histoire et la géographie de cet univers ? Et au-delà du Sofé, n'y aurait-il pas quelque secret inavouable ?

F.L. & B.P. : Le Coffret Mécanique contient deux

cartes, l'une de Kaïnas et l'autre du « Core's domain ». Ensuite, les suppléments, comme le très prochain Bestiaire de la forêt, nous dévoileront la géographie, la faune et la flore des forêts. Un autre bestiaire est déjà prévu et traitera des jungles, ainsi que des autres écosystèmes majeurs. Les suppléments sur les grandes cités introduiront, à leur tour, l'histoire de leur région. Ainsi, petit à petit, chaque ouvrage permettra la découverte d'un pan de réalité toujours plus grand de Kaïnas. Pour ce qui est du Sofé, il est loin ! Etes-vous si pressés d'aller dans l'espace sans savoir ce qui se trouve au fond de l'eau ?

Faiseur : On a pu lire dans la presse spécialisée que Mechanical Dream a été conçu en français avant d'être traduit en anglais. Un certain chauvinisme me pousserait à parler de la version française comme de la "vraie" VO. Avant cette "VO", avec le recul, y a-t-il des choses que vous auriez aimé changer ou améliorer ? Lesquelles ?

F.L. & B.P. : Totalement d'accord pour le chauvinisme, la vraie VO est en fait la VFO ! Il y a des choses que nous aurions aimés changer, d'autres que nous avons changées, que nous changeons et que nous allons changer pour la VF. L'introduction sera de meilleure qualité, il ne s'agira pas d'une traduction de mon travail et le texte bénéficie de deux années supplémentaires de pratique. Les races ont été réécrites pour en permettre une compréhension plus complète et simple à la fois. La création et l'évolution du personnage seront divisées en deux chapitres distincts, en plus du « Walker's Walk » qui se retrouvera du côté Rêve. Pour le reste, outre une meilleure qualité d'impression, la maquette devrait rester sensiblement la même. En fin de compte, secret de polichinelle, la VFO sera réellement meilleure que la VA.

Faiseur : Une question un peu à part pour finir : trouvez-vous encore le temps de jouer ?

F.L. : Oui, pas souvent, mais il le faut, cela ressource, cela fait du bien et nous donne du cœur à l'ouvrage.

B.P. Que oui ! Nous aimerions bien jouer deux fois par semaine, mais nous ne sommes pas syndiqués,



alors... Du reste, nos parties sont vraiment extraordinaires. Lorsque je suis l'Absolute Judge (NDR : le Meneur de Jeu à Mechanical Dream), j'ai l'impression de connaître à fond mon sujet et les joueurs ressentent la même chose. Cela donne des parties d'une richesse incroyable, comme on n'en avait jamais joués avant. Par exemple, une bataille particulièrement remarquable nous reste encore gravée en mémoire même après plus d'un an ! Mais trêve d'enthousiasme, merci de cette petite entrevue et nous vous souhaitons à tous de bonnes parties !

Faiseur : Merci à vous, de m'avoir accordé un peu de votre temps !

Nos deux auteurs repartent comme ils sont venus, se fondant dans cet univers qui est le leur. Je me retrouve tout seul. Content d'avoir cette interview sous le bras, mais euh, comment dire... Je suis en pleine jungle, certainement perdu et j'ai oublié de leur demander mon chemin. Bon, et bien tant pis, autant prendre une direction au hasard, on verra bien. Au fait, ai-je suffisamment d'orpée sur moi ?