



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Magazine > Reportages > Entretiens > **Interview des auteurs de R.A.S.**

Interview des auteurs de R.A.S.

vendredi 15 août 2003, par [Alexandre Clavel](#)

Tout d'abord, parlez-nous un peu de vous. Pourquoi avez-vous décidé de prendre le pari d'éditer votre propre jeu de rôle ?

Alors là, on devait pas avoir les idées très claires, en tout cas nous ne nous souvenons pas... Une réponse genre " parce que " me semble la plus honnête.

Ayant réalisé le rêve de centaines de joueurs de JDR, nous allons donc nous débarrasser tout de suite des questions qui embêtent tout le monde et parler de la création en elle même. Parlez nous du projet R.A.S., du temps mis, des efforts ... Ca donne quoi, de gérer un projet comme R.A.S. ? Fatigant, compliqué, excitant ?

Les 3 à la fois, surtout quand on découvre comment ça marche. Le projet R.A.S. est parti d'un délire au cours d'une partie de jdr chez un ami. Petit à petit, cela a pris de l'envergure pour finalement devenir un projet concret. Alors, c'est fatigant, tout de même 3 ans de travail du premier délire jusqu'à l'envoi en imprimerie. Compliqué car nous avons découvert petit à petit le parcours de création. Et finalement excitant quand enfin l'imprimeur vous envoie votre premier exemplaire.

Quelles ont été les principales influences pour le cadre de ce jeu ? Est-ce qu'il y a des livres que vous recommanderiez pour ceux qui recherchent de l'inspiration

Principalement la série Babylon 5 et le film Starship Troopers. Du moins au départ. Au fil du temps, de nombreuses autres inspirations sont venues se greffer à notre réalisation, que ce soit des films, des BD ou des bouquins. Sans compter certains délires de notre imagination. On doit avouer également qu'une bonne part de notre inspiration est tirée,

pour le meilleur et pour le pire (surtout le pire) de l'actualité... De très bonnes lectures que nous vous recommandons et ce ne sont que deux exemples parmi une flopée de livres qui valent le détour, c'est toute la série des " Vorkosigan " de Lois Mc Master Bujold (tout simplement géniale, du hard science à l'état pure comme on en veut à R.A.S.) et la série des " Hypérions " de Dan Simmons (là encore, un vrai moment de bonheur de SF, même si le rapport à notre jeu peut vous sembler relatif). Rien qu'avec ces deux là, il y a de quoi créer des dizaines de scénarios.

Dites-en un peu plus sur le système de jeu, comment l'avez vous mis au point ? Quelles étaient vos priorités ? Et surtout pourquoi pas de Système D20 pour R.A.S. ? Vous tenez vraiment à ne pas le vendre, ce jeu ?

Nous voulions un système de jeu simple et rapide, accessible aux débutants et qui ne rebuterait pas les vétérans. Le système utilisé pour R.A.S. est assez simple pour donner des actions rapides mais aussi pour être modifié si le besoin s'en fait sentir. De plus nous ne sommes pas fan du système D20, tout le monde l'utilise et nous ne sommes pas tout le monde (rire).

A quel point le jeu a t-il évolué depuis sa forme d'origine ?

Il a énormément évolué, en tout cas dans nos têtes du moins. Déjà nous avons gagné en expérience d'un point de vue technique (meilleurs dessins, meilleure mise en page, etc...). Puis, il faut avouer que nous ne pensions pas qu'il plairait, nous n'avions donc pas approfondi le background. Chose désormais réglée car nous avons grandement étoffé le monde de R.A.S., du moins entre nous.

" Si commercial veut dire " des éléments pas forcément très originaux mais qui plaisent au public", faire un produit commercial me paraît assez normal quand on veut le vendre. Faire un produit non commercial confine soit à la prétention bornée, soit au petit plaisir personnel, mais qui ne bougera pas de l'étagère de sa chambre. Néanmoins il y a un équilibre à trouver entre Schwarzenegger et Jean Luc Godard. Alors quelles concessions avez-vous faites pour appâter le chaland ? Sur quelles idées avez-vous pris le risque de surprendre et de déplaire au détriment du succès du jeu ? " (La question a été volée sur le site du GROG, elle a pour but non avoué de voir si les auteurs comprennent du premier coup, car moi il a fallu que je la lise plusieurs fois)

Nous avons fait un mélange entre les chemins classiques du space opéra et certains choix qui partent à contre-courant des règles établies. Ainsi on retrouve, par exemple, toujours nos chers humains en conquérants spatiaux ou encore des aliens tout ce qu'il y a de plus classique tel que les fameux petits Gris des films de SF.

A l'origine, les humains ne devaient pas apparaître dans le background, mais nous nous sommes dit qu'ils donneraient aux MJ et aux joueurs des clés et des repères qui leur permettraient de s'approprier plus facilement notre univers, rendant par là même tout ce qui peut sembler original plus abordable, plus identifiable.

Nous avons par contre fait l'impasse sur tout le côté surnaturel ou supranaturel que l'on retrouve souvent dans divers monde de SF. Le côté humour est aussi très présent dans le monde de R.A.S., nous y tenions afin de dédramatiser le côté militaire et de faire en sorte que les joueurs passent du bon temps.

Quels sont les JdRs que vous aimez et ceux qui vous ont influencé lors de l'écriture de celui-ci ?

Nous avons commencé notre apprentissage du jdr par des jeux d'une grande finesse tels que Bloodlust ou INS/MV. Puis nous avons bifurqué sur des jeux divers comme Scales, Nightprowler ou Loup-Garou. Mais pour R.A.S., aucun jeu ne nous a inspiré, nous n'avons jamais joué à des jeux de space-Op et cela ne nous a d'ailleurs pas spécialement gêné.

Pourquoi faire un choix tel que celui d'éviter toute magie. Les mutations par exemple ou même la Force auraient pu vous ramener du monde. Car quand on parle SF, on a plus tendance à imaginer un univers proche de l'héroic fantasy, qui soyons honnête est plus fédérateur que la Hard Science. Pour corser la réponse vous n'avez pas le droit de mettre dedans les mots (on va jouer au tabou) : Star Wars, Polaris, Fading Sun, Métabarons et D20...J'attends !

Ce choix nous permet d'une part de nous démarquer des jeux futuristes où seuls des Pjs doués de talents supranaturels sont à même de survivre. Ensuite cela permet de rendre le jeu plus fluide (utiliser un pouvoir ralentit toujours le jeu) et de mettre à égalité tous les joueurs. Nous étions las de tous ces télépathes, mutants à quatre bras et autres créatures dotées de tel ou tel talent surnaturel. Dans R.A.S., si votre fusil d'assaut ne suffit pas, la meilleure solution reste la fuite.

Depuis la sortie de Vampire, tout bon jeu qui se respecte possède sa conspiration. Alors, les cahiers noirs sont ils faits pour répondre à cette attente ou alors par réel souci ?

En tant que grand fan de Loup-Garou, je peux dire que les conspirations à étages je commence à connaître. Nos Pages Noires sont là pour donner satisfactions aux MJs qui, comme moi, aiment bien connaître les dessous des jeux qu'ils masterisent. Bien entendu, au fur et à mesure que nous étoffons le monde, nous inventons de nouvelles intrigues, mais nous ne cherchons pas à faire languir nos joueurs avec de grands secrets qui seront fragmentés petit à petit dans les compléments.

Arrêtons de tourner autour du pot et tranchons dans la question primordial : l'argent. Je sais la question n'a rien à faire là, mais je ne peux plus attendre et c'est pour avoir ceux qui sont partis directement à la fin pour lire la réponse. Quels sont vos objectifs de vente, de retour sur investissement et à quel terme ? Combien avez vous fait avec R.A.S. ...

Ou la, sujet ardu. Disons que jusqu'ici, chaque produit de R.A.S. s'est remboursé et rapporte des

bénéfices. Bénéfices qui servent à financer les ouvrages suivants.

Voilà chose faite, maintenant parlons de R.A.S. uniquement de R.A.S.. Il me semble que vous ayez largement prévu la suite des événements, pourrait on avoir un avant goût.

Oui, nous avons désormais dans notre tête la trame pour environ une dizaine de compléments avec campagne à l'appui. De plus, nous avons prévu que R.A.S. serait un monde qui évoluerait et ne serait pas statique. Nous avons déjà prévu l'apparition de nouveaux peuples mais aussi la disparition de certains. De grandes guerres, des bouleversements dans les alliances et les rapports de force. Bref, plein de bonnes choses.

La première lecture du jeu laisse supposer que les personnages appartiendront exclusivement à des clans (races), est-ce pour pouvoir écouler des " ClanBooks " (racebooks) ? Depuis Vampire (encore lui), tout jeu se doit de posséder un clanbook, une suite de suppléments faciles qui donnent une pseudo vie politique au jeu. Comme tous ces jeux ont des suppléments faciles les auteurs délaissent les scénarios comme on avait dans les Warhammer ou Appel de euh ... Ne zappez pas ma question arrive ! ... Dans le livre de base, on a 3 scénarios, mais dans Grisons/Reivax, on n'a rien. Comme les suppléments ont l'air d'être essentiellement des clanbooks, dans quelle zone comptez vous vous situer ?

Notre idée première est de favoriser les 3 premiers peuples jouables du livre de base, nous continuons donc à les favoriser. Ainsi le compléments des Humains contiendra lui aussi 3 scénarios pour ce peuple. Les compléments tels que Grison/Reivax ne sont pour nous qu'un moyen d'étoffer l'univers. Mais à la demande de nos joueurs, nous y avons implanté les règles pour créer des membres de ces peuples. Nous ne sommes pas des fans du système " ClanBook ". C'est pourquoi il y en aura peu et que nous regroupons les peuples secondaires par deux.

Le jeu est un jeu " à missions " ? Les scénarios seront-ils axés uniquement sur des campagnes

militaires ou aura t-on des scénarios basés plus sur la survie, sur l'exploration, sur des intrigues ou sur des enquêtes ?

Effectivement, du coté des Humains cela reste très militaire et ce d'autant plus avec les menaces de guerre qui approche. Mais pour les Ullars cela va être assez différent, car les joueurs se retrouvent mêlés malgré eux à la création d'un clan. Une tâche ardue qui leur demandera de l'ingéniosité et de la diplomatie. Du coté des Adhaarax, les scénarios seront plus accès sur l'infiltration et la diplomatie.

Moi je me suis toujours demandé, l'étiquette que l'on vous colle d'amateur professionnel, ça vous gêne ou au contraire vous encourage ?

Honnêtement, cela ne nous fait ni chaud ni froid. Ce que nous faisons nous plait et cela semble satisfaire de nombreux joueurs. Cela nous suffit.

Maintenant les Capsules, personnellement je crois que c'est du jamais vu et je n'en reviens pas. Pourquoi, alors que tout le monde publie n'importe quoi, vous nous sortez un bestiaire (avec un scénario formidable) gratuitement. Un bestiaire, tout le monde l'achète. Je trouve, de plus, que c'est très risqué, car ça vous retarde dans les publications et en plus ça contribue à la fameuse étiquette d'amateur. Votre opinion ?

Nous étions en train de prendre un sérieux retard dans nos publications papier et les rumeurs sur notre disparition commençaient à gronder. Il fallait montrer que nous n'avions pas abandonné le navire. Les capsules sont de petits suppléments qui nous permettent d'alimenter régulièrement le site et de ce fait de le faire vivre. Quant au travail que cela nous demande, il faut savoir que le système des capsules est très particulier : il s'agit de suppléments ouverts à toutes modifications (corrections, ajouts, améliorations) de la part de joueurs qui voudraient apporter leur pierre à notre édifice. Nous donnons les bases, eux poursuivent en nous faisant parvenir leurs créations que nous incluons dans de nouvelles versions. Des suppléments interactifs quoi !

Faire payer ces suppléments reviendrait à tuer cet



esprit d'interactivité et réduirait nos joueurs à de vulgaires consommateurs, pas à des acteurs de notre aventure éditoriale.

De plus, ces suppléments nous permettent d'étoffer notre univers avec des éléments qui ne trouvent pas forcément leur place dans les livres que nous éditons. Nous n'aimons pas trop l'idée de faire payer des joueurs pour des suppléments dans le genre d'un bestiaire ou d'un catalogue de matos. Notre politique est de tout faire pour ne pas profiter du joueur.

Une fois la campagne finie, c'est la deuxième édition et la réédition des ClanBooks ou alors ... Qu'est ce qui est prévu dans le futur pour ce jeu, pour l'après " campagne qui a changé à jamais la face de l'Univers ".

Il est clair qu'une 2nd édition ne me déplairait pas, mais nous ne sommes pas allés assez loin dans nos sorties pour y penser pour le moment (toujours cette politique du respect des joueurs). Ensuite qui sait, un R.A.S. dark âge ou un R.A.S. âge des lumières se passant quelques siècles avant ou après sont toujours possibles. Mais cela n'est pour le moment que pure hypothèse.

Et l'après R.A.S. que comptez vous faire ? Racheter les droits de Bloodlust, d'Ecryme, relancer la machine Vermine, traduire R.A.S. ... Devant tant de talent, il serait idiot de me faire croire que vous vous arrêterez là.

Nous avons de nombreux projets en cours mais ils sont encore trop peu avancés pour être rendus publiques. D'autres jeux de rôles qui seront pour certains dans l'esprit de R.A.S. (du moins côté humour) et d'autres bien différents avec des objectifs de création surprenants.

Mais c'est sur, nous ne nous arrêterons pas là. En tout cas, nous préférons pour le moment créer, que racheter des droits.

Vous cherchez du monde ? Un interviewer aux question incisives pourrait-il lui aussi passer du côté des amateurs professionnels ?

Oui et non. Nous apprécions de recevoir de l'aide, mais il est vrai que nous avons nos petits délires et qu'il est dur de s'y incruster. Bien évidemment, nous recherchons des jeunes pleins de talents, mais pour faire ses preuves nous attendons d'abord ...

Bon c'est fini les questions ! La concurrence est trop rude j'arrête de taper et garde pour moi la suite r...