

MAÎTRE D'ŒUVRE

JEAN-MARIE NOËL

Le grand retour de Laelith

Il a été le rédacteur en chef du mythique hors-série n°2 de Casus Belli première version, celui sur Laelith, la ville la plus célèbre du jeu de rôle français. Vingt-six ans plus tard, alors que Black Book Éditions a annoncé mystérieusement le retour de la cité du Roi-Dieu, il revient aux affaires et nous dévoile quelques secrets de ce comeback tant attendu !

Le doudilain, la mascotte de la « nouvelle » Laelith

Casus Belli : Black Book Éditions a annoncé Laelith à la surprise générale à la fin de la précommande de Héros & Dragons. C'est donc toi qui t'occupes de ce projet. Pour ceux qui ne te connaîtraient pas, qui es-tu et comment t'es tu retrouvé à gérer ce projet ?

Jean-Marie Noël : Je suis un vieux rôliste, j'ai participé à la première incarnation de Casus en tant que maquettiste. Je suis arrivé à Casus en 1985, j'y suis resté jusqu'en 1999, date de la fermeture du magazine. J'ai participé à toute la vie de ce magni-

fique canard. Ma première participation pour Casus, c'est le logo que j'ai fait pour le magazine. Didier Guiserix voulait un logo. Je sortais d'une école d'art, j'étais rôliste, je m'étais présenté au journal et Didier m'a demandé de faire le logo, ça a commencé comme ça. Et ma première parution date du numéro 35, numéro où Casus a lancé Laelith...

CB : Dès le départ, ton histoire est liée à celle de Laelith ?

J-MN : Étonnamment, oui. Bon, et puis moi j'ai flashé sur la ville dès ce numéro là, principalement consacré à elle. Dans les numéros suivants, il y a eu des compléments qui m'ont beaucoup intéressé. En tant que maître de jeu, j'ai monté une très grosse campagne, en partant d'Alarian [NdIR : premier univers français pour D&D, qui sera repris et développé dans Héros & Dragons] pour arriver à Laelith, puis dans la ville elle-même. C'était une folie, avec huit joueurs répartis dans toute la France, à Orléans, à Paris, à Bouges, à Clermont-Ferrand. On se recevait les uns les autres, à raison d'une partie par mois, on n'avait pas d'enfant et on jouait tout le week-end ! On a joué comme ça deux ans. Donc je connaissais très bien les lieux. Et en 1990, j'étais dans la Rédaction, Didier [Guiserix] ne me cantonnait pas à mon rôle de gratteur de papier et maquettiste, et quand a





“ Laelith a été un des grands moments de ma vie. ”

Jean-Marie's Digest

Né en 1960, études d'arts appliqués de 1978 à 1985, première partie de JdR en 1982, première parution dans *Casus* en 1985, entre dans l'équipe de *Casus Belli* comme directeur artistique free lance en 1985, salarié en 1989 jusqu'en 1999, fin de l'aventure *CB première génération*. Depuis, travaille en tant que graphiste indépendant (mais toujours occasionnellement rôliste, principalement MJ sur *Capitaine Vaudou*).

émergé le projet d'un hors-série spécial sur Laelith qui rassemblerait les articles épars publiés précédemment et des nouveautés, il a tout de suite pensé à moi. Il faut dire que je leur rebattais quand même pas mal les oreilles avec ma campagne ! [Rires] Il m'a proposé de prendre le rôle de rédac' chef sur le hors-série. Je suis tombé de ma chaise, j'ai accepté et c'était parti !

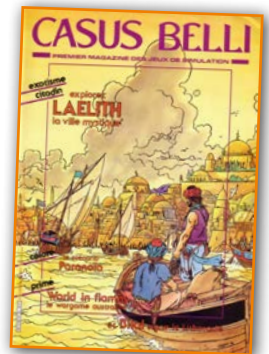
CB : Comment expliquer le succès de ce hors-série ?

J-MN : L'idée intéressante, c'était de faire participer plein de lecteurs, plein de gens qui avaient véritablement joué dans la ville. Par exemple, moi, j'ai mis plein d'anecdotes de ma campagne, mes joueurs ont écrit des brèves aussi, même chose pour les autres. Tout ça faisait qu'il y avait une profondeur,

un foisonnement d'idées et de choses différentes. Ce qui a fait la richesse de ce hors-série, c'est qu'on sentait qu'il y avait du vécu, que les auteurs se l'étaient appropriés à travers des anecdotes marrantes, des choses comme ça.

CB : Est-ce qu'au moment de boucler, vous aviez conscience de sortir un objet culte et mythique dans la culture rôliste française ? Est-ce que vous avez cette intuition ou pas du tout ?

J-MN : Si j'étais prétentieux, je dirais : oui bien-sûr. Mais je ne suis pas sûr. Dans le jeu, on est toujours entre deux eaux. On n'est jamais sûr que les projets qu'on monte, qui sont forcément des projets personnels qui nous touchent beaucoup, puissent être partagés par plein de gens. On savait qu'on avait eu beaucoup de retours très positifs →



Casus Belli n°35 : naissance de Laelith (1986).



Ci-dessus : le hors-série *Casus Belli* (première formule) n°2, compilant et développant les textes sur *Laelith* parus dans *Casus*.

Ci-dessous : la fameuse carte de *Laelith* signée Patrick Durand-Peyrolles.



sur les premières publications autour de la ville, donc on avait bon espoir que la chose soit partagée. Après, se dire que c'était devenu un élément fort de la production française, je n'avais pas cette outrecuidance. Il faudrait demander à Didier ce qu'il voyait, lui, à l'époque. On y croyait tous vraiment beaucoup, mais le succès, c'est autre chose.

CB : Pour nos lecteurs qui ne connaîtraient pas *Laelith*, quel est le concept au départ ?

J-MN : La volonté était de créer une ville pour *Donjons & Dragons*, le système de jeu absolu à l'époque, celui qui pouvait rassembler le plus de monde, avec une personnalité forte. Quelque chose qu'on n'aurait pas encore vu. Des villes existaient dans les productions en anglais, mais on voulait faire quelque chose de personnel qui reflétait l'esprit du magazine. C'était ça l'idée de fond. Quand on voit les gens qui ont participé, que ce soit Denis Gerfaud, Jean Balczesak, tous les membres de la Rédaction, ces gens-là avaient une personnalité et un univers fort qu'ils avaient toujours partagé avec *Casus*. *Laelith*, c'était trouver

un point central pour regrouper tout le monde autour d'un projet commun. Et d'avoir une ville à la française représentative de l'esprit *Casus*. Une fois lancé, tout est parti de la grande carte de Patrick Durand-Peyrolles. C'était le point de départ de notre imagination. Pour ceux qui ne la connaissent pas, c'est une ville perdue dans un lieu inhospitalier, entourée de montagnes et de volcans, adossée à deux grands lacs. La ville est un lieu de pèlerinage important, comme peut l'être La Mecque par exemple aujourd'hui pour un croyant musulman. C'est un lieu où il est de bon ton de venir se recueillir au moins une fois dans sa vie. Du coup, la ville génère une activité économique importante aussi. Il y a trois ressorts. La partie religion, avec ses temples, un des fondements de la ville. Le monarque qui dirige la ville est d'ailleurs un Roi-Dieu. Le deuxième pilier, c'est le commerce, le négoce. Le troisième ressort, c'est un creuset d'aventures. Pour tous ceux, mercenaires ou non, qui cherchent un travail, une aventure, il y a plein de choses à faire, partout, dans la ville ou autour.

CB : *Black Book* a surpris tout le monde au début de l'année en annonçant le retour de *Laelith*. Quelle est la genèse du projet ?

J-MN : *Black Book* a commencé les démarches en 2014 pour demander à tous les auteurs qui avaient contribué au hors-série de céder leurs droits dans l'optique d'une possible réédition. Tout le monde l'a fait, bien évidemment heureux de cette idée potentielle. J'avais précisé à l'époque qu'éventuellement, si il y avait du travail à faire, j'étais partant. De l'eau a coulé sous les ponts. En avril 2016, *Black Book* m'a proposé de devenir le chef de projet. C'est la deuxième fois que je tombe de ma chaise. Déjà en 1990, et en 2016, rebelotte !

CB : Attention au dix de der en 2042 !

J-MN : [Rires] Exactement ! C'est va-chement étonnant pour moi. Laelith a été un des grands moments de ma vie, de ma vie de rôliste. Me dire qu'il va ressortir en version très augmentée et me dire que c'est à nouveau moi qui repique au truc, c'est un bonheur absolu, je ne le cache pas. Tous les gens avec qui je travaille en ce moment, on se rend bien compte que c'est un espoir et une chance de remonter un truc plus contemporain, avec des préoccupations plus contemporaines, quelque chose de très développé.

CB : À quoi va ressembler ce *reboot* alors ? Sur le fond, la forme ?

J-MN : Le premier hors-série faisait 104 pages, moins quelques pages de pub. Là, on est parti sur quatre ou cinq fois plus de page. Un exemple très simple, pour ceux qui connaissent : une terrasse, c'est-à-dire un quartier de la ville qui était développé sur six ou dix pages, fait désormais quarante pages. Voilà pour la forme. Pour le fond, on repart absolument du hors-série numéro 2. Ce qui a été produit depuis n'est pas pris en compte. Par exemple, *Laelith 20 ans après*, sortie en décembre 2000, n'est pas pris en compte. On repart de l'original, on s'appuie sur tous les concepts définis dans la première version et on l'augmente considérablement. Comme dans le hors-série, on a des quartiers, des temples, le Roi-Dieu, des provinces autour... Simplement, on enrichit et on développe les concepts. On apporte du neuf, on va plus loin dans le détail. Un exemple : quand un pèlerin arrive dans la ville, jusqu'à présent, il arrivait dans un lazaret, un endroit où les arrivants sont auscultés, surveillés, pour voir s'ils n'ont pas de maladie, si ce sont bien des pèlerins, s'ils ne viennent pas pour de mauvaises raisons, etc. Dans la première version, c'était en deux pages ; là, ce sera quatre fois plus et, tout autour, sera développé le lieu : comment on y arrive ? Pourquoi on arrive par ce chemin ? Qu'est-ce qu'il se passe sur place ? Vers



La cité sainte accueillie de mystérieux habitants...

quelle tente est-on orienté ? Existe-t-il des taxes ? Bref, des dizaines de considérations qu'on pourra voir aussi sur la nouvelle grande carte. Tout est enrichi, développé, réactualisé. Quand je dis réactualisé, c'est par rapport à l'évolution de la mentalité des joueurs et de notre monde. Laelith en 2016 ne peut plus être la même qu'en 1990. Vous en saurez plus bientôt.

CB : Au niveau de l'équipe, qui travaille sur le projet, alors ?

J-MN : L'idée de *Black Book*, que je partage aussi, était de faire appel à des anciens et à des nouveaux pour enrichir la ville avec de nouveaux regards. J'ai contacté plein d'anciens. Certains ont concrètement quitté l'univers du jeu et n'étaient ni disponibles ni intéressés. Mais Denis Beck, André Foussat et Frédéric Ménage, qui ont beaucoup écrit dans *Casus*, sont là. Agnès Pernelle, secrétaire de Rédaction de *Casus* de tous temps, avec qui j'ai beaucoup →

“ La grande carte de Patrick Durand-Peyrolles, c'était le point de départ de notre imagination. ”

“ Laelith sera enrichie, développée. ”

joué, écrit aussi. Enfin, Frank Stora, pilier de *Casus* première génération, est là aussi. Il y a également d'autres anciens et puis des nouveaux, autour des gens très talentueux qui gravitent autour de *Casus Belli* nouvelle version et de BBE. Moi, mon rôle est d'impulser une vision commune sur la ville. Au niveau de la structure de l'écriture, comme dans la première version de Laelith, on a un texte principal et des marges sur les côtés qui résonnent avec le texte principal. Des brèves de tavernes, des instantanés, des histoires vécues, des PNJ complémentaires. Didier Guiserix et Tristan Lhomme, entre autres, vont s'occuper de ça. On reprend l'idée qui avait bien marché : sur l'auteur principal interviennent deux auteurs complémentaires. C'est aussi la formule qui traduit le foisonnement de la ville. Au final, on aura une quinzaine d'auteurs.

CB : Au niveau visuel, Laelith va ressembler à quoi ?

J-MN : Les illustrations de 1990 datent. Et c'est normal. L'optique est différente. BBE a fait réaliser déjà un gros paquet d'illustrations, plus d'une centaine, par une jeune illustratrice très talentueuse, Tania. Elle s'est passionnée sur le projet en lisant le hors-série initial, et certaines de ses images collent parfaitement à la réalité du texte de 1990, et d'autres sont plus éloignées, plus imaginatives, apportent quelque chose de nouveau. Et c'est très bien ainsi. Elle sera l'illustratrice principale du projet. D'autres viendront en complément. Mais on a déjà un sacré stock

d'illustrations très belles et avec une sacré personnalité. Chose qu'on n'avait pas en 1990, où chaque illustrateur faisait un petit bout dans son coin. Là, on va avoir une belle cohérence, une belle unité. Du coup, les auteurs s'inspirent en partie de la vision qu'elle a

eue de la ville pour développer leurs textes. Par exemple, pour tel PNJ, l'aubergiste, l'illustration est déjà faite donc l'auteur écrit son personnage en partant de l'illustration. C'est une mécanique intéressante.

CB : Est-ce qu'on a le droit à une surprise, un scoop ?

J-MN : Alors... Il y a beaucoup de choses, mais je vais donner à manger au connaisseurs et ne rien révéler de trop gros. Un nouveau quartier a été créé au niveau des prisons de la Haute terrasse.

Globalement, une nouvelle politique de grands travaux est en cours : un nouveau pont pour traverser la Faille est en fin de construction, par exemple, des remparts sont en cours de création pour protéger les baraquements militaires, le développement des relations commerciales avec le Nord du lac d'Altalith a provoqué la migration du caravansérail de la Piste dorée... Des choses comme ça. Mais je reste muet sur les choses fondamentales.

CB : Le projet aura le droit à un financement participatif ?

J-MN : Oui. Je laisse BBE gérer sa communication sur ce dossier, mais une précommande participative aura lieu en novembre sur la plateforme *Casus*. L'idée, c'est vraiment de se faire plaisir, de tenter de faire le plus possible pour les fans et pour cette ville magique. Les idées ne manquent pas.

Propos recueillis par Tête Brûlée

