

"Salut Phéjal !

1-Quand as tu eu la première fois envie de te lancer dans l'écriture de SUBABYSSE, et pourquoi ? Qu'est ce qui t'a motivé ?

*« L'idée a commencé à me démanger en 1990, je venais de rentrer au lycée ORT de Colomiers. Il y avait déjà de nombreuses années que l'envie d'écrire un jeu de rôle qui me ressemblerait me chatouillait. Mais il a fallu attendre la fin de l'année 1991 pour que je couche sur papier les premières notes concernant Subabysse. Ce qui m'a motivé à l'époque et encore aujourd'hui, c'est de faire découvrir cet immense univers qu'est l'océan. J'ai une vraie passion pour l'eau, la plongée et les sous-marins. De plus, aucun autre jeu n'avait exploité cet élément, je me suis dit qu'il y avait quelque chose à faire. »*

2-Tu as écrit beaucoup ? Sans dévoiler quoi que ce soit, vers quelle direction vont les aventures de Subabysse ? Y'a du matos ?

*« Oui, je suis un psychopathe de l'écriture. Les premières éditions de Subabysse faisaient plus de 300 pages ! Elles ont un peu mincies avec le temps. En ce qui concerne les scénarii de Subabysse, ils sont assez variés, de l'enquête urbaine, à l'aventure-découverte, en passant par l'action ou l'horreur. Il y en a pour tous les goûts. Du matos ? Oui, il y en a : un paravent avec un livret de scénarii et 3 suppléments. Mais j'ai des scénarii en stock pour en faire facilement 2 ou 3 de plus. »*

3-Quelle est l'univers de Subabysse ? Explique-moi mieux : quelle est la différence avec Polaris, par exemple ?

*« L'univers de Subabysse est un post-apocalyptique aquatique. C'est un peu long mais c'est ce qui le résume le mieux. La différence essentielle avec Polaris se situe sur le fait que les hommes se sont réfugiés aux fonds des océans non pas parce que les terres étaient contaminées mais parce qu'il n'en reste presque plus. Le monde de Subabysse est un « waterworld », les terres y sont rares, souvent peuplées par des mutants hostiles et assez peu pratiques pour accueillir l'homme puisqu'il s'agit de montagnes. »*

4-Tu joues quoi dans Subabysse ? Quel type de perso ?

*« Il y a 21 professions et 8 nations à Subabysse, sachant que chaque profession se décline au moins en 2 tendances (spécialités). Cela fait une grande variété de personnages possible, de l'aventurier, en passant par le militaire, le gardien de mutants, le plongeur, le sportif, la vedette, le technicien ou encore l'homme riche. Il y en a pour tous les goûts. Il est même possible de jouer des mutants. »*

5-Le système de jeu, comment il fonctionne ? Je crois que tu as mis au point des règles très sympas au niveau de l'expérience : de quoi s'agit-il ? Il y en a d'autres ?

*« Je me suis fait un système de jeu sur mesure, c'est l'avantage d'écrire son propre jdr. Le système, basé sur le D100 est clair, rapide et suffisamment précis pour contenter tout le monde. Après, le principe est très simple : il y a 4 caractéristiques, la Force Mentale, le Physique, l'Habileté et la Technique qui sont notées sur 50. Sous chaque caractéristique, il y a une liste d'aptitudes, elles aussi notées sur 50. En faisant la somme Caractéristique + Aptitude, on obtient une note sur 100 donc un pourcentage.*

*Le système d'expérience de Subabyse, tout comme son système de jeu est 100% original. Pour faire simple : plus vous serez actif durant une partie, plus vous remplirez la fiche d'expérience, plus votre personnage progressera vite. Chaque jet réussit sans bonus apporte une réussite et donne l'opportunité d'augmenter l'aptitude à la fin du scénario. Après, il existe d'autres règles sympas, mais il ne faut pas tout révéler de suite... »*

6-Après l'écran, de quoi traitera le prochain supplément ? Tu peux nous en dire deux mots ?

*« Il s'agit d'un supplément très important : l'Ancienne Atlantide, qui décrit une partie des secrets de ce fantastique peuple. Dans la version actuelle, le livre fait environ 120 pages et contient 5 scénarii. Pour finir, et pour citer mes joueurs à ce sujet : il y a deux types de Subabyse, avec ou sans l'Ancienne Atlantide. Pour dire à quel point ce supplément est l'un des piliers du jeu. »*