

**Entretien avec, Yann Lefebvre, membre fondateur et cogérant aux Écuries d'Augias, Daniel Latreille, associé et auteur aux Ecuries d'Augias**

**Comment définiriez-vous votre métier ? (vos tâches dans la pratique, votre influence sur les jeux publiés, etc.)**

YL> j'officialie en tant qu'auteur / éditeur et de façon plus spécifique, selon les projets, j'ai pour mission la maîtrise d'œuvre des projets, certaines tâches de secrétariat d'édition et de traduction. Parfois, je suis amené à mettre la main à la patte dans les aspects graphiques (direction artistique, exécution de tâches de maquette) mais ce n'est pas ma spécialité... Ma gamme de prédilection reste Crimes que j'ai créée avec M. Christophe Chaudier. D'une manière générale, comme les trois autres associés, je débats et j'influe sur la ligne éditoriale et les projets des Ecuries.

*DL : Pour ma part, bien que mon domaine de prédilection soit l'écriture – j'ai signé un Carnet de Crimes – le plus souvent je travaille en tant que secrétaire d'édition et relecteur critique. Je suis également en charge de la partie communication des Ecuries : j'essaie d'entretenir des contacts réguliers et cordiaux avec nos partenaires et je veille à la bonne visibilité de notre maison et de nos produits en amont et en aval.*

**Comment définiriez-vous votre ligne éditoriale ? Qu'est-ce qui vous différencie des autres maisons d'édition ?**

YL> d'un point de vue thématique, la majeure partie de nos jeux tournent autour de l'historique – fantastique. L'immersion dans l'ambiance, le recours au roleplay est prédominant dans nos jeux. Au niveau philosophique, nous essayons de faire des choix audacieux, misant sur des concepts originaux, éloigné du « mainstream », sortant des sentiers battus. Au niveau évolution, nous nous dirigeons de plus en plus vers des jeux à forte dominante narrative, et des suppléments qui s'ancrent dans le patrimoine de villes ou de régions particulières (voir La Chaux de Fonds 1904 pour Crimes). Enfin, nous participons à de nombreuses initiatives autour de la promotion du jeu amateur ou de rôles en général (concours des Démiurges, projet La Sauce au Jeu avec l'école Ludus...).

Cela ne nous distingue pas forcément des autres éditeurs qui font également des choses du même acabit, c'est juste que ces traits font partie de l'ADN de notre association.

**Quelles sont les raisons qui, aujourd'hui, vous motivent à publier un jeu et pas un autre, comme *Within* ou *Lady Blackbird*, par exemple ?**

YL> Si nous pensons qu'un jeu peut apporter un plus dans l'immensité de la production actuelle ou passée, comme le singulier Lady Blackbird ou Mustang, nous nous mettons au travail, histoire d'en faire profiter la communauté. Mais la plupart des projets produisent soit des échos en nous (comme les thématiques de Within au diapason avec les séries et les livres que nous affectionnons), soit sont des projets home made qui sortent des tripes des membres des Ecuries. Il n'y a pas forcément de calculs de rentabilité, dans le sens où certains projets particuliers peuvent tirer leur épingle du jeu malgré un concept a priori singulier.

**Qu'est-ce qui différencie la collection In-Vitro du reste de votre production ?**

YL> L'entretien de gammes étant un travail colossal qui dépasserait les ressources humaines dont nous disposons, l'entretien de jeux In Vitro concilie deux priorités qui sont la publication rapide de jeux tout en un se suffisant à eux-mêmes, et le gage que ces jeux soient source de surprise pour le lecteur qui sait d'emblée qu'In Vitro est fait pour accoucher d'œuvres particulièrement originales. C'est presque un label correspondant à un cahier des charges bien précis, tant et si bien que certains clients achètent les In Vitro parce qu'ils adhèrent au concept, à la recherche d'expérience de jeux nouvelles.

### **Pour vous, quel est le ou les JdR le plus « réussi(s) », dans le fond, la forme, pourquoi ?**

YL> Aucun. En déterminer un me minerait le moral puisque je me dirais que le Graal étant découvert, je n'ai plus à m'adonner à sa recherche ! On cultive une relation particulière avec les jeux en fonction des expériences qu'ils nous ont procurées à la lecture ou lors des sessions de jeux, ce qui fausse souvent le débat, comme quand un professeur a ses chouchous avec lesquels il ne peut rester objectif. Cependant, je pense que le JdR « total » serait celui qui s'arc-boute sur un seul concept fort, qu'il traite jusqu'au bout, où le gameplay en traduit parfaitement les thèmes, où l'objet-livre est fabriqué en fonction (format, pagination, direction artistique, choix du papier...). Bref, l'expérience d'un tout cohérent pensé bien en amont et où tous les acteurs auraient travaillé au diapason.

En tant qu'auteur et éditeur, le jeu le plus réussi de notre côté est celui où nous avons senti le plus de motivation, le plus d'échanges et de synergie entre auteurs, illustrateurs, testeurs et premiers joueurs. C'est le genre de communion que l'on ressent dès qu'on ouvre un livre...

*DL : Pour moi le jdr réussi c'est celui, quel qu'il soit, qui m'aura fait passer une bonne soirée avec des amis, et qui m'aura permis pendant quelques heures, de m'évader de mon quotidien. Je suis ravi qu'il en existe tant, portant sur tant de thèmes différents, car ainsi, je peux choisir celui qui convient le mieux à mon humeur du moment.*

*Cela signifie surtout que l'aspect réussi d'un jeu ne se fonde pas sur la seule base d'un critère de fond ou de forme, mais bien d'une foule d'aspects. Par exemple, Rolemaster et Rêve de Dragon sont deux jeux aux mécanismes complexes, mais seul l'univers de Rêve de Dragon, selon moi plus riche et déjanté que son confrère, a su me faire passer outre le côté rébarbatif des règles à calculs multiples. Le côté affectif a aussi son importance, et si nombre de joueurs trouvent aujourd'hui AD&D simpliste et suranné, j'aime encore y jouer car pour moi il garde la saveur des parties de mes années collège.*

*En ce qui concerne les jeux produits par les Ecuries d'Augias, c'est encore autre chose qui entre en jeu, à savoir la joie et la fierté de voir aboutir un projet auquel on croit et auquel on a consacré beaucoup de temps et de travail. On ne peut qu'être fiers de ses bébés et trouver qu'ils sont les plus réussis du monde.*

### **Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?**

YL> de plus en plus, des systèmes simples qui mettent en avant la narration, c'est-à-dire l'évolution de l'histoire et de ce que vivent les personnages. Des systèmes qui misent sur le fait qu'un échec cinglant est un bon événement puisqu'il génère une histoire intéressante. Si possible sans l'intervention du hasard, certes intéressant mais qui fausse parfois d'autres éléments de gameplay que sont les gestions de ressources, la manipulation de jauges, les paris et les mises. Je crois de plus en plus à l'hybridation entre les systèmes de JdR et ceux des jeux de société, voire des jeux vidéos.

Toujours selon moi, le système est essentiel pour procurer une expérience de jeu concluante, comme le célèbre « System does matter » développé par les théoriciens de The Forge.

*DL : Avant de connaître les Ecuries, ma préférence allait aux jeux utilisant le bon vieux système de compétences avec des dés de pourcentage. Quand on joue souvent à l'appel de Cthulhu, Stormbringer, Hawkmoon, cela devient presque une évidence. A cela rajoutez une expérience malheureuse pour ma première partie de Hurlements, un des premiers jeux narrativistes, qui m'a quelque peu enfermé dans cette optique.*

*En tant que Palefrenier, j'ai appris à connaître, et mieux, à développer des systèmes dans lesquels les dés s'effaçaient de plus en plus face à la narration. Je me suis senti enrichi de cette expérience, et je pense aujourd'hui que l'avenir du jeu de rôles ne passe plus forcément par le dé. En même temps, déjà à l'époque de AD&D, Gary Gygax lui-même disait que « les dés ne servaient qu'à faire du bruit derrière le paravent du maître. »*

### **Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?**

YL> c'est là que l'élément affectif intervient : la campagne des pierres du destin pour Warhammer menées plusieurs années avec mes amis d'il y a quinze ans et rejouées il y a peu avec d'autres joueurs. Pourquoi ? Parce que nos personnages avaient le temps de se développer ensemble, pour le plaisir de prolonger les expériences, l'ivresse de la puissance... Cependant, je crois qu'avec l'apport conscient ou inconscient des séries actuelles – d'excellente qualité scénaristique – nous allons au devant de campagnes de JDR bien plus haletantes et abouties que par le passé. Et si le JDR est capable d'évoluer comme le jeu vidéo, avec les notions de monde persistant qui évolue au gré des actions des joueurs, nous y gagnerons d'autant plus !

*DL : Je n'ai pas fait beaucoup de campagnes... En vérité, je préférais le plus souvent enchaîner des scénarios one shot du même univers, ce qui me donnait l'impression de jouer une campagne sans m'enfermer dans un canevas préétabli. De même, cela me permettait de composer avec la présence des joueurs, qui est le cauchemar du MJ. Avec plusieurs one shot, si un joueur ne pouvait pas venir à telle ou telle séance, ça ne mettait pas en péril toute la campagne.*

*Du peu de campagnes que j'aurais jouées, ma préférence irait à La nuit des profondeurs pour AD&D, que je joue actuellement avec mon groupe habituel, et que j'ai dû bien sûr adapter aux nouvelles règles issues des dernières éditions.*

### **Quels sont vos univers de jeu de rôle préférés, pourquoi ?**

YL> Bien que le médiéval fantastique soit une matrice à laquelle on n'échappe pas, je préfère les expériences historiques (je suis historien de formation) mâtinées de fantastique. Parce que l'histoire est une source d'inspiration inépuisable permettant souvent un niveau de détail et de complication incomparable, parce que l'élément fantastique traduit certains aspects de ces époques, certaines sensibilités qui seraient intraduisibles autrement.

Au final, j'ai du mal à m'extraire des expériences déjà vécues et partir dans l'anticipation pure. Je suis Alexandre Dumas quand il disait qu'on pouvait violer l'histoire tant que les enfants sont beaux.

*DL : L'univers médiéval fantastique a toujours été (et restera toujours, je pense) mon préféré. Au cinéma, il y avait Conan, dans ma bibliothèque, il y avait Tolkien. Mon premier Livre dont vous êtes le héros était La Reine des Neiges, avec l'elfe Meynaf qui m'a toujours suivi depuis. J'ai toujours eu un faible pour les grands moments épiques, les héros hors du commun, les situations manichéennes, la musique remplie de cuivres et les armes médiévales.*

### **Que pensez-vous de la distinction que font certains rôlistes entre story games et JdR ?**

YL> Toutes les théories sont bonnes à prendre tant qu'on est capable d'en sortir à un moment donné. Les méthodes de classification ont leur intérêt : établir des catégories pour s'y retrouver, établir des genres pour qu'on en comprenne facilement les codes. Cependant, j'y vois de nombreux inconvénients :

- définir des concepts, c'est accepter ou rejeter des œuvres sur des éléments discréditant toujours contestables
- s'arrêter sur ces concepts, c'est rendre toute hybridation difficile, voire impossible, c'est stériliser le champ des possibles

J'ai du mal à séparer les JdR des story games. L'objectif est le même : s'amuser en créant une fiction entraînante. Le moyen importe peu : privilégier l'évolution du personnage, sa composition, le respect de l'univers ou la façon de modifier l'histoire, ces chemins ne cessent de s'entrecroiser pour s'enrichir mutuellement. J'ai cessé depuis longtemps de m'interroger sur ces systèmes de classement, en glosant des heures pour aboutir au fait qu'un ballon puisse être un « référentiel bondissant » et pas autre chose...

*DL : Ca doit être dans notre nature, de toujours vouloir codifier, classer, ranger et surtout, argumenter sans fin sur des sujets qui au final ne nécessitent pas tant de blabla. Du coup, comme mon compère Yann, je ne fais pas attention à ce genre de débat.*

### **Pour vous, quelle est la différence entre JdR dit amateur ou indépendant et édition professionnelle ?**

YL> Question intéressante puisque nous sommes tous issus, aux Ecuries, du monde du jeu amateur et que nous avons longtemps réclamé l'étiquette d'indépendant. Plusieurs pistes de réponses possibles :

- les moyens déployés, je ne parle pas forcément de moyens financiers, mais de ressources humaines, de compétences et surtout d'expérience pour mener un projet éditorial qui est bien plus exigeant et technique qu'on peut le croire ;
- l'expérience déployée par l'équipe et qui l'amène à améliorer sans cesse la qualité de l'objet livre, la forme et le fonds, en acceptant à un moment donné d'endosser les contraintes d'une édition professionnelle : cohérence de la maquette, absence de coquilles au niveau du texte, vérification et tests du système soit en bref, le respect du consommateur final ;
- la place qu'accorde le producteur à la production de jeux ; quand ce travail occupe une dizaine d'heures par semaine de façon régulière et que la personne consent à accomplir les tâches les plus

ingrates (contrats, facturation, déclarations AGESEA, corrections de maquette et j'en passe), on peut lui accorder le fait que ce n'est plus un hobby, mais une réelle occupation professionnelle.

Pour la distinction entre jeu indépendant et professionnel, j'ai du mal à bien séparer les cases. Le concept d'indépendance a été l'objet de nombreuses discussions, je vous propose d'écouter le podcast que nous avons livré à La Cellule : <http://cellulis.blogspot.fr/2012/04/podcast-jdr-ecuries-daugias-editeur.html> . Je crois que l'indépendance est liée au fait que l'intéressement financier de l'éditeur n'est pas prioritaire, et l'amène de ce fait à oser des entreprises éditoriales qui ne semblent a priori pas « bankable ». Du coup, il accepte le fait de se planter sur un projet qui n'est pas « mainstream », chose peu plausible pour un éditeur qui obéit à une logique de profit (ce qui n'est pas une critique en soi). Le parallèle avec le cinéma indépendant version festival Sundance et cinéma Hollywood serait intéressant, toutes proportions gardées.

### **À vos yeux, qui sont les trois personnes les plus représentatives de la nouvelle génération d'auteurs de JdR français ? Qu'est-ce qui la caractérise, selon vous ?**

YL> Aille, ouille, je vais devoir parler des amis, forcément ! Et les choix sont cornéliens, mais comme il faut faire des choix... J'évacue donc les personnes des Ecuries, pour ne pas être taxé de nombrilisme ;)

Mahyar Shakeri : ce stakhanoviste de l'écriture du JDR et de scénarios plus particulièrement m'impressionne. Humainement certes, mais aussi par sa capacité à s'adapter à des univers de jeux très différents en restant au diapason avec les desideratas des éditeurs. Du coup, ce professionnalisme est un sérieux atout dans un monde du JDR où les scénaristes sont souvent les auteurs mêmes des jeux, ou des fans inféodés à tel ou tel univers.

Lionel Jeannerat : cet auteur In Vitro ose sortir des sentiers battus (Romance Erotique) ou s'avancer dans des projets avant-gardistes (La Chaux de Fonds 1904). Ce dernier avait démontré qu'on pouvait drainer une somme d'argent non négligeable de la part de collectivités locales et d'organismes culturels quand on savait faire d'une sortie de jeu un événement culturel majeur.

Thomas Munier : j'en choisis un dernier que je ne connais pas personnellement. Le fait qu'il ait développé Inflorenza à partir de l'univers d'un tiers (Sombre de Johan Scipion) en s'en rropriant les codes pour aboutir à une œuvre très personnelle, reflet d'un travail de soliste, m'interpelle.

Mes choix révèlent le désir d'une nouvelle génération qui se montre professionnelle, mutagène, téméraire, polyvalente qui ose sortir le JDR des sentiers battus en secouant les habitudes dans lequel ce loisir s'est assoupi.

### **Comment voyez-vous l'évolution du JdR dans le fond et la forme, et d'un point de vue économique au sens large ? (nouveaux modes de financements comme le crowdfunding, modes de distribution, rôle du Net, revues, conventions, etc.) Que pensez-vous de ces systèmes ?**

YL> Question très large. Mon rôle d'éditeur me confère des œillères au niveau des ventes de JDR en général. Nous sommes à la charnière de deux ères, un peu comme ce que vit la musique, si ce n'est que le système auquel le JDR est soumis me paraît bien plus inerte. En effet, l'essentiel des ventes est lié à la distribution en boutiques, ce qui est loin d'être nouveau. Si les levées de fonds (crowdfunding) ont dopé la production en terme quantitatif, on assiste aussi à un assainissement du système, dans le

sens où l'abondance des projets opère une nécessaire sélection entre ceux-ci et que des échecs de levées de fonds sont à prévoir si le public est toujours aussi restreint, ou s'il se lasse de voir des projets séduisants sur le papier mais qui ne convainquent pas une fois reçus.

Par contre, l'émergence et la persistance de revues (je note l'excellence de Di6dent par exemple) est de bon augure, même si leur périodicité et leur modèle économique me semble toujours aussi fragile. Le niveau de certains articles montrent une véritable maturation de notre loisir qui se permet de réfléchir sur lui-même, d'avoir du recul, de se permettre d'explorer le JDR en Espagne, de revenir sur ses premiers temps... C'est d'excellents augures.

Les conventions semblent aussi de plus en plus nombreuses, nous recevons une quinzaine d'invitations par an. Reste, comme les autres médias et comme les maisons d'édition, à trouver le public et l'assise financière pour perdurer. Ce qui dépendra et de l'étendue du public et de son engagement à soutenir tout cela...

**Comment êtes-vous distribué ? Quel est, selon vous, le mode de distribution le plus adapté à votre activité ?**

YL> des distributeurs assurent une distribution en France métropolitaine, en Belgique et en Suisse pour la majeure partie de nos produits. Récemment, certains de nos produits trônent dans des librairies suisses. Nous faisons plus rarement des colis pour les zones non achalandées (Brésil, DROM...). La distribution physique est un élément essentiel de nos rentrées d'argent. Nous pourrions multiplier ces modes de distribution mais ce serait sous-estimer le temps pris par les expéditions. Ce que nous rappellent nos journées passées à emballer et expédier les collector échappant à ce circuit traditionnel de distribution boutique. Nous n'avons pas encore tenté la distribution dématérialisée (par pdf par exemple).

**Une vente correcte de livre de base, c'est combien d'exemplaires sur un an ? Quel est votre JdR le plus vendu ?**

YL> C'est comme demander l'âge d'une dame, voyons... Nos tirages s'échelonnent entre 1000 et 2000 exemplaires. Ceux de Crimes édition 1 se sont tous écoulés en à peu près 4 ans. 500 exemplaires la première année d'un livre de base est une excellente nouvelle, puisque ces ventes signifient que le seuil de rentabilité est atteint depuis longtemps et que ce « score » permettra soit à la gamme de grandir, soit à d'autres projets d'être financés...

## Entretien avec Jérémie, Co-gérant aux Écuries d'Augias

Directeur de la collection *In Vitro*

(Au quotidien fabricant dans l'édition)

### Comment définiriez-vous votre métier ? (vos tâches dans la pratique, votre influence sur les jeux publiés, etc.)

Lorsque l'on fait de l'édition de jeux de rôle, il est assez fréquent de porter plusieurs casquettes, les ressources financières et humaines étant à l'échelle du marché, donc pas très élevées. La plupart ne vivent d'ailleurs pas de l'édition de JdR.

Il est donc relativement difficile de répondre à cette question de façon précise, notamment parce qu'en guise de métier, c'est une fusion de plusieurs qu'on est amené à exercer. Si on devait résumer ce qui le caractérise en un mot, je dirais le « suivi » : relationnel (avec les différents collaborateurs et prestataires), éditorial (travail sur le texte, les différents choix à opérer), technique (s'assurer de la qualité et de la conformité des fichiers et des livres), promotionnel (pour assurer les ventes), et commercial (pour pouvoir lancer d'autres projets). On notera également un travail de veille concurrentielle, d'état du marché et de comportement du consommateur, nécessaire si l'on veut développer un peu l'activité.

Ensuite l'influence que l'on peut avoir sur un jeu va dépendre de ce qu'a déjà fait l'auteur, de sa facilité (ou non) à gérer certains aspects (comme le système par exemple). Malgré tout, si influence il y a elle n'est pas imposée mais l'objet de discussion, c'est une question de confiance mutuelle et les choses se font en bonne entente. Quelque part il s'agit plus d'un encadrement qu'autre chose. Nous sommes aussi créateurs, nous nous efforçons de laisser la même indépendance créative que celle dont nous aimerions disposer dans pareil cas.

### Comment définiriez-vous votre ligne éditoriale ? Qu'est-ce qui vous différencie des autres maisons d'édition ?

Notre ligne éditoriale s'articule principalement autour de productions d'inspiration historique et/ou horrifique. Mais nous nous sommes aussi inspirés de la scène indie anglo-saxonne pour la collection *In Vitro* et nos jeux gratuits.

Fondamentalement nous ne sommes pas très différents des autres éditeurs du milieu, si ce n'est peut-être par notre structure juridique (association) et notre origine. En effet avant d'être une maison d'édition, les Écuries d'Augias étaient un studio de création. Créateurs avant d'être éditeurs donc. Forts de la compréhension des aspirations d'auteur, nous valorisons une certaine indépendance créative. Ce qui ne nous empêche pas de nous impliquer par ailleurs.

### Quelles sont les raisons qui, aujourd'hui, vous motivent à publier un jeu et pas un autre, comme *Within* ou *Lady Blackbird*, par exemple ?

De façon générale, nous publions des jeux auxquels nous avons envie de jouer. Des jeux qui nous intéressent, qui nous interpellent. Ensuite viennent des considérations un peu plus commerciales en

fonction des projets, la prise de risque n'étant pas la même sur un projet comme Lady Blackbird, en téléchargement gratuit, et Within, qui est notre première vraie grosse production en tant qu'éditeurs. Si pour des projets comme Lady Blackbird on peut se contenter de notre seul intérêt, pour ceux du type Within, il faut prendre en compte le public et le marché actuels, tant sur le fond (pour le genre horreur par exemple) que sur la forme (très gros livre), et faire nos choix, quels qu'ils soient, en toute conscience.

#### Qu'est-ce qui différencie la collection In-Vitro du reste de votre production ?

La ligne éditoriale dans un premier temps, on sort du cadre de l'Histoire et/ou de l'horreur pour valoriser des expériences de jeu, des concepts différents de ce que l'on peut trouver ailleurs. Les jeux de la collection se doivent d'avoir une identité, une personnalité fortes. La plupart du temps ça passe par le système, mais avec Romance érotique par exemple, le parti-pris est aussi sur le sujet. Enfin, il faut que ce soit accessible, tant en termes de prix que d'investissement personnel pour les joueurs, le choix d'avoir des livres petit format de 80 pages maximum permet de garder un prix abordable, mais aussi de ne pas avoir besoin d'acquérir des connaissances encyclopédiques avant de commencer à jouer.

#### Pour vous, quel est le ou les JdR le plus « réussi(s) », dans le fond, la forme, pourquoi ?

Le travail sur la 6<sup>e</sup> édition française de l'Appel de Cthulhu est assez remarquable, tant par la densité du fond, que par le soin apporté à l'homogénéité de la collection. Cela dit mis à part certains collectors, la forme (l'objet en tant que tel) reste assez classique pour des livres de jeu de rôle.

Des jeux tels que les Ombres d'Esteren ou les Légendes de la Garde qui proposent du matériel supplémentaire qui peut faciliter la mise en œuvre du système sont intéressants de ce point de vue.

Sur le fond, ça dépend vraiment de ce que l'on attend du jeu, personnellement, mon coup de foudre fut Crimes et sa gestion de la psychologie. C'est d'ailleurs ce qui m'a amené par la suite à intégrer les Écuries d'Augias (encore studio de création à l'époque).

#### Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

Les systèmes qui sont en résonance avec l'univers et/ou l'ambiance du jeu. Je préfère les systèmes fluides, intuitifs, qui ne demandent pas de consulter plusieurs tables pour déterminer un résultat. Je préfère les parties d'ambiance, si un jet vient casser l'ambiance, c'est que quelque chose cloche. C'est la raison pour laquelle je ne suis pas fan des systèmes génériques. Je considère que le système doit servir le propos du jeu, et j'aime quand il y a un parti-pris affirmé.

Cela dit, je reconnais les qualités et l'intérêt d'un système en fonction des situations. Je ne vais pas forcément utiliser le même jeu/système lorsque je fais de l'initiation, que je joue avec des rôlistes confirmés ou quand je suis avec des amis. C'est donc en fonction des situations que je vais préférer un système à un autre.



Enfin, personnellement, j'aime bien les systèmes simples, mais qui prennent en compte la gestion de la psychologie.

### Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

Je n'ai pas eu l'occasion de jouer ou faire jouer énormément de campagnes complètes, ou pas forcément celles du commerce. Cela dit, c'est plus ce que mon personnage va vivre émotionnellement (ou ce que je vais faire vivre à ceux de mes joueurs) qui rend une campagne mémorable. Gagner des XP ne m'intéresse pas plus que ça, c'est l'évolution psychologique des personnages qui m'intéresse. Partant de là, ce sont plus les situations que l'univers dans lequel elles surviennent qui vont me laisser un souvenir particulier.

### Quels sont vos univers de jeu de rôle préférés, pourquoi ?

Ce ne sont pas tant les univers que je favorise que les ambiances. En termes d'univers proprement dit je suis assez éclectique, allant des supers-héros et la hard-SF aux intrigues de la Belle-Époque en passant par le mythe de Cthulhu et le contemporain. Au niveau de l'ambiance par contre, j'aime favoriser les jeux ou les parties qui explorent la part de folie des individus, qu'est-ce qui va faire craquer un personnage, pourquoi, et comment il va gérer la suite. J'ai auparavant fait des études en psychologie et psychiatrie, et la gestion de la perte des repères est quelque chose qui m'intéresse et dont je suis curieux. C'est aussi un ressort qui, lorsqu'il est bien utilisé, favorise grandement l'immersion et l'implication des joueurs, ce qui est souvent un facteur dont dépend la réussite de la partie.

### Que pensez-vous de la distinction que font certains rôlistes entre story games et JdR ?

Je pense que la distinction porte sur deux approches différentes d'un même loisir. L'essence est la même, ce sont l'agencement des différents éléments et l'importance que chacun leur confère qui est le plus souvent à l'origine des discussions sur cette fameuse distinction, sa pertinence, sa valeur éventuelle etc. De nouvelles expressions ou mots sont ainsi créés ou utilisés, dans le plus pur abus de langage et sans regarder à l'étymologie, pour désigner de nouveaux courants ou de nouvelles façons de jouer (ou du moins qui apparaissent comme tels car en vogue à un moment donné).

En ce qui me concerne, ce genre de discussions peut être intéressant si elles apportent une vraie réflexion sur le loisir et le rapport au jeu. Par contre, si ça tourne à la querelle de clocher, j'aime autant ne pas perdre mon temps et aller sortir des jeux.

### Pour vous, quelle est la différence entre JdR dit amateur ou indépendant et édition professionnelle ?

C'est une question délicate, ce sont des notions qui évoluent en fonction des techniques et des possibilités qui s'offrent à chacun. D'autre part la diversité des jeux et leur qualité n'est parfois pas dépendante de l'appartenance à l'une de ces « catégories ».

Pour simplifier, je dirais qu'un jeu amateur, c'est un jeu que son auteur développe sans autre prétention que de le rendre disponible, le plus souvent gratuitement sur internet.

L'indépendant, c'est souvent le même que l'amateur, mais qui à un moment donné, s'est dit qu'il pouvait peut-être le vendre. Pour diverses raisons (refus du projet par les éditeurs, recherche de maîtrise totale de son projet, pour éviter les intermédiaires, etc.) il va choisir l'auto-édition. Par ailleurs souvent, mais pas systématiquement, on ne pourra le trouver qu'en marge des circuits traditionnels de distribution.

Enfin, l'édition professionnelle, c'est lorsque l'auteur et l'éditeur sont distincts, l'auteur apporte une œuvre, l'éditeur sa connaissance du marché et de la distribution, les compétences administratives et techniques qui permettront au jeu une fois commercialisé de rencontrer son public.

À vos yeux, qui sont les trois personnes les plus représentatives de la nouvelle génération d'auteurs de JdR français ? Qu'est-ce qui la caractérise, selon vous ?

Anthony « Yno » Combrexelle : Son approche un peu différente et assumée de la manière d'écrire et surtout d'appréhender un jeu, notamment avec le côté ses Bursts, remet en question l'idée selon laquelle on achète un jeu pour y jouer potentiellement indéfiniment. Le jeu et le personnage ne sont plus les finalités que les scénarios servent à valoriser par le gain d'expérience ou autre, on observe l'inverse, ce sont des moyens de valoriser le scénario par une approche très tranchée dès le départ. Il y a une histoire à raconter, et elle est quelque part plus importante que ce les personnages vivent individuellement. C'est aussi permis par le fait qu'Yno a une vision globale de son jeu (on pourrait même dire éditoriale) et qu'il la valorise par ses propres créations graphiques. Le jeu n'est pas envisagé comme juste la somme de ses composantes, ce n'est pas un pitch + un système + un scénario, c'est une expérience.

Jérôme « Brand » Larré : L'un de ceux qui se posent le plus de questions sur la « jeuderologie » et qui apporte sa pierre à la réflexion générale. Et il insuffle une partie de cette réflexion dans ses propres créations. Que valoriser avec le système ? Pourquoi ? Comment ? C'est pour moi la bonne démarche quand on veut vraiment donner une identité forte à un jeu, et pas seulement à un univers. C'est aussi son approche personnelle par rapport au média JdR, qu'il concrétise avec sa démarche entrepreneuriale et des ambitions assumées, qui me font en parler ici.

Mahyar Shakeri : Il touche à tout chez tout le monde, il produit beaucoup car il ne se limite pas à un univers ou un éditeur, et c'est toujours très juste, il arrive à s'adapter à ce que l'on peut attendre, et ne fait pas que produire du texte, il apporte aussi sa pierre aux univers sur lesquels il est amené à travailler. Il n'est pas seulement professionnel, il est aussi impliqué, tout en sachant prendre le recul nécessaire à la poursuite de ses ambitions d'écriture.

Ces trois auteurs avec qui j'ai eu le plaisir d'échanger, voire de travailler, montrent de différentes façons que le JdR est un divertissement qui peut évoluer, proposer de nouvelles expériences, changer sans pour autant se dénaturer, et qu'il a le potentiel pour le faire.

Comment voyez-vous l'évolution du JdR dans le fond et la forme, et d'un point de vue économique au sens large ? (nouveaux modes de financements comme le crowdfunding, modes de distribution, rôle du Net, revues, conventions, etc.) Que pensez-vous de ces systèmes ?

Dans le fond, je dirais qu'au vu de ces dernières années, qui ont vu un certain nombre de licences se créer autour de divers médias vers des adaptations en jeu de rôle (La Brigade Chimérique, Les Lames du Cardinal, Cobra), et vu le succès de ces productions, il n'est pas idiot de penser que cela va continuer sinon s'accroître. On peut aussi prévoir un certain revival avec de nouvelles éditions de certains jeux en désuétude éditoriale depuis plus ou moins longtemps. On aura toujours de nouveaux jeux originaux qui sortiront, mais je ne pense pas qu'il y aura une énorme évolution à ce niveau (en termes de quantité ou d'approche).

Pour ce qui est de la forme, elle a plutôt tendance à se diversifier, notamment parce que l'on voit bien plus de « petits » jeux sortir, mais aussi parce que, notamment grâce (ou à cause c'est selon) au crowdfunding, on voit de plus en plus d'éditions dites collector et de goodies fournis à la pelle. Donc sans pour autant vraiment changer dans la forme principale, on voit apparaître du matériel supplémentaire, plus ou moins indispensable, mais qui semble trouver son public.

D'un point de vue économique, je dirais que tout peut arriver, mais qu'a priori, on se dirige dans une direction plutôt positive. Le milieu reste encore assez timide (ou ne s'intéresse pas) pour vraiment faire évoluer les modes de distribution. Certains se passent de distributeur, avec plus ou moins de succès, mais globalement le client a toujours un moyen d'accéder aux jeux s'il en fait la démarche (internet, boutiques, etc.).

Le crowdfunding, bien que régulièrement au centre de diverses controverses est devenu quasi incontournable pour certains, et a permis une évolution de la qualité et des moyens dans le milieu. Il a aussi ses défauts, mais la tendance reste au nivellement par le haut (au moins dans la présentation des projets), les erreurs qui ont été faites par certains sont des leçons pour tous ceux qui veulent s'y essayer. Cela dit, en tant que tel, le crowdfunding n'est jamais que la version 2.0 de la souscription, un mode de financement vieux comme l'édition (et pas seulement de JdR). Par contre il permet d'avoir une meilleure visibilité, ce qui dans un milieu de niche comme le nôtre et à l'heure du tout connecté, n'est pas négligeable, surtout dans la mesure où l'on ne dispose pas, dans la chaîne du JdR, de diffuseur (= les commerciaux qui vont à la rencontre des libraires dans la chaîne du livre « classique »). Bien utilisé, c'est donc ce qui peut aussi permettre d'attirer de nouveaux publics.

Bien sûr, il permet à des projets dits « amateurs » de se monter plus facilement et de se passer d'éditeurs, ce qui peut potentiellement aussi avoir pour conséquence de baisser la qualité globale des productions, car le travail éditorial est beaucoup moins poussé. Mais le tri finira par se faire de lui-même. C'est un système qui fonctionne beaucoup sur la confiance, si donc des productions ne sont pas assez qualitatives, il y a fort à parier que le prochain projet sera beaucoup plus difficile à mener. Ce qui est valable tant pour les éditeurs que les auto-édités.

Comment êtes-vous distribué ? Quel est, selon vous, le mode de distribution le plus adapté à votre activité ?

Nous avons un mode de distribution assez classique pour ce qui concerne nos produits courants. Nous passons par un distributeur qui réceptionne les ouvrages et se charge ensuite d'expédier les commandes aux boutiques. Pour ce qui est des éditions collectors, c'est un peu différent, car jusque là il y a pour nous une dose certaine de manutention et d'assemblage des divers éléments reçus de divers fournisseurs. Les quantités étant limitées, nous nous permettons de ne pas forcément choisir une solution intégrée, et de mieux choisir nos composants (comme avec les pochettes faites main commandées spécialement pour le collector de Montségur 1244).

Le mode de distribution le plus adapté est celui qui donnera le plus de visibilité aux créations que l'on souhaite diffuser, mais aussi celui qui nous permettra de pouvoir continuer à le faire, c'est une question que nous sommes régulièrement amené à nous poser pour savoir comment envisager le futur de nos produits et de notre structure.

Une vente correcte de livre de base, c'est combien d'exemplaires sur un an ? Quel est votre JdR le plus vendu ?

Une vente correcte, c'est une vente qui nous permet d'atteindre le seuil de rentabilité. C'est celle qui signifie que, sans pour autant avoir gagné d'argent, nous n'en avons pas perdu. Globalement on l'atteint assez bien la première année. Après ce seuil, et donc le nombre d'exemplaires correspondant, varie en fonction des caractéristiques et des coûts de production de l'ouvrage. De façon générale, nous essayons d'avoir un seuil de rentabilité inférieur à 400 ex. Mais cela peut augmenter sur des très grosses productions, ce qui devient plus risqué.

Nos ouvrages les plus vendus à l'heure actuelle sont le Livret de découverte de Within, et dans un autre genre Romance érotique.