

Entretien avec Fabien Fernandez, [Directeur artistique – Directeur de collection Hypericum] chez CDS Éditions.

Questions concernant votre activité d'éditeur de JdR :

Comment définiriez-vous votre métier ? (vos tâches dans la pratique, votre influence sur les jeux publiés, etc.) Mon métier est d'éditer des jeux de rôles. Uniquement ceux que nous aimons chez CDS, afin de pouvoir les soutenir et défendre au mieux, et faire connaître le cas échéant tous ses intervenants. Pour ça il faut pouvoir porter plusieurs casquettes : choix éditoriaux, corrections, relectures, maquettes, choix artistiques...). J'espère pouvoir dire que nous « professionnalisons » les jeux édités. Nous tentons d'en faire ressortir le meilleur autant dans les textes, les images que pour le côté ludique.

Comment définiriez-vous votre ligne éditoriale ? Qu'est-ce qui vous différencie des autres maisons d'édition ? Notre ligne éditoriale se fait au fur et à mesure de nos publications. Si elle devait se différencier des autres, ça serait déjà par l'objet : un format presque carré d'un peu plus de 200 pages. Nous sommes une structure à base associative, et donc nous n'avons pas les épaules d'un éditeur publiant des gros jeux à licence. Nous faisons donc du *porte à porte* dans les boutiques, ce qui fait une différence en termes de diffusion. Nous avons aussi pour vocation de mettre les auteurs (illustrateurs compris) en avant, et, comme notre raison sociale nous l'impose, quand des membres du bureau participent à la création d'un jeu, ils ne sont pas rémunérés. De fait, nous sommes par exemple, les premiers en France à avoir reversé des droits d'auteurs à des associations caritatives.

Quelles sont les raisons qui, aujourd'hui, vous motivent à publier un jeu et pas un autre, comme par exemple *Achéron* ? *Achéron* est un véritable coup de cœur ! J'étais membre d'un jury d'un concours d'auteurs en herbe, il y a quelques années, et j'ai adoré l'univers et tout le potentiel qu'il s'en dégage. Pour moi, il a la quintessence d'un *Cthulhu* à la française, dans un 19^e siècle riche de contrastes et avec un soupçon d'*X-Files* pour sa facette « Sciences ou surnaturel ». J'ai donc défendu ce jeu lors du concours. Quand j'ai appris qu'il ne gagnait pas le premier prix, j'ai demandé aux membres du jury si ça les ennuyait que je contacte l'auteur pour le publier. Après, tout s'est fait naturellement avec Nicolas Henry. Nous avons enchaîné avec un premier supplément sur Shanghai (l'auteur est sinophile), car pour la gamme, je souhaitais mettre en avant des lieux (setting) non exploités par ses « cousins » (*Cthulhu* ou *Crimes*). Ça permet d'avoir le champ libre tout en offrant de la matière supplémentaire à ces mêmes jeux.

Comment êtes-vous distribué ? Quel est, selon vous, le mode de distribution le plus adapté à votre activité ? Nous démarchons les boutiques et nous envoyons au coup par coup les commandes. Ce n'est pas le moyen idéal, mais nous ne pouvons nous permettre d'avoir un distributeur à cause de sa marge. Ça nous donne un peu plus de trésorerie pour les jeux, et nous permet aussi de donner des droits d'auteurs corrects aux auteurs. Pour bien faire, il faudrait que plusieurs petits éditeurs se fédèrent pour avoir une plateforme commune de distribution, mais bon, laissons déjà le milieu du jeu de rôles respecter ses deadlines, nous verrons ensuite.

Une vente correcte de livre de base, c'est combien d'exemplaires sur un an ? Quel est votre titre de JdR (livre de base ou supplément) le plus vendu ? Une centaine d'exemplaires sur un an est une très

bonne vente pour nous. À ce jour, notre meilleur succès est Achéron. Nous avons vendu environ 250 exemplaires.

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 ? Difficile à dire, dans la mesure où il y a des phénomènes de mode. Jérôme Larré est un excellent technicien du jdr, qu'Yno amène des cadres de jeux originaux, que Nicolas Henry suit des univers différents et passionnants, Arnaud Cuidet a la force du mainstream avec son *Metal Adventure*, Willy Favre nous sort toujours un petit underground intéressant, Johan Scipion est le must de la démo chronométrée... C'est sans fin. Je crois que ce qui est représentatif, c'est peut être cette époque où le JdR français est riche d'idées et de propositions, et j'espère que ça va durer. (N.B. : ça ne serait pas possible sans le soutien de quelques éditeurs...).

Pour vous, quelle est la différence entre JdR dit amateur ou indépendant et édition professionnelle ? Ma première différence se fait avec *amateur*. En tant qu'éditeur, notre travail est de faire qu'un jeu ne le soit plus, pour être certains que les joueurs aient du matériel de qualité et non un fichier de traitement de texte au kilomètre bourré de fautes ou autre. Le métier d'éditeur a cela d'incontournable : il donne du recul et du professionnalisme à un jeu. Cela n'empêche pas d'aller piocher dans l'amateurisme pour y tirer le meilleur et le publier. D'ailleurs, quand j'écris un jeu pour CDS éditions, il est obligatoire qu'il passe dans d'autres mains pour avoir un regard d'éditeur ; sinon, ça serait de l'auto-publication, et donc pour moi, de l'amateurisme. Ensuite il y a *éditeur indépendant*. Selon moi, indépendant est professionnel. Enfin, pour essayer de répondre au mieux, la différence se fait entre petits et gros éditeurs. CDS éditions n'est par exemple pas comparable à Edge... Mais c'est simplement qu'on fonctionne avec d'autres budgets, d'autres moyens et au final nous proposons des jeux très différents.

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 financement comme le crowdfunding, modes de distribution, rôle du Net, revues, conventions, etc.) ? En ce qui concerne le crowdfunding, cela peut apporter de bonnes choses, sauf qu'il semble que le processus même tourne au vinaigre. On ne compte plus les sommes encaissées par certains, qui amènent à une attente sans fin du payeur. Pour moi, le crowdfunding n'est pas un bon support. Sauf si l'on pousse le système au plus loin : utiliser le crowdfunding pour amasser de l'argent, éventuellement proposer plus de matériel, mais surtout faire en sorte qu'une fois un palier dépassé, le surplus aille aux créateurs du jeu. La précommande, qui existe depuis bien avant la naissance du crowdfunding, peut être une solution de remplacement. Ce qui fait la différence, c'est que le jeu sortira quoi qu'il se passe et que personne n'est lésé. Une précommande, c'est une aide financière pour l'éditeur, mais ça ne change rien au fait que l'argent à avancer pour la publication (auteur, illustrateurs, imprimeur, maquettiste etc...) c'est à la charge de l'éditeur, cela fait parti de sa prise de risque. S'il ne croit pas assez dans un projet, il ne le fait pas et c'est tout. Le marché, quant à lui, ne bougera pas beaucoup dans l'avenir. On devrait garder un socle avec du gros jeu à la D&D, pas mal de petites sorties indépendantes et le reste. À côté de ça, on m'a souligné il y a peu que certaines boutiques seraient entrées dans un cercle vicieux. Celles-ci réduisent la place du jdr, pour laisser place à du jeu de plateau sous prétexte de prix au mètre sur l'étagère... Je vous laisse faire le calcul entre l'épaisseur d'un livre de base et la largeur d'une boîte de jeu. Donc il y a moins de JdR en rayon, et forcément elles en vendent moins, mais vont se plaindre que ça ne se vend pas... Heureusement, toutes les boutiques ne sont pas comme ça.

Le plus positif pour le marché du JdR est qu'à l'heure actuelle, la technologie permet aux médias de notre microcosme une expansion riche et intéressante. Nous avons la chance d'avoir encore des magazines, des podcasts et des webTV (et encore pas je ne parle pas des structures de prozines que l'ont trouvent de nos jours au format électronique)... Pourvu que ça dure !

Questions concernant votre activité d'auteur de JdR :

En tant que créateur de JdR, comment définiriez-vous votre métier ou votre activité ? « Touche à tout » : créatif, raconteur d'histoires, créateur d'univers. En tout cas c'est mon moteur de création. Sachant que je conçois des univers, j'écris des textes et je dessine... ça me donne beaucoup de possibilités de développement ludique.

Qu'est-ce qui vous motive à écrire un jeu ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Pour *Project : Pelican*, le premier de CDS, quels étaient vos objectifs ? L'idée de base ou la problématique posée, sont les éléments qui me motivent. J'aime partager des univers et que d'autres se les approprient. C'est comme écrire un roman, en moins directif : on offre une histoire, mais quand c'est lu, cela ne nous appartient plus. Quand je réponds à une commande d'éditeur, c'est souvent les problématiques ou les thèmes qui me motivent : pouvoir proposer une bonne histoire dans un cadre donné, un axe original ou s'essayer à un genre nouveau. Tout cela doit faire écho à mon métier premier d'illustrateur : concevoir une image en répondant à des contraintes. Pour *Project : Pelican*, c'est ma découverte de la culture amérindienne qui m'a poussé à l'écrire. Il n'y avait rien sur le sujet à l'époque (*BIA* est sorti juste après) et je ne voulais pas voir un « cow-boy contre les indiens sauce insipide ». Je souhaitais creuser, aller chercher dans le terreau de cette culture si riche. Un article sur Alcatraz en 1969 a été le catalyseur. L'objectif était de faire entrer les joueurs dans un cadre peu connu, et donc, j'ai poussé le concept jusqu'à l'ancrer dans les 70's (là encore, inexploitées). Le tout avec un système de jeux dédié. L'objectif final étant de transmettre un frisson, une émotion, voire une terreur en emportant les joueurs dans la culture indienne et celle de l'époque via les scénarios ; j'espère y être arrivé.

Lorsque vous écrivez un JdR ou participez à un supplément pour une gamme déjà existante, qu'est-ce qui vous inspire en premier lieu ? Le système ? L'univers ? Le type de personnages que les joueurs interpréteront, les scénarios potentiels, ou est-ce toujours différent ? Un mélange de ces éléments ? Les histoires et le thème. J'adore avoir un univers ou une thématique comme locomotive pour designer mon propre wagon et participer au voyage. Ce qui est intéressant est le partage entre auteurs. J'ai eu la chance de kidnapper Charlotte Bousquet, Benoit Attinost et Sandy Julien pour mon jeu *Necropolis*. Quand nous écrivons ensemble, certes il y a l'univers que j'ai défini, mais je suis toujours étonné par ce qu'ils y apportent. C'est alors un challenge personnel de faire aussi bien qu'eux. Du coup, quand je participe à d'autres aventures éditoriales ludiques, je tente d'apporter ma pierre à l'édifice. C'est-à-dire, de coller une petite part de mes univers, de moi-même dans ce que j'écris. Quand j'écris dans un supplément, je ne fais pas attention au système. Éventuellement, je note des éléments comme des pouvoirs ou particularités de personnages, afin d'y coller au mieux, voire de les enrichir si c'est intéressant pour l'histoire. Mais ce qui compte est véritablement l'univers et la thématique. Lors de mes écritures pour les livrets de scénario de la *collection 6* (les XII Singes), j'ai apprécié la direction éditoriale de Sébastien Célerin : on apporte tous nos idées sur un thème donné, et ensuite on est libre de critiquer les idées des autres afin de tirer la qualité globale du

supplément vers le haut. Attention, j'emploie le terme « critiquer » mais il faut le comprendre dans son sens premier : souligner des points positifs ou négatifs, mais toujours pour être constructif. C'est là encore un plus, de publier avec des éditeurs et auteurs intelligents, nous avons des échanges intéressants et enrichissants.

Comment définissez-vous un système de JdR ? Quel est son rôle ? Le système de jeu est ce qui se trouve sous le capot du jeu en lui-même. Il doit faire rouler le véhicule au rythme ou le moyen de transport a été conçu : voiture de course, berline confortable, véhicule bourré de gadgets ou moto pour crâner en public. Ça doit correspondre en premier lieu à l'univers, et ensuite, être présent sans faire trop de bruit. L'équilibre n'est pas forcément facile à trouver. Par exemple, il y a des systèmes bien rôdés tout droit sortis d'usine comme le D20. Mais pour moi, ils ne correspondent pas du tout à un jeu d'ambiance, car on y voit trop la mécanique, les ajouts et la customisation du véhicule. En plus, j'aime bien les systèmes personnalisés...

Comment définissez-vous le roleplay ? « JE ». Je fais partie des joueurs qui préfèrent le « je » au « mon personnage dit que » qui, lui, crée une distance avec l'alter ego joué, à la limite d'un pion de jeu de plateau. Donc l'important est l'interprétation du personnage, et bien du personnage lui-même. Essayer de chasser ses propres tics de langage, de jouer les points forts et les plus faibles de ce qu'il y a d'inscrit sur la fiche, etc. C'est pour moi plus vibrant, plus proche de l'improvisation théâtrale et ça permet aussi plus d'immersion pour les autres joueurs.

À votre avis, que permet de créer le JdR en termes de fiction, qui n'est pas possible dans d'autres médias ? C'est un partage d'imaginaire interactif. Si on le met en parallèle d'une télévision, cette dernière diffuse : on vous fait seulement croire que vous êtes actif en zappant, mais en fait, il ne se passe rien, vous êtes passif en ayant un choix plus ou moins large. C'est d'ailleurs un mécanisme employé dans certains jeux vidéo dits « jeux de rôles ». L'important est l'interactivité, et le potentiel de transmédia. Vous racontez une histoire à l'aide d'outils très différents (son, images, volumes, plans, etc) qui est toujours différentes à chaque fois, et ce même si vous la faite jouer aux mêmes personnes.

Mais c'est aussi un tremplin pour la créativité. Personnellement, outre expérimenter des techniques de narration, cela me permet, comme beaucoup, de dessiner des cartes bien sûr, mais aussi de faire de petits montages vidéos, de l'origami, de créer des indices « réels » donnés aux joueurs, des modelages, etc. Cela permet la création pour un partage direct et *interactif*.

Pour vous, quel est le ou les JdR le plus « réussi(s) », dans le fond, la forme, pourquoi ? Je ne suis pas sûr qu'il y en ait. Ça serait comme définir le meilleur roman, le meilleur film ou la meilleure bande dessinée. Il y a des jeux très bien réussis auxquels je n'accroche pas, des jeux très beaux qui ne me parlent pas, et l'inverse. Donc rien qu'avec ça, il est difficile de répondre. Par exemple, je trouve que *Tenga*, est un jeu très intelligent avec d'excellentes idées, mais ce n'est pas dans mes univers de prédilection. La gamme *Monde des ténèbres 2*, est très belles et plus mature dans l'ensemble que l'ancienne, mais je trouve dommage d'avoir repris certains termes de l'édition précédente alors qu'il n'y a plus de rapport. Je trouve que la collection *Intégrales* est une excellente idée, il est néanmoins dommage d'être limité en nombre de signes pour certains univers. D&D est une réussite indéniable, mais quand j'entends parler d'une version 5, je ne sais pas trop en penser... est-il utile de continuer (si on fait abstraction du potentiel financier pour l'éditeur) alors qu'il y a tant d'autre univers à créer ? *Cold City* et *Hot War* possèdent des mécaniques de jeu géniales, mais je ne sais si le format du

livre convient bien. Pour moi, aucun jeu n'est parfait et c'est tant mieux, car ça permet de toujours en inventer de nouveaux, et de les mettre en forme. Tenter de trouver ce qui est le mieux pour un univers avec les moyens qu'on a dans le milieu du jeu de rôles.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ? J'aime beaucoup le *Roll and Keep* que l'on trouve dans *L5R*, *7th Sea* et sa déclinaison dans *Edge of Midnight*. C'est dynamique et simple mais ça correspond surtout aux univers. J'adore le système sur la confiance et la trahison de *Cold City*, mais là encore, dédié à l'univers. Dans *Tenga*, la création de groupe et de destin du personnage en parallèle à ce qu'il va devenir est très bien, le principe de base du système de *Fireborn* est bien pensé même s'il atteint ses limites lorsqu'on lui ajoute la mécanique de combat. La roulette russe de *Hollywood* est une belle trouvaille, aussi. J'ai de bons souvenirs de mon adolescence avec le système D6 de *Star Wars*, car il est excellent pour une approche des nouveaux rôlistes, mais je le trouve trop générique pour coller parfaitement à un univers. La liste peut être longue...

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ? Difficile à dire. Mes campagnes préférées, au sens larges, sont celles qui permettent de développer un personnage dans un cadre donné, plus que celles qui vont correspondre à une ligne directrice du genre « la campagne Impériale » de *Warhammer*. J'ai d'ailleurs un mauvais souvenir de cette dernière, vu que le meneur de jeu de l'époque respectait tellement les règles à la lettre, que nous n'avons pas quitté la ville de départ. Non, ce qui est important est une bonne campagne, avec le bon personnage, et surtout en étant bien entouré. J'ai mené des bonnes chroniques pour *Werewolf : the Apocalypse*, joué et mené pour *Les Secrets de la Septième Mer*, pris un plaisir fou à jouer dans une campagne de *L5R*, j'ai de très bons souvenirs de mes premières campagnes *AD&D* ou encore *Vampire : The Mascarade*. Mais je crois qu'aucune d'elle n'était tamponnée « officielle ». Et pourtant on m'a souvent parlé en bien des grands classiques des campagnes *Warhammer*, *Cthulhu*, etc.

Quels sont vos univers de jeu de rôle préférés, pourquoi ? J'adore les jeux d'ambiance. J'aime le polar, le noir, le fantastique. J'aime en général les univers où l'on trouve du surnaturel. À quelques exceptions près, j'ai fait trop de médiéval fantastique avec des elfes, des nains et tout le tralala pour pouvoir encore apprécier le genre. J'ai un faible pour les jeux à cadre contemporain, ou en tout cas se déroulant au 20^e siècle. J'aime partir du postulat que le PJ est un personnage hors norme, exceptionnel. Si j'arrive dans une partie et que j'interprète le type lambda, je ne trouve que peu d'intérêt à jouer. Attention, je parle de véritable lambda. Dans *Sombre* par exemple, on va jouer ce fameux lambda, mais on ne l'est pas... on est une victime, donc déjà on est dans la catégorie « hors norme ». Donc voilà, du surnaturel, voire du monstrueux, et de l'ambiance. À côté de ça, je reste un incondtionnel de *7th Sea*....

Que pensez-vous de la distinction que font certains rôlistes entre story games et JdR ? On s'en moque. C'est comme mettre des étiquettes de genre sur des livres. L'important est d'aimer ce à quoi on joue. S'il y a story game sur la couverture d'un jeu et que ça me plaît, tant mieux. Pour moi, c'est surtout une tendance actuelle, d'ici quelques années ça sera peut être dans une case comme SF, Med' Fan ou autre. Je trouve dommage de se faire une querelle de chapelles, vu que nous sommes tous des joueurs et que ces deux catégories citées ont apparemment leur public, voire un public transgenre de joueurs qui jouent aux deux...