

ENTRETIEN AVEC LE GRÜMPH ET EMMANUEL GHARBI

Questions concernant votre activité d'éditeurs de JdR

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

Emmanuel : je suis le gérant des éditions John Doe et je m'occupe donc de l'administration de l'entreprise au quotidien : le suivi de la trésorerie, le paiement des auteurs, les contrats, les impôts ou bien encore la facturation. Sur le papier, je suis donc le patron. Dans les faits, si je gère bien tout l'administratif, les décisions importantes sont prises collégalement chez JD entre John Grümph, Pierrick May et moi. C'est une décision originelle, concrétisée dès la naissance de notre petite maison d'édition. Nous choisissons donc ensemble ce qui doit être publié, sur quels éléments nous devons investir, les réponses à donner lorsque nous sommes sollicités... Bien sûr, légalement, je reste responsable : il faut donc éviter les bêtises. Précisons aussi que ce travail de gestion quotidienne n'est pas rémunéré.

Naturellement, je n'ai pas participé à la création de JD pour le plaisir de remplir des paperasses. C'est une décision pratique qui s'est imposée car j'avais déjà une expérience de la gestion de sociétés. Je suis donc aussi auteur et responsable éditorial. Le premier rôle m'a amené à publier quelques livres, même si je n'écris pas autant que je l'aimerais. Je suis très lent. Le second consiste à aider les auteurs à concrétiser leurs projets : les aider à réfléchir à la structure de leur bouquin, à approfondir tel ou tel contenu, les mettre en relation avec l'illustrateur le plus adapté au projet, décider ensemble du format final... C'est passionnant car c'est un échange avec un seul objectif : livrer au final un bouquin dont on puisse être fier, qu'on puisse défendre à 100%. Chaque choix doit donc être assumé, dans le respect des désirs des auteurs qui gardent la décision finale sur nos suggestions.

LG : Je suis avant tout auteur et illustrateur et je partage le poste de Directeur artistique avec Pierrick May, notre troisième associé. Enfin, directeur artistique, c'est un bien grand mot. Mais on travaille sur les maquettes, les lignes graphiques, on bosse avec les illustrateurs extérieurs, etc. Mon boulot au quotidien, c'est de créer des systèmes de jeu et des univers, de réfléchir à des outils de gameplay et de produire des illustrations pour aérer l'intérieur des livres. Je suis directeur éditorial sur une partie des projets (relecture et lissage des textes, mise en forme éditoriale, etc.) et de temps en temps je fais de la traduction sur les jeux anglo-saxon que nous éditons. Je fais aussi une bonne partie de la mise en page – je m'occupais pas mal du suivi imprimeur auparavant, mais les tâches ont été redistribuées au fur et à mesure en fonction des circonstances.

Comment définiriez-vous votre ligne éditoriale ? Qu'est-ce qui vous différencie des autres maisons d'édition ? Peut-on dire que vous êtes les précurseurs du JdR « tout en un » de petit format et peu onéreux, avec votre collection Dead On Arrival ? Peut-on dire que John Doe se situe à la croisée du JdR classique et des apports des mouvements rolistiques plus récents comme les story games ?

LG : le format n'a rien à voir avec le contenu. A priori, on fait du JdR et pas du storygame (sans que ça enlève rien à la valeur de ces derniers), mais c'est juste qu'on édite des jeux auxquels on joue (mettre ici plein de smiley). Ceci étant, les XII singes ont commencé à peu près en même temps que nous sur des formats très proches, mais c'est vrai qu'on a contribué à lancer ce genre de jeux à taille réduite, tout en un. Et juste derrière, à faire complètement autre chose comme des systèmes de règles (dK) ou des gros volumes (Bloodlust).

Emmanuel : notre ligne éditoriale est un joyeux fourre-tout, nous sommes infoutus de respecter les contraintes d'une gamme. C'est bien sûr une faiblesse en terme de visibilité, de présentation, mais c'est le reflet de la versatilité de nos choix et de notre fonctionnement au coup de coeur.

En effet, l'idée de Dead On Arrival était de fournir des jeux à forte personnalité, de facto des jeux de niche, qui soient rapides à prendre en main et complets. Le tout dans un format pratique, facile à transporter. Nous n'avons rien inventé : si l'on remonte un peu, les premiers jeux Siroz de leur gamme

Universom offraient déjà la même chose : un format court, une couverture servant d'écran de jeu, des univers de SF au tempérament bien trempé (Berlin XVIII, Koros, Silrin) bâtis sur le même système de jeu et offrant un grand scénario prêt à jouer. Nous avons juste repris cette idée pour la généraliser à tous nos produits... Avant de nous empresser de manquer de rigueur puisque très vite, les jeux courts sont parfois devenus de gros pavés, certains n'ont pas intégré de synopsis de campagne, d'autres se sont vus adjoindre des suppléments au lieu de rester autonomes.

Avec un peu de recul, nous avons toujours, dès nos tous premiers projets, manqué de « cohérence » de gamme. Nos premiers bouquins ont été le dK System, une pure boîte à outils technique, sans univers ni scénario, et Final Frontier, une parodie de SF proposant un univers de jeu et une vraie campagne à développer. Ils sont sortis à quelques semaines d'intervalle. On aurait tout à fait pu imaginer renforcer la popularité du dK en faisant de Final Frontier un supplément univers à celui-ci. Beaucoup nous ont fait remarquer que, commercialement, cela aurait sans doute été une bonne décision. Mais ça ne nous est pas venu à l'idée et FF bénéficie de son propre système de jeu, spécialement développé pour lui.

Je ne pense pas que ce soit un souci. Cette versatilité a engendré une gamme certes disparate, mais où chacun peut trouver sa pépite, le petit bout d'univers qui le fera voyager et rêver. Comme une jolie collection de pierres, où chacune est différente, mais qui offre une vue d'ensemble bien chatoyante.

Quand aux story games ? J'avoue être un peu largué par les segmentations. J'ai un peu de mal avec la théorie. Pas par dédain, pas du tout ! J'ai juste énormément de mal à théoriser ce que je produis moi-même. Je lis des articles de fond passionnants, certaines expérimentations sont bluffantes. Je ne suis pas arc-bouté sur une conception du jeu de rôle. Si le thème m'attire et que les gens autour de la table sont cools, je suis prêt à tout tester. J'ai joué avec autant de plaisir à un jeu très tactique comme D&D4 qu'à un story game sans meneur comme Fiasco. Mais je ne saurais vous dire ce qui appartient dans nos livres à tel ou tel école ou courant de pensée... Nos auteurs piochent ce qui leur plaît un peu partout, je pense. En tout cas, c'est ce que je fais. Ça peut donner cette sensation de mêler des conceptions anciennes et nouvelles, en effet. Je pense à Hellywood, ou des mécanismes comme les Flashbacks permettaient aux joueurs de prendre la main sur la narration. Mais ce n'est pas une volonté d'aller vers telle ou telle tendance, ou de marquer le jeu d'une quelconque étiquette. C'est juste un gimmick qui nous a paru pertinent : le jeu rend hommage aux films Noir hollywoodiens, c'est un outil de narration souvent utilisé par ces films, on l'a donc mis dans le jeu. Tout est bon, pour renforcer l'immersion.

Plus que tout autre, c'est ce mot que je graverais en lettre d'or sur le fronton des éditions John Doe, si nous avions des locaux ;) Immersion. Je joue pour partager avec des gens et pour m'immerger dans des ambiances, des histoires. Et toutes les expérimentations sont bonnes pour cela, il faut éviter le dogmatisme. Je regarde parfois avec effarement les quasi manifestes qui affirment péremptoirement qu'un jdr est ceci ou cela, doit se pratiquer comme ceci pour être bon, honorable, moderne ou artistique. C'est sans doute inévitable car la création en jeu de rôle est en pleine ébullition, que l'on cherche le pur divertissement ou un jeu réflexif, tout est possible. On se bâtit souvent en réaction aux autres, mais il suffirait que les gens se parlent un peu pour voir que toutes ces pratiques peuvent s'interpénétrer et générer de la richesse ludique et sociale. Soit pour moi les deux fondements de notre loisir. D'ailleurs, je continue à parler de loisir là où d'autres parlent d'art, et c'est très bien, ça montre que chacun peut y trouver ce qu'il cherche. Pas la peine de stigmatiser la pratique de l'autre pour cela.

Quelles sont les raisons qui, aujourd'hui, vous motivent à publier un jeu et pas un autre, comme par exemple Éleusis ou Tenga ?

Emmanuel : Le coup de coeur. C'est la seule considération. A-t-on envie d'y jouer ? C'est la question à laquelle nous devons répondre à chaque fois à l'unanimité. Nous avons refusé de très bons jeux, à qui nous n'avions rien à reprocher si ce n'est qu'ils ne nous inspiraient pas, nous. C'est très égoïste, j'en suis conscient. Nous avons d'abord créé John Doe pour nous, pour nos projets, nos envies. D'où l'image de bande un peu fermée que nous avons, et qui est juste, il faut l'avouer. Bien sûr, ils nous arrive d'accepter des projets de manière totalement imprévue, hors de notre petit cercle : ainsi les auteurs d'Eleusis nous ont tout simplement abordé lors d'un salon pour nous proposer de lire leur jeu et nous avons flashé dessus. On nous a toutefois souvent reproché de ne pas être assez ouverts. Nous marchons au feeling, que ce soit sur le jeu lui-même et aussi sur la personnalité des auteurs. C'est un des fondements de John Doe, nous nous y tenons.

LG : depuis le début, on bosse au coup de cœur. On sort des jeux sur lesquels on sait qu'on va devoir bosser et il n'est pas question que ça soit un pensum. Du coup, si ça nous plaît, on se dit qu'on pourrait bien toucher d'autres personnes qui ont les mêmes sensibilités et approches. Le coup de cœur, ça peut d'ailleurs être un jeu ou un auteur avec qui on a fichtrement envie de bosser. Je ne sais pas si on est difficile – on se refuse des jeux entre nous aussi – mais il est clair que le premier critère reste nos envies bien avant toutes autres considérations.

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

Emmanuel : tout passe par Millenium qui alimente les boutiques, qu'elles soient physiques ou en ligne. Nous ne vendons rien en direct, sauf sur les quelques conventions où nous réussissons à nous rendre. Deux de nos jeux sont disponibles en pdf parce qu'ils sont épuisés par ailleurs. Nous aimons la boutique, à l'ancienne. Mais les choses évoluent et nous nous posons beaucoup de questions : généraliser le pdf en parallèle du livre, utiliser l'impression à la demande pour certains produits, faire des précommandes pour réduire le risque financier ? Nous n'avons jamais eu recours, pour l'instant, aux souscriptions ou au crowdfunding. On peut avoir du retard, c'est même endémique chez nous, mais jamais nous n'avons demandé d'argent en avance à nos lecteurs, nous avons toujours assumé le risque financier. Ils paient leurs bouquins quand ils sortent, quand ils peuvent les manipuler et se faire une idée sur du concret, pas sur de vagues promesses. Mais est-ce quelque chose que nous devons faire évoluer, avec un marché qui se réduit, des boutiques qui réduisent toujours plus le linéaire dédié au jdr ? Nous y réfléchissons.

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

Emmanuel : notre format nous permet un seuil de rentabilité assez bas, et en dix ans, aucun de nos jeux n'a perdu de l'argent. Sur un tirage à 1 000, habituel pour nos jeux, nous sommes très heureux quand 600 exemplaires partent la première année. Certains jeux se sont vendus plus vite que cela : Patient 13 a dû être réimprimé et nous en avons vendu 2 000 au final. Nous avons épuisé aussi les 2 000 exemplaires initiaux de Bloodlust, les 1 000 de Tenga, de Notre Tombeau ou d'Hollywood. Nous avons vendu 1 000 exemplaires du dK System et 1 500 du dK2. De mémoire, le jeu qui s'est le moins vendu a fini sa carrière aux alentours de 650 exemplaires vendus, sur plusieurs années.

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 ?

Emmanuel : J'ai du mal à définir ce qui caractériserait une nouvelle génération d'auteurs, d'autant plus que des gens présents depuis longtemps continuent à produire des choses intéressantes.

Je n'ai rien contre la traduction ou la continuation de jeux anciens aux gammes pléthoriques, car non seulement ces jeux drainent encore et toujours le plus fort contingent de joueurs, mais aussi parce qu'ils constituent une offre de qualité, solide et inspirante. Néanmoins, ma sensibilité va plus vers la création originale, l'exploration d'univers. Ce que j'appelle pompeusement le « jeu d'auteur », c'est à dire le jeu où la patte de l'auteur est très sensible, identifiable, avec des choix d'ambiance ou d'enjeux forts.

A ce titre, quelqu'un qui m'impressionne beaucoup, c'est Johan Scipion et tout le boulot qu'il a abattu autour de Sombre. Pour le coup, il est très représentatif de ce que l'autoédition peut atteindre comme niveau de qualité, uniquement par le travail et l'opiniâtreté. Il a pensé Sombre non pas comme un jeu d'horreur générique, mais bien comme un jeu de simulation du cinéma d'horreur et de ses ressorts narratifs. Tout est orienté dans ce but et la lecture révèle à quel point cela a été réfléchi, bossé, testé. Le texte est dégraissé au possible, chaque mot compte. Les outils sont merveilleusement précis et efficaces. Et ensuite, Johan a réalisé la mise en page, il a trouvé un imprimeur, a assuré la distribution de son jeu et sa promotion. Et il assure le suivi avec de nouvelles publications. Comme Jérôme Larré, Johan est avant tout un stakhanoviste de la démo. Il court les conventions, multiplie les parties et les rencontres. Le jeu est éprouvé de la plus efficace des manières. Respect.

Même s'il oeuvre depuis déjà pas mal de temps, Willy Favre reste quelqu'un de très actuel : il continue à explorer, à offrir de nouvelles expériences. On sent chez lui une volonté de faire partager des fulgurances d'ambiance, des sensations proches du cinéma via des évocations très visuelles, renforcées par le fait qu'il illustre lui-même ses jeux. Le tout passe par une écriture nerveuse et énergique, parfois abrupte avec une impression d'avoir été jeté sur le papier dans un élan enthousiasmant. Après, on est sensible ou pas à ce qu'il écrit mais je crois qu'on ne peut pas nier que sa plume est immédiatement reconnaissable. En contrepartie, on sent, peut-être à tort, que le système l'intéresse moins. Il est bourré d'idées mais Willy ne les peaufine pas maniaquement comme un Johan Scipion. Ça donne des jeux très bruts, très évocateurs et du coup, très clivants. J'ai en tête Sable Rouge, qui claque comme un coup de trique et embrasse toute la culture pop chère à Willy. On aime ou on déteste. C'est bien ça, de ne pas être consensuel. Ça donne des jeux à très forte personnalité, c'est ce que je recherche.

7ème Cercle reste une boîte très en pointe dans le jeu de rôle actuel. Ils font du beau jeu à gamme fermée et ils le font bien. Ils sortent en temps et en heure, les gammes sont complètes, tiennent leurs promesses, offrent systématiquement une campagne officielle à suivre. Ils sont très forts sur la pertinence de leur offre, je trouve, ils tapent juste : un jeu sur la Chine antique, un jeu sur les vikings, un jeu sur l'apocalypse zombie... A chaque fois le produit remplit un vide, a suffisamment de personnalité pour se démarquer tout en étant fédérateur. Bien sûr, derrière, il y a les auteurs dont à aucun moment je ne sous-estime le travail, mais éditorialement, ils font quelque chose de très cohérent.

Et enfin, j'ai de la sympathie pour les trublions de la Cellule, surtout celui que je connais le mieux, Romaric Briand. Je ne les pense représentatif que d'eux même, pas de la création française. Celle-ci, miroir de la pratique, est trop morcelée pour que quelqu'un puisse se proclamer représentatif, je crois. Je suis très loin de partager tous leurs positionnements et je trouve vraiment qu'ils gagneraient à être moins agressifs et à tuer quelques fantasmes qu'ils entretiennent entre eux. Mais ceci dit, ils posent des questions, ils expérimentent et oeuvrent leur gueule. Parfois pour dire des bêtises, mais c'est pas grave, c'est le risque inhérent quand on cherche de nouvelles voies. Et ils tapent juste aussi, ils mettent le doigt sur des choses intéressantes. Ils m'ont fait réfléchir sur certains éléments, comme mon attachement à ce qu'ils considèrent comme une survivance archaïque : la séparation Meneur de Jeu / Joueur. Si aujourd'hui j'assume totalement cet attachement, que je rapproche de mon idéal d'Immersion, c'est parce que je me suis posé la question.

LG : c'est compliqué de les citer tous parce que beaucoup sont des amis ou des collègues de projets. Jérôme Larré peut-être parce que c'est un théoricien qui soutient de nombreux projets et qui est très curieux et très érudit. Disons qu'il a toujours des analyses qui font mouches quand on lui confie la relecture d'un jeu et ses propres jeux et propositions ont ce recul et cette pertinence. Après, je suis assez admiratif des bouquins et des jeux de Jérôme V chez les XII singes. C'est toujours inspirant et brutalement efficace. Et puis, il y a l'équipe du 7ème cercle (qui fonctionne un peu comme un collectif sous la haute direction de Neko) qui pour moi représente la solidité des gros jeux un peu à l'ancienne, touffus et complet – pas toujours ma came, mais quand ça touche, c'est pour de bon. Ce qui est marrant, c'est qu'au-delà des jeux eux-mêmes, ces trois entités représentent aussi trois directions éditoriales fortes de pure création, qui ont chacune des personnalités très fortes.

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

LG : oulah. C'est une question assez épineuse en fait – certaines personnes ont d'ailleurs des réponses très tranchées sur la question. Pour ma part, j'estime que le milieu a connu plusieurs révolutions au cours de deux dernières décennies qui ont complètement brouillé les frontières (et tant mieux) : tout d'abord l'accès à des moyens de PAO pour tous, ensuite l'accès à des moyens de diffusion électronique ou en POD, enfin l'accès à des moyens de financement public (même s'il y a beaucoup à redire sur la manière dont sont gérés ces derniers). Du coup, aujourd'hui, la question porte surtout sur la capacité individuelle des porteurs de projets de conduire un bouquin au bout en terme de finitions et de perfectionnisme, puis au-delà à leur capacité à remettre ça avec de nouveaux livres. Pas mal d'auteurs sortent un truc et disparaissent parce que mener un projet c'est beaucoup plus de travail qu'on s'en doute avant de commencer et parce qu'ils n'ont qu'une chose à dire avant de passer à d'autres projets hors JdR.

Emmanuel : C'est dur à dire, c'est tellement flou. La première chose, le fantasme à tuer, c'est celui de l'argent : par exemple, John Doe est une entreprise, mais qui ne nous fait pas vivre. On ne génère

juste pas assez d'argent pour cela. Ca met du beurre dans les épinards, ceci dit. Alors, sommes nous des indépendants ou des éditeurs « commerciaux », un terme souvent péjoratif dans la bouche de ceux qui l'emploient ? Sommes nous des « semi-amateurs » comme nous l'ont dit certains acteurs importants du marché, qui semblent estimer le professionnalisme au nombre de pages de leurs bouquins à couverture dure ?

Pour moi, il y a deux choses importantes : d'abord, je n'ai pas honte de vendre mes livres. Si nous les avons édités, c'est pour qu'ils soient lus. S'ils se vendent bien, on pourra en publier d'autres. Je revendique donc le statut d'éditeur « commercial ».

Ensuite, le professionnalisme ne se niche pas dans la grosseur de la structure ou le nombre de ses parutions. Être professionnel, c'est faire un bouquin propre, abouti, qui ne soit pas bourré de fautes, qui soit honnête avec sa démarche initiale, qui soit à la fois réellement utilisable comme un manuel pratique de jeu et agréable à lire. Et ça, tout le monde peut le faire, gros éditeur ou auteur qui s'auto-édite. C'est ce qui est génial avec l'accessibilité des outils. Aujourd'hui, on peut imprimer très facilement, ou ne pas imprimer et privilégier un format électronique tout aussi facilement. On peut obtenir des résultats d'une qualité qui fait rêver les vieux comme moi qui ont commencé avec leurs fanzines tapés à la machine puis photocopiés. Et donc le professionnalisme n'est plus équivalent de capacité à produire un bouquin, il se niche dans la capacité à avoir du recul sur son travail, à le soigner, à rechercher les collaborateurs adéquats pour respecter et enrichir la vision initiale, à créer une gamme cohérente.

A reconnaître ses erreurs aussi : typiquement, chez JD nous avons fait notre lot de conneries. Lorsque nous sortons, à nos débuts, l'excellent Plagues de Benoit Attinost, nous augmentons le prix du bouquin par rapport aux précédentes sorties, parce nous y avons intégré une carte dépliant... et nous oublions de l'indiquer en 4ème de couverture. Forcément on se fait engueuler sur l'inflation de nos bouquins... Être pro, c'est aussi assumer ses erreurs.

On peut donc être tout à fait indépendant, au sens de publier soi-même son travail sans passer par une société d'édition, et être professionnel. Il y a de très beaux exemples, comme Sombre, de Johan Scipion, dont je parlais plus haut. Et inversement, qui dit indépendant ne dit pas automatiquement intérêt ou excellence : il y a des trucs illisibles, mal finis, écrits avec les pieds, qui sortent aussi de la scène indé, il faut le dire.

Suis-je professionnel ? Je ne sais pas. Ce n'est pas à moi de le dire, mais aux lecteurs. Trouvent-ils que les bouquins John Doe ont une qualité professionnelle ? A eux de voir. Chez Jon Doe, nous nous considérons de toute façon comme des artisans, au sens noble du terme, qui bossons dans notre atelier en essayant de faire du mieux possible.

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.) ?

LG : vu que la question de l'argent est très souvent rapidement expédiée dans le milieu (personne n'est payé à sa juste valeur – ou très peu de gens en tout cas), les gens montent des projets pour le plaisir avant tout. Donc, quel que soit le modèle économique, on aura toujours des créations et des canaux de diffusion qui apparaîtront et disparaîtront. Mais les questions sur le financement et la distribution sont au cœur de nos discussions actuelles – rester sur notre modèle, évoluer vers autre chose ? C'est encore en ballottage... Pour le fond, chaque auteur apporte sa pierre à l'édifice et les choses évoluent vite – gameplay, propositions, etc. Même D&D5 innove en restant parfaitement égal à lui-même.

Emmanuel : Dans le fond, je ne vois pas de changements majeurs. On va continuer à avoir une pratique disparate qui se reflétera comme aujourd'hui dans une offre large et diversifiée. Je ne crois pas que le jeu de rôle deviendra un loisir de masse, tout comme je n'ai jamais cru à sa mort.

Économiquement, la situation restera la même : un auteur de jeu de rôle ne devient pas riche en écrivant. Sans aller jusque là, il ne peut généralement même pas en vivre correctement, ce qui n'est pas normal. Même chose pour l'éditeur : quelques emplois sont créés et entretenus, mais peu. Il y a beaucoup de bénévolat dans le JdR. Or, les jeux produisent de l'argent en bout de chaîne, comme le savent les joueurs, les bouquins de JdR ne sont pas donnés. Typiquement, un imprimeur ne fait pas de sacrifices sur le coût d'un livre parce que c'est du JdR. Alors que l'auteur va lui investir un temps fou pour très peu de compensation, ou l'illustrateur revoir ses prix à la baisse pour que la production

soit viable. Bref, les créateurs font les efforts, par passion. Et même si certains en doutent, l'éditeur aussi.

Toutefois, je peux complètement me tromper : peut-être que le jeu de rôle peut soudainement connaître une évolution, dans sa forme ou dans ses thèmes, qui lui permettra de toucher un large public, ou un mode de diffusion qui assurera mieux la rémunération des acteurs. C'est pour cela que toutes les initiatives sont bonnes à prendre.

Qui dit morcellement dit baisse des ventes moyennes et certaines habitudes sont déjà en pleine révolution à ce niveau. Les voies d'édition, de financement et de distribution vont évoluer encore. Quand je vois que D&D 5 offre toute son corpus de base en libre accès, ce qui permet déjà de jouer à l'infini, c'est une preuve qu'on cherche encore de nouvelles formes d'édition même chez les grosses licences. Je crois que le numérique n'a pas donné la pleine mesure de ce qu'il peut apporter. Un pdf qui reprend le contenu d'un livre, c'est bien, c'est utile. Mais on doit pouvoir aller plus loin. On doit pouvoir créer des outils spécifiques avec l'édition numérique, avec le net.

Il me semble de plus en plus que le modèle économique, classique, que nous avons choisi pour John Doe, bat de l'aile. Nous sommes uniquement disponibles en boutiques, nous n'avons pas trouvé de moyen pour offrir facilement un pdf à celui qui achète un de nos bouquins, les coûts financiers pour une impression offset restent importants. Alors, aller vers quoi ?

Dans l'absolu, le crowdfunding est quelque chose de très intéressant, cette idée de rendre le lecteur acteur, de l'impliquer dans la production, à mi-chemin entre le mécénat et l'actionariat... Mais aujourd'hui, deux choses m'inquiètent : les délais de sortie entre la mise financière des internautes et la disponibilité réelle des jeux, parfois insupportables ; la multiplication des goodies appuyant les paliers de financement pour, à mon sens, pousser à la maximisation de la mise des internautes. Si on ne touche que 250 personnes, mieux vaut qu'ils paient 100 euros chacun que 40... Or, je ne suis pas producteur de goodies, j'ai envie d'éditer des bouquins de jeu de rôle, pas de produire des autocollants, des peluches, des emballages, de la maroquinerie ou que sais-je encore. Et puis, j'ai parfois l'impression que le contenant devient plus important que le contenu : le jeu est-il fondamentalement meilleur parce qu'il offre une couverture en simili cuir ? Ou est-ce une certaine forme de snobisme ? Est-ce que c'est lié à ce qu'on entend souvent, le fait que de nombreux rôlistes lisent bien plus qu'ils ne jouent et privilégient donc le bel objet ? Ca peut vouloir dire qu'il faut proposer deux formats pour le même jeu : un outil pratique et un bel objet de collection.

Notez bien que je ne mets personne en cause : le consommateur est assez grand pour savoir ce qu'il achète et si un goodie l'intéresse, je n'ai aucun souci avec cela. Coluche disait : « il suffirait que les gens n'achètent pas pour que ça ne se vende plus ». Il y a clairement de la demande, y répondre n'est pas honteux. Je ne suis pas le dernier à avoir craquer pour une édition collector ou un crowdfunding. Je n'ai encore aucun avis définitif sur ce point. Alors je ne sais pas, lancer une souscription seulement lorsqu'un jeu est fini, bouclé, pour assurer une livraison optimale ? Remplacer les goodies des paliers destinés à quelques happy few ayant le budget pour se les payer par du matériel complémentaire ouvert à tous ? Trouver de nouveaux partenariats ?

Il est crucial qu'on réponde à cela dans les mois à venir.

Questions concernant votre activité d'auteurs de JdR

En tant que créateur de JdR, comment définiriez-vous votre métier ou votre activité ?

LG : j'écris des jeux. Ce sont à la fois des livres (et donc conçus comme tels) et des outils pour passer du temps à jouer dans le temps.

Emmanuel : Je conçois et j'écris des jeux de rôle : des livres qui présentent un univers, des règles pour y faire évoluer ses joueurs, du matériel de jeu qui facilite le travail de conception et de narration des histoires dans ce monde. C'est tout cela un JdR. Ca doit être agréable à lire, stimuler l'imagination, être beau, mais être aussi pratique, permettre de retrouver facilement l'information... C'est cela le challenge et il n'y a pas de recette miracle, on expérimente donc à chaque fois.

Et puis, créer un JdR, c'est bien souvent ne pas le faire seul : on a besoin d'autres personnes. Ca demande donc aussi d'avoir du recul sur ce qu'on écrit, de l'humilité, et quelques compétences de gestion d'équipe.

Enfin, je doute beaucoup, je ne suis jamais satisfait, j'ai un regard très critique sur ce que j'écris. J'ai tout le temps l'impression de passer à côté de ce que je voudrais faire passer. C'est même devenu une blague avec quelques amis auteurs, je suis le ouin-ouin jamais content, qui dit tous les 15 jours qu'il va raccrocher. Ils sont habitués maintenant. Mais ce doute fait vraiment partie de ma démarche d'auteur, je bosse par itération. J'envie les gens qui sont capables de sortir un premier jet inspiré, nerveux, cohérent. Je ne sais pas faire.

Qu'est-ce qui vous a motivé à écrire Exil ? Un thème, un genre, une commande d'éditeur ? Quels étaient vos objectifs lorsque vous avez créé ce JdR ?

Emmanuel : Exil était une pure compulsion, un monde touffu, sans doute trop, que j'ai bâti pendant de nombreuses années et qui recoupait pas mal de mes obsessions : l'urbanisme décadent, les machines alambiquées, l'intrication du fantastique et de la vie cartésienne, l'envie d'un monde noir, pluvieux, métallique et aérien... Il n'a pas été réfléchi, il s'est agrégé, par strates et tâtonnements. Il n'a pas non plus été conçu en vue d'une édition, c'est venu plus tard avec la création du collectif Ballon-Taxi.

C'est seulement maintenant, presque 10 ans après la sortie d'Exil dans sa version papier, que je commence à avoir suffisamment de recul pour trier les origines, les envies qui l'ont constitué. Le jeu est très sensible : c'est ainsi que j'arrive le mieux à le définir. J'avais envie d'en faire sentir au lecteur la saveur, l'odeur, le contact de l'acier et de l'eau glacée, la sensation de vertige de la cité verticale, le picotement du dérèglement de la réalité. D'où la surabondance de texte, dommageable. Il n'y a pas de thèmes précis dans Exil, ce fut l'un des gros reproches qui lui furent faits. Le jeu n'est pas vraiment steampunk, ce n'est pas une uchronie démarquant notre monde puisqu'il se passe complètement ailleurs. Il y a du fantastique, mais ce n'est pas un jeu d'horreur, et ainsi de suite. Et bien sûr, il n'offre pas de mode de jeu prédéfini (style jeu à mission), rendant complexe la prise en main. Le meneur doit réellement décider avec ses joueurs vers quels centres d'intérêt ils veulent orienter leur campagne, mais à l'époque, nous n'avions pas le recul pour cela. Le jeu n'offre donc pas d'outils ou de conseils adaptés.

Pris indépendamment, chaque influence est facile à mettre en évidence : ainsi le fantastique d'Exil emprunte énormément à Lovecraft, bien sûr, mais aussi au fantastique « doux » de Jean Ray, par exemple. Ces drôles d'ambiances brouillardées dans les ports du Nord... Après, savoir si le jeu réussit à évoquer tout cela, ça reste une autre histoire. Je l'espère.

Exil reste le projet le plus cher à mon cœur et aussi mon plus grand regret parce qu'il n'a pas vécu la vie qu'il méritait. Nous n'avons pas su en assurer le suivi, aider les gens à le prendre en main etc... Ca reste une incroyable aventure humaine, car grâce à lui, j'ai connu de gens qui sont aujourd'hui des amis très chers. Sur le plan du JdR, je lui dois tout, John Doe en découle directement. J'aimerais beaucoup le revisiter, je ne sais pas encore comment.

Vous avez édité le DK System, qui depuis est devenu une collection à part entière en rassemblant les jeux qu'il motorise. Le Grümph, quels étaient vos objectifs lorsque vous avez co-écrit ce système de jeu avec Eric Nieudan, qualifié sur le site de John Doe d' « adaptation du célèbre D20 System, dans un esprit fun privilégiant l'aventure déridée », au départ créé pour l'initiation dans le JdR Lanfeust de Troy ? Peut-on dire que ce sont essentiellement les dés de krässe qui le singularisent ?

LG : l'objectif était en tout premier lieu de bosser sur un système de jeu pour ma table qui m'avait bien tapé dans l'œil. Ensuite, ça a été de bosser avec Eric Nieudan parce que c'est un type formidable. Enfin, plus tard, ça a été de concevoir un bouquin pour lancer la maison d'édition. On ne réfléchissait pas plus loin à cette époque ! Les notes d'intention et la réflexion théorique ne faisaient pas partie de mon attirail ! On voulait juste faire un super bouquin et si possible de mettre dedans des idées qui fonctionnent.

Le Grümph, vous avez créé Les Mille-Marches, un jeu pour lequel vous avez repris et modifié le système de jeu de Barbarians of Lemuria. Parmi les points les plus spécifiques, on compte les MUSAR, les points de mission qui permettent aux PJ d'ajouter des éléments a posteriori s'ils ont correctement préparé leur plan, les points d'héroïsme qui permettent de corrompre le MJ, et les aspects, qui caractérisent à la fois négativement et positivement les

personnages. Est-ce que votre objectif, avec ce système de jeu très spécifique, était de créer une expérience de jeu plus « littéraire » ?

LG : « Littéraire », certainement pas. En fait, tous les outils du MUSAR (qui depuis ont servi de base pour développer plein d'autres choses dans mes jeux ultérieurs – Oltrée en tête, mais aussi nanoChrome par exemple) ont été conçus avec l'idée de permettre au meneur de jeu d'arriver à la table de jeu pratiquement sans préparation. À une époque, je maîtrisais deux campagnes par semaine tout en bossant sur des univers ou des jeux toute la semaine (maintenant, on se partage les créneaux avec un ami). Je n'avais pas le temps d'écrire des scénarios complets, mais il me fallait des outils qui soutiennent sans faiblir des heures et des heures d'improvisation quasi constante sans que l'histoire ne perde pour autant sa cohérence ni que les joueurs ne perdent leur « crédulité » ou leur intérêt. Pour ça, il y a plein d'outils qui consistent presque tous à impliquer les joueurs dans la narration des histoires. Si les choses viennent d'eux – définir les objectifs, inventer les péripéties – ils sont beaucoup plus impliqués (même si ça ne marche pas à 100% avec tous les joueurs). Mais en gros, le principe essentiel, c'est de doper les histoires avec des mécaniques qui poussent les joueurs vers l'avant et qui permettent au MJ de se mettre les pieds sous la table comme tout le monde (sans pour autant passer le cap du Storygame.)

Le Grümph et Emmanuel, vous avez également co-créé un JdR qui a marqué le paysage rolistique français, Hellywood. Le système de résolution se base sur des mises, les PJ peuvent créer des flash-back en dépensant les points adéquats, les fucking bastard points permettent eux de se sortir d'une mauvaise passe, mais le MJ pourra les utiliser pour provoquer un événement fâcheux... avec ce système très lié aux caractéristiques des romans noirs, est-ce que le but était avant tout de simuler un genre, plutôt qu'un univers spécifique ?

Emmanuel : Les deux, vraiment.

Oui, nous voulions un jeu qui simule le genre Noir et qui permette d'en explorer les facettes, que nous avons maladroitement essayé de définir dans le livre via le chapitre de Conseils, notamment en répartissant bouquins et films qui nous ont inspiré en diverses familles et thèmes. Ces mécanismes répondaient à un cahier des charges initial très clair : un dur-à-cuire de film Noir, ce qu'on incarne dans le jeu, n'est pas le plus fort ou le plus malin : c'est celui qui encaisse le plus, celui qui restera debout envers et contre tout, celui qui ira jusqu'au bout, dusse-t-il y rester. D'où le système de mise. Et la roulette russe, qui « permet » de perdre son personnage sur un seul jet de dés... Les flashbacks et les Fucking bastard points sont des artefacts narratifs : le premier permet aux joueurs de prendre la main sur l'histoire pour y apporter des éléments issus du passé de leurs personnages, à la volée ; les seconds permettent au meneur de laisser les joueurs tricher littéralement avec le système, avant de leur faire dégringoler dessus une catastrophe en compensation. Dans quel polar le héros ne se fait-il pas passer à tabac, battre comme plâtre avant de prendre sa revanche ? Donc, oui tout cela avait pour but de pousser les joueurs dans une direction : dans Hellywood, si on ne joue pas « Noir », si on n'aime pas le jeu, la prise de risque, on ne va pas très loin.

Mais Hellywood offre aussi un univers, celui, fictif, d'Heaven Harbor. Avec Raphaël Andere, qui a coécrit ce décor avec moi, nous avons voulu donner au meneur tout ce qui lui permettrait de catalyser ses histoires : on a mis dedans nos fantasmes de San Francisco, Los Angeles et New York pour bâtir Heaven Harbor, le tout avec de très nombreux PNJ et accroches scénaristiques, du clodo du port à l'industriel véreux. Dans un sens, c'est encore un choix de genre : la ville est toujours un élément important du Noir, catalyseur plus que décor, elle est la tentatrice, la dévoreuse... Nous aurions pu la laisser floue, avec des conseils de mise en scène, laissant chacun construire sa ville, ou même n'en faire qu'une abstraction. Ça aurait sans doute bien marché aussi, rendant le jeu plus générique, et c'était cohérent avec la sensibilité expressionniste souvent affichée par le film Noir. Mais nous avons voulu la fouiller avec soin, lui mettre les tripes à l'air, connaître ses secrets les moins avouables, partager avec le meneur la moindre de ses facettes. On s'est vraiment fait plaisir. Aujourd'hui, c'est sans doute le boulot dont je suis le plus fier.

Le Grümph, vous avez récemment créé Oltrée ! On le définit à la fois comme retroclone, univers émergent, story game et jeu sandbox... quels étaient vos objectifs lorsque vous avez écrit ce JdR ?

LG : pas storygame noooooonnn (mettre ici une image de Luke Skywalker). Le but était de faire du med-fan super classique à l'ancienne et de trouver des solutions pratiques aux difficultés

inhérentes au jeu en mode bac à sable (très ouvert, où les joueurs font ce qu'ils veulent, sans que le meneur n'amène d'histoire dirigiste). Parce que le bac à sable, ça ne coule pas de source. C'est très compliqué à réussir sans que ça parte en cacahouète au bout de trois parties. Il faut trouver le bon équilibre entre improvisation et préparation pour le meneur, entre liberté et motivations pour les joueurs. Je suis parti de ces difficultés pour imaginer des solutions précises et utilisables. Et comme d'habitude, c'était avant tout pour pouvoir jouer à ma table. J'ai beaucoup profité justement des années de tests sur les outils du MUSAR pour aller encore plus loin. Et depuis, je continue à pousser l'exploration de ces techniques de gameplay sur d'autres projets, pour m'adapter à toutes les situations et toponymies de joueurs et de meneurs.

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 ?

Emmanuel : l'univers et surtout ce qu'on y joue sont les éléments qui me motivent. Est-ce que le pitch me donne envie de jouer là, ce soir ? Je ne suis pas très friand de Fantasy, par exemple, sauf si l'angle qu'on me propose est rafraîchissant.

Pouvez-vous nous donner votre définition du concept d'univers émergent ?

LG : un univers émergent, c'est quelque chose qui se crée en très grande partie autour de la table de jeu et qui est essentiellement le résultat de cette table, bien plus que les propositions initiales du meneur de jeu. Quand on joue à Earthdawn, par exemple, l'univers est très décrit, très fixe. Bien entendu, une table donnée fait évoluer l'univers mais son expérience de jeu sera sans doute très proche d'une autre table. Par contre, par expérience, deux tables d'Oltréé partant exactement du même point divergent énormément au bout de seulement quelques minutes à cause de l'émergence d'idées qui n'existaient pas l'instant d'avant.

Emmanuel : Je dirais que l'univers émergent est inhérent au JdR. Chaque table engendre son univers émergent, qu'elle joue en mode purement bac à sable ou qu'elle suive un scénario du commerce détaillé. Parce que naturellement, quel que soit le niveau de détail du support utilisé, ou même son absence, les interactions entre meneur et personnages, entre joueurs, créent une expérience unique. L'univers émergent, c'est l'ensemble des choix, échanges et décisions propres à la session, forcément différents de ceux d'un autre groupe. Après, on peut réduire la définition pour la recentrer sur les univers volontairement flous qui se bâtissent par les choix croisés en cours de route. Le fameux mode bac à sable. Mais ce serait dommage.

Comment définissez-vous un système de JdR ? Quel est son rôle ?

LG : un système de jeu a pour objectif de créer un paradigme mental chez les joueurs. Il leur dit directement ce qu'ils peuvent faire ou non, la manière dont leur personnage peut se comporter, les actions qu'ils peuvent tenter et les conséquences qu'elles auront au-delà de l'histoire. C'est l'équivalent du « moteur physique » d'un jeu vidéo. Un même univers avec deux systèmes différents auront des ambiances différentes, quoi qu'on puisse en dire par ailleurs.

Emmanuel : Pour moi, un système de jeu n'est pas une fin en soi, je n'ai pas une grande passion pour les systèmes dit génériques. Un système est un support à l'immersion, ce fameux mot que j'aime tant. Tout simplement parce qu'il est accepté par tous les participants comme une convention commune, qui fait office de « juge de paix », et qu'il participe donc à l'émulsion qui résulte du mélange des personnalités autour de la table.

Au delà, il permet d'appuyer les descriptions du meneur de jeu et les images mentales des joueurs en contribuant à la spécificité de l'univers. Un système de jeu doit avoir une couleur, un ton. Rien qu'en lisant la feuille de personnage, on peut avoir une idée sur l'univers, ses spécificités. Ensuite, en jeu, le système donne un cadre, il indique les règles physiques qui régissent l'univers : est-on soumis à une gravité réaliste ou peut-on réaliser d'incroyables prouesses physiques ? Il « borde » donc l'univers, le rendant palpable.

Il peut aussi assister à la narration avec des mécanismes dédiés : soutenir l'improvisation du meneur et/ou du joueur, typiquement, avec des outils appropriés comme ceux que John Grümph

adore concevoir et manipuler. Enfin, la composante ludique est importante, lancer des dés est un plaisir et cet aspect purement « jeu » peut là encore servir l'univers : si on utilise des cartes à jouer dans Château Falkenstein, ou des jetons de poker dans Deadlands, cela donne une « couleur locale » bien sympathique.

Enfin, envers et contre tout, le système doit être simple, pour ne pas flinguer l'immersion par une complexité castratrice. Mais cela, c'est par ce que je suis une bille en calcul mental et tout cela est éminemment personnel, bien sûr.

Comment définissez-vous le roleplay ?

LG : euh. Jouer avec sérieux ?

Emmanuel : traditionnellement, il y avait cette idée de faire vivre son personnage en l'incarnant, cette composante théâtrale dans le jeu de rôle. La base, c'était de ne pas dire « mon personnage affirme à ses interlocuteurs qu'il trouve la situation insupportable » mais de dire « messieurs, je trouve cette situation insupportable ». Le passage à la première personne, agrémenté d'effets de style comme l'intonation adéquate, le recours à un champ lexical adapté, un petit truand des bas quartiers ne s'exprimant pas comme un noble... Bref, jouer, au sens théâtral, son personnage, lui donnant ainsi l'illusion de la vie.

Aujourd'hui, je ne sais plus bien. Cette idée originelle que j'avais du roleplay a souvent été battue en brèche, notamment par des joueurs incroyablement théâtraux, et très talentueux, mais qui finalement n'apportaient pas grande chose à l'immersion commune ou la diluait même. C'était une sorte de prime à la grande gueule, qui mettait parfois de côté des joueurs moins expressifs mais qui n'en avait pas moins des choses à dire, parfois bien plus intéressantes que les effets de manche des spécialistes de la déclamation.

Du coup, je dirais que le « roleplay », c'est de rester dans le rôle. On a conçu un personnage, avec des partis pris de traits de caractère, d'aspirations, de tabous, que sais-je encore... Puis on va le faire évoluer, au gré de ses aventures, et faire du roleplay, c'est construire au fil du temps un personnage cohérent, riche... Et on peut très bien faire cela à la troisième personne si on se sent plus à l'aise comme cela.

À votre avis, que permet de créer le JdR en termes de fiction, qui n'est pas possible dans d'autres médias ?

LG : l'invention et l'activité. On n'est pas spectateur d'une fiction écrite par un autre (toute intéressante qu'elle soit) mais on explore soi-même cette fiction en tentant des choses. Avec l'avantage considérable que rien n'est scripté à l'avance, même pas un plantage de campagne.

Emmanuel : l'interactivité et le partage. On participe à une fiction commune qui n'existe qu'au sein du groupe et qui se bâtit sur les choix successifs des participants. C'est cette illusion partagée que je trouve la plus intéressante en JdR. Tout pouvant aller dans n'importe quelle direction, cette fiction évolutive est intimement liée aux personnalités des joueurs. Du coup, je trouve toujours les captations de partie fades. Dur d'être spectateur, le JdR est vraiment une fiction participative. De plus, quand tout roule et que la table entre dans une communion d'esprit, les émotions sont décuplées. Une victoire épique vous fera vibrer plus que dans n'importe quelle autre fiction, parce vous l'avez vécue et partagée. Le caractère éphémère de tout cela est aussi quelque chose de fort. Ce n'est pas pour rien que les rôlistes passent leur temps à se raconter leurs meilleurs souvenirs de partie dès qu'ils se croisent : impossible de relire ou de réviser une partie !

Je trouve toutefois que le JdR a des limites quand il s'agit d'aborder certaines émotions. Certaines sont difficiles à évoquer, demandent des outils ou des mises en condition, typiquement la peur. Et l'on a pas envie non plus de confronter un joueur à sa phobie réelle juste pour le plaisir de le voir flipper, c'est déloyal. D'autres émotions se heurtent aux réticences des joueurs : le deuil, l'amour, le désir... Il y a là une notion de pudeur, de bienséance. C'est une faiblesse par rapport à d'autres types de fictions, on zappe une partie du spectre émotionnel car on ne sait pas comment l'aborder en groupe, en public. Les story-game vont notamment explorer ces dimensions-là, c'est intéressant.

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

Emmanuel : Récemment, j'ai été fortement impressionné par Star Wars : Edge of the Empire. Une boîte d'initiation très bien faite et abordable, complétée par du scénario gratuit en ligne ; un beau bouquin avec des choix graphiques forts - aucune photo des films, uniquement des illustrations dans le même ton, qui lui donnent vraiment une personnalité ; une gamme qui a offert très vite des aventures de bonne qualité. Le positionnement, jouer des truands dans les marges de l'univers, est enthousiasmant et le système de jeu innove sur plein de choses. On peut lui reprocher une bonne dérive mercantile : deux autres livres de base sont prévus sur le même univers là où je reste persuadé qu'un supplément aurait suffi, les dès spéciaux nécessaires pour jouer sont chers, l'application mobile pour les simuler est elle aussi onéreuse. Mais c'est carré, très bien produit, sans doute une des meilleures exploitations de licence à avoir vu le jour.

Au diable la modestie, mais le jeu que je trouve le plus abouti est un de nos jeux, Tenga. Je le dis avec d'autant moins de retenue que, pour le coup, je ne suis pour rien dans sa réussite. C'est l'incroyable travail de Jérôme Larré, épaulé par Pierrick May, Joséphine Garzino et Olivier Sanfilippo aux graphismes qui fait de Tenga une réussite à tous points de vue. Le cadre est superbe. Tout le jeu pousse à des dilemmes moraux déchirants. La création de personnage et de groupe est juste géniale. Je suis si fier que le jeu existe dans notre gamme. Merci, Jérôme.

LG : je suis assez admiratif de D&D4 qui propose quelque chose de très novateur et de manière très facile d'accès. Les textes sont clairs, les concepts vraiment puissants et il y a toute la puissance d'une grosse boîte pour que l'aspect graphique soit impeccable. Écriture + gameplay + présentation = carton plein.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

LG : vous pouvez me poser la question tous les trois mois, voire tous les trois jours, et vous aurez des réponses différentes. Je passe mon temps à imaginer de nouveaux trucs ou à tomber sur des propositions qui me font frémir. En ce moment, je suis très fan de la base proposée par Searchers of the Unknown, de Nicolas Snorri Dessaux, qui m'a amené à imaginer plein de choses que je réinvestis dans d'autres mécaniques.

Emmanuel : Ceux qui sont le plus adaptés à l'univers qu'ils soutiennent. Il est bordélique mais j'avais adoré le système de Deadlands, par exemple. Le système original d'In Nomine Satanis / Magna Veritas m'avait beaucoup plu : il était d'abord simple à prendre en main et l'idée d'utiliser 3d6 et de prendre en compte les jets de 111 et 666 pour influencer la narration, c'était très fort !

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

LG : je ne joue pas tellement les campagnes du commerce et je ne joue quasiment jamais aucun scénario écrit à l'avance. Mais bon, cette semaine je suis à fond dans Z-Corps dont les propositions et l'évolution du monde me plaisent énormément.

Emmanuel : Forcément celles que j'ai jouées ou fait jouer, parce qu'elles cristallisent les souvenirs. Je viens de finir de maîtriser les Masques de Nyarlathotep pour la quatrième fois, après un an et demi de jeu hebdomadaire. Forcément une belle expérience humaine, sur autant de temps partagé. Je citerais ainsi une longue campagne Shadowrun, basée sur les suppléments mythiques de la grande époque (Universal Brotherhood, Harlequin, Bug City, Super Tuesday...) qui m'a occupé plusieurs années. Il y a aussi «Taroticum », une très belle campagne pour Kult. Et la campagne pour Guildes, la quête des origines.

Je n'y ai malheureusement pas joué mais j'adorerais faire la campagne officielle de Z-Corps, d'Yggdrasil ou celle de la Brigade Chimérique, qui ont une très bonne réputation.

Une bonne campagne, c'est d'abord une bonne histoire, qui va permettre de découvrir le monde, en visiter les recoins, en découvrir les secrets. Ça devrait être obligatoire, de publier systématiquement une campagne exploitant vraiment les promesses du jeu de base. C'est de plus en plus le cas en créa française, c'est très bien. Ce qui me plaît, c'est quand la campagne permet réellement aux personnages de compter pour quelque chose dans l'univers et son histoire. Ce qu'ils font doit être d'importance, ils doivent laisser leur trace et ne surtout pas être spectateurs des événements. Ils doivent en être les initiateurs, les acteurs. Et une bonne campagne implique selon moi des choix : les joueurs doivent être challengés dans leurs certitudes ou leurs allégeances, faire face à des dilemmes moraux, choisir et assumer leurs choix et leurs conséquences. Une opposition à

la hauteur, ça compte aussi, un grand méchant qu'on peut aimer haïr. Mais au final, même si l'écriture d'une campagne peut être grandiose, c'est l'émulation autour de la table qui la transcendera vraiment et en fera un souvenir éminemment personnel pour chaque participant. On y forge des amitiés réelles.

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

LG : je suis un fan du donjonverse dans ce qu'il a de plus foutraque et ouvert, parce que c'est foutraque et ouvert. Je suis très fan de l'univers de Rifts (Palladium), mais impossible de trouver un système de jeu correct pour enfin lancer une campagne à ma table. J'ai beaucoup joué au WoD, à 7th Sea et à Warhammer qui restent des incontournables vers lesquels je reviens régulièrement.

Emmanuel : Le premier qui me vient à l'esprit est Shadowrun. Je le suis depuis plus de 20 ans qu'il existe et il est d'une très grande richesse. Tellement que le jeu lui-même ne l'exploite pas complètement ! L'univers s'est bâti en temps réel, le temps écoulé dans notre monde s'est écoulé dans celui de Shadowrun. Certains des événements sont tellement importants, voir quasi cosmiques, que les joueurs ne peuvent que les entrevoir, eux qui jouent des mercenaires des rues qui doivent avant tout survivre au quotidien. C'est frustrant ! En fait, cela donne l'impression que l'éditeur était le meneur de jeu des meneurs, leur révélant au fur et à mesure secrets et profondeurs de l'univers, tout comme le meneur le fait auprès de ses joueurs. Éditorialement, c'était super bien foutu. Et l'idée de génie, c'est de n'avoir jamais cherché à rebooter l'univers. Forcément, un jeu d'anticipation est vite rattrapé et dépassé par la réalité et ça n'a pas manqué, bientôt les dates fondatrices de l'univers de Shadowrun furent atteintes, rendant obsolète leur description dans le jeu. Du coup, de facto, Shadowrun est passé d'un univers d'anticipation à un univers parallèle, sans heurts. Aucun événement n'a été effacé de la chronologie, donnant ainsi ces vingt ans d'histoire ultra détaillée.

Sinon, je citerais Warhammer, Château Falkenstein, Berlin XVIII, Kult, Blue Planet... A chaque fois des univers très typés, c'est ce qui me plaît. Chacun de ses jeux a une saveur unique.

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

LG : mwahahahah. Je ne suis pas de ceux qui disent que les storygames ne sont pas du JdR. Tout comme je ne dirais pas que le BDSM n'est pas de l'amour. Mais ce que j'en comprends (sans avoir jamais joué parce que sinon ça serait beaucoup trop facile, hein) ne me donne pas envie d'essayer. Je sais qu'Oltrée ou nanoChrome par exemple sont aux limites avec leurs mécaniques participatives et bac à sable, mais je pense qu'il y a une différence quand même, subtile sans doute mais assez forte pour que ça soit deux ambiances différentes en fin de compte. Mais en même temps, je ne joue pas non plus à Pathfinder en mode puriste pour exactement les mêmes raisons. J'ai des attentes et je sais que Fiasco ou Polaris ou d'autres jeux comme ça ne feront pas l'affaire.

Emmanuel : la distinction me semble parfois artificielle. On reste après tout dans la même pratique, la même expérience sociale, malgré le fait que le ressenti diffère. Mais pas plus qu'entre deux jeux « traditionnels » aux options radicalement différentes : disons un jeu tactique nécessitant un support physique comme des figurines et un jeu d'ambiance au système volontairement évanescent. Chacun choisit ce qui lui paraît le plus riche, le plus adapté à ses goûts du moment. J'ai pratiqué le story game, ce fut de bonnes expériences, même si avec le recul, je suis plus sensible à la pratique traditionnelle. Comme je le disais, la théorie et moi, ça fait deux. Mais un ami a vraiment mis le doigt sur ce qui différencie les deux pratiques : il dit que le story game, c'est voir son personnage d'en haut, comme un sujet d'expérience, alors que le JdR traditionnel correspond plutôt à être dans le personnage, et pas au-dessus. Ça me paraît assez juste. Fondamentalement, lorsque je suis joueur, j'ai envie qu'on me raconte une histoire. Interactive, certes, mais je viens en quête d'une bonne histoire. Si je veux raconter, je fais meneur. Mais j'ai juste du mal à faire les deux en même temps. Par contre, je reste persuadé que tout cela, c'est et ça reste du JdR. Et que celui qui en tire une échelle de valeur pour affirmer que sa façon de jouer est la meilleure se fourre le doigt dans l'oeil très profondément.