

Entretien oral avec Mikaël Louys de Megara Entertainment SARL (retranscription écrite de l'entretien par téléphone)

Coralie : comment définis-tu ton métier (éditeur), tes tâches dans la pratique, ton influence sur les jeux publiés ?

Bonjour Coralie ! Ma boîte d'édition (Megara Entertainment) existe depuis 2007, je suis basé à Cannes. J'ai toujours été un passionné de JdR et de livres dont vous êtes le héros en général, mais aussi de RPG vidéoludiques. En 2004 j'ai fondé une boîte à Paris, j'avais trouvé un investisseur qui était d'accord pour essayer de transformer une licence très populaire de livres dont vous êtes le héros, Loup solitaire, en jeu vidéo, et donc j'ai bossé pendant un an à Paris avec l'auteur de Loup Solitaire. Puis on a embauché une équipe d'une vingtaine de personnes pour essayer de faire un prototype pour préparer la sortie du jeu vidéo ; sachant que ce livre dont vous êtes le héros était basé sur une campagne de JdR sur table de *D&D* que l'auteur de Loup solitaire avait écrite dans les années 80.

Ainsi j'ai toujours été intéressé par ces relations entre JdR papier, jeu vidéo, et puis livre dont vous êtes le héros également. Finalement le jeu a été délocalisé à Singapour et je n'ai pas souhaité suivre l'équipe là-bas, même si c'était moi le Manager pour la France à l'origine. Ensuite ils ont continué à développer le jeu pendant 3 ou 4 ans là-bas, mais moi je suis revenu à Cannes d'où j'étais originaire, pour recréer une nouvelle société, Megara Entertainment en 2007, et puis essayer de faire divers produits autour du JdR, des livres dont vous êtes le héros, et des jeux vidéo RPG.

Coralie : quand tu reçois des projets de jeu, tu fais beaucoup retravailler les auteurs ?

En fait c'est moi qui choisis ou qui ai l'idée des projets à développer. Donc là en 7 ans on a fait un total d'environ 40-50 produits, qui ne sont pas tous sur le site Internet, et ça a été divisé en JdR, en livre dont vous êtes le héros, et puis en applications sur ios et Android, et puis aussi en jeux vidéo sur les mêmes plateformes.

Au niveau de ma boîte, je suis manager et gérant, et puis en dehors de ça je ne travaille qu'avec des freelances ou auto-entrepreneurs depuis 7 ans ; c'est des milieux artistiques dans lesquels on sait jamais trop ce qu'un produit va donner donc, pour ne pas prendre de risques je bosse avec des freelance, puisque c'est possible dans le domaine de l'édition, ce qui est formidable. Ça permet concrètement de faire en sorte qu'il y ait des gens qui participent et qui touchent une rémunération plus ou moins équivalente à ce qu'ils auraient eu s'ils avaient été embauchés à plein temps, mais sans payer les charges patronales qui sont complètement

aberrantes dans le pays dans lequel on vit. Sachant que pour ma boîte à Cannes, je n'ai jamais touché une seule subvention régionale ou quoi que ce soit parce qu'ici dans le domaine du jeu il n'y a pas grand-chose dans le sud-est. Donc j'ai vraiment essayé de développer ma boîte sur mon temps libre avec mes fonds personnels, avec l'aide de quelques amis aussi. On ne pouvait pas se permettre de prendre trop de risques, décider de faire des projets en embauchant des gens alors qu'on pouvait les faire bosser en freelance, à moins d'impacter les finances de la société ; au final, j'ai fait bosser 100 freelances en 7 ans, ce qui est quand même pas mal, et dans la répartition il y a avait 50 illustrateurs, 2D principalement, et dans les 50 autres, c'était des game designers, des scénaristes, dialoguistes, et puis des compositeurs de musique, ou d'autres auteurs.

Pour chaque projet, j'ai monté une équipe, avec le nombre nécessaire d'indépendants pour pouvoir accomplir le projet, donc ça allait entre au minimum 5 personnes pour les plus petits projets, jusqu'à maximum 15-20 personnes pour les plus gros.

Coralie : en tant qu'éditeur, comment tu définirais ta ligne éditoriale, qu'est-ce qui va te différencier des autres maisons d'édition, qu'est-ce qui fait votre identité ?

On s'est repositionné en termes d'identité, c'est-à-dire que moi je souhaitais au début faire des produits uniquement autour du jeu de rôle, des livres dont vous êtes le héros, des jeux vidéos RPG. J'avais été aussi journaliste pour la presse en kiosque pour *Retro-games*, *Gameplay RPG*, et *RPG online*, et en dehors de ça j'étais prof au master jeu vidéo de Cannes. C'est un master pour former les producteurs en jeu vidéo, j'ai participé à la fondation de ce master il y a 7 ans, en même temps que la création de Megara, donc j'ai pu embaucher en stage pas mal d'élèves issus de cette formation pour nous aider pour la réalisation de différentes applications RPG sur tablettes et mobiles.

Pour répondre à la question sur l'identité, au début j'ai voulu faire des produits uniquement autour des univers de JdR, et puis il est vrai qu'à un moment donné, comme on était sur nos fonds propres les premières années (et puis on n'a pas la même notoriété quand on démarre une boîte la première année qu'au bout de quelques années), on a été contraints d'accepter quelques contrats où on était nous-mêmes le freelance ou le sous-traitant pour une autre société. Et pas forcément dans le JdR, par exemple on a réalisé un guide pratique sur tablette pour aider les infirmières à réviser leurs partiels, après on a aussi édité un guide sur les célibataires, un guide pratique sur les objets du quotidien, des choses comme ça... on a bossé pour un éditeur de jeu vidéo pour faire du test de jeu vidéo, enfin on a fait pas mal de choses, et puis ça c'étaient les premières années, parce que malgré ça, ça nous aidait, mais on était

malgré tout plus ou moins en perte. J'ai été en pertes pendant 3 ans, pas des pertes monumentales parce qu'on n'avait pas d'employés à payer en dehors des freelance, mais bon. Le problème d'une SARL par rapport à l'auto-entrepreneur c'est qu'il y a environ 4000 ou 5000 € de frais par an, même si tu n'as pas d'employés. Donc ça veut dire qu'il faut au moins décrocher un contrat qui va rapporter au minimum 4000 à 5000€ par an déjà, sinon ta boîte elle coule, ou alors faire des ventes suffisantes. Ça c'est juste pour payer les frais pour que la SARL existe, c'est-à-dire les frais bancaires, les taxes, les impôts, etc. Et puis après bien sûr il faut essayer de trouver des financements pour payer les auteurs, les graphistes, les game designers, et au final pour essayer de se payer un peu soi-même après tout ça. Donc c'est ce qu'on a essayé de faire.

Notre premier produit, c'était un livre dont vous êtes le héros, basé sur une campagne de *Cthulhu*, *Agence Arcane*, on a été la première société à sortir un livre dont vous êtes le héros sur iPhone, il y en avait aucun. On a été les premiers à créer un moteur de A à Z, de livre dont vous êtes le héros, sur iPhone en 2009. Et parallèlement à ça, on bossait aussi pour remplir les caisses, en tant que sous-traitants. Mais on a toujours suivi notre ligne éditoriale, et j'ai toujours continué à faire sortir les produits que je souhaitais faire sortir parallèlement. Et puis depuis environ 2010, on a plus ou moins arrêté de faire de la sous-traitance, on fait plus qu'environ un contrat de sous-traitance par an, donc ça veut dire qu'on est passé de 50/50 à 90% de choses qu'on aime faire, et puis 10% de sous-traitance, de temps en temps, si vraiment il y a un contrat à l'année. Mais maintenant j'essaie en plus, quand on fait de la sous-traitance, que ce soit pour des projets autour du JdR, ou des jeux vidéo, pour que ce soit plus sympa, il est hors de question qu'on refasse des guides pour aider les infirmières à réviser leurs partiels, des trucs comme ça.

Coralie : quelles sont les raisons qui vont te motiver à publier un jeu et pas un autre, qu'est-ce qui fait qu'aujourd'hui tu vas dire oui ou non à un projet en tant qu'éditeur ?

Déjà, les projets viennent surtout de ma tête, je connais pas mal de gens dans le milieu du jeu vidéo et du JdR, et j'ai souvent plein d'idées, souvent trop d'idées, donc ça fait des années que j'essaie de gagner à l'Euromillion, pas pour m'acheter un yacht et me dorer la pilule à ne rien faire, mais dans le but de financer de plus gros projets. Donc les idées je n'en manque pas, le fait aussi de travailler avec des auteurs dans le milieu du JdR, eux-mêmes ont aussi des idées, donc c'est ça qui est très frustrant, car on ne peut pas au final tout faire.

Ce qui est sympa, c'est que comme on a un financement limité, j'arrive à manager tous les projets et surtout à participer à tous les projets en tant que créatif. Donc je fais du gameplay,

je fais de la maquette, je peux participer au scénario, aux dialogues, je fais plein de choses, alors que c'est vrai que si je devais complètement déléguer à des producteurs ou à des équipes, je me contenterais de suivre l'évolution de leur production mais je participerais pas. Alors que là, depuis 2007 j'ai participé à tous les projets, avec beaucoup d'investissement, avec des milliers d'heures.

Donc ça c'est le côté agréable, mais le côté désagréable, c'est que par manque de financement, on arrive à faire qu'un certain nombre de projets par an, et c'est toujours frustrant. Et en plus de ça, on est obligés de limiter les projets en budget.

Par exemple, vu que j'ai été dans la presse jeu vidéo, j'aurais des contacts pour rassembler une équipe pour faire un jeu online, je pourrais faire une campagne Kickstarter, j'ai des élèves du master jeu vidéo (une cinquantaine), je pourrais les embaucher pour créer un studio de développement, et faire un projet plus ambitieux, mais bon c'est beaucoup plus casse-gueule, c'est énormément de risques, et si tu échoues la responsabilité retombe sur le manager.

Donc là l'objectif avec Megara, c'est de faire de petits projets, mais faire en sorte que les projets sortent et qu'ils mettent pas en péril l'entreprise. Mais c'est un peu rageant, moi je suis quelqu'un d'assez ambitieux, donc j'ai plaisir à faire des livres papier, des applications, mais bon... je continue à jouer au Loto, et le jour où je gagne 3-4 millions, on peut toujours rêver, je sais que je réinvestirai 90% de cette somme pour monter des projets plus ambitieux.

J'ai aussi des contacts avec des investisseurs, des choses comme ça, mais bon les investisseurs c'est toujours un peu aléatoire. Avec ma première boîte, justement, j'avais juste 5000€ de capital, et puis j'ai rencontré un investisseur, enfin plus précisément l'auteur de *Loup Solitaire* avait été contacté par un fan, et il se trouvait que c'était un millionnaire, il l'a donc orienté vers moi. Donc j'étais propriétaire de ma boîte, mais comme c'était une petite SARL à 5000€ seulement, le gars est arrivé avec des dizaines et des dizaines de milliers d'euros, il a commencé à investir près de 100 000€, et ensuite plusieurs millions de dollars, et au final il s'est complètement approprié ma boîte, il est revenu dans son pays d'origine en prenant toute l'équipe que j'avais recrutée avec lui, en me disant soit tu viens avec nous, soit tu restes en France, et puis voilà... Donc au final, c'était un choix, puisque j'ai décidé de pas les accompagner, et je pense que dans l'absolu j'ai bien fait, puisqu'ils ont investi 4 millions de dollars pendant 3-4ans et finalement ils se sont plantés [...], et donc tout le monde s'est retrouvé au chômage.[...] Du coup ça a dû être très frustrant pour toute l'équipe de voir qu'au bout de 4 ans, à coup de 4 millions, il leur en manquait encore 4, et qu'ils ont pas réussi à trouver.

Et puis de toutes façons à partir du moment où il y a un investisseur qui investit des millions comme ça, on n'a plus trop son mot à dire, on se retrouve vraiment comme un exécutant, un manager de base qui va gagner ses 2000-3000 balles, qu'on va écouter, mais pas autant que l'auteur ou la personne qui va être le financeur. Donc c'est pour ça, après je me suis dit, tu vas recommencer à zéro, tu vas faire une petite boîte, mais cette fois-ci, tu ne vas pas forcément accepter de gros investisseurs pour garder le contrôle, tu vas faire les projets de A à Z, et puis au moins ce sera tes projets, ta boîte, ton identité. Donc actuellement, c'est ce qu'on a fait, et je suis assez content, puisque j'ai pu garder un certain contrôle sur ma boîte, faire les projets qui me plaisent, j'ai personne qui est arrivé en me disant « demain tu dois partir à Tahiti, parce que t'as plus qu'1% de ta boîte, donc t'as plus le choix, tu fais ce que je te dis. »

Donc là j'avais décidé que Megara allait être ma dernière boîte, ma dernière société. Je n'ai pas envie d'en faire une autre, et c'est vraiment une boîte qui me ressemble et j'en suis heureux. En termes économiques, on a fait 3 ans de pertes, et là on commence à faire des bénéfiques depuis quelques années. Donc on est assez contents, on a une clientèle internationale, on a beaucoup plus de clients qu'avant.

Là on s'est positionné vraiment sur le secteur des livres dont vous êtes le héros, avec le principe de ressortir ces livres ou d'en faire de nouveaux en version cartonnée couleur, ce qui n'existait pas dans les années 80. Donc actuellement c'est ça notre positionnement, plus de développer des applications mobiles et des JdR basés sur des univers de livres dont vous êtes le héros. On s'est vraiment positionnés là-dessus et on commence à avoir une bonne notoriété. On a fait 2 campagnes Kickstarter qui nous ont bien aidés aussi : une pour la suite de notre *Agence Arcane*, on a fait la suite en format papier, donc on a eu environ 21 000\$, on était assez contents pour une première campagne, surtout pour une licence qui n'était pas très connue. À titre de comparaison le jeu sur iPhone avait rapporté dans les 2 000€ de royalties. Donc au final on a même plus gagné en le faisant en papier qu'en application. Ce n'est pas toujours le cas mais ça faisait plaisir, la différence entre 2000 euros et 21 000\$ étant importante... Mais c'est parce qu'aussi on avait plus de clients quelques années après qui nous ont suivis. Après on a fait une seconde campagne pour *La Voie du Tigre*, qui est une série mythique, comme *Loup Solitaire*, où là on a eu 45000\$, et on est en train de republier les 6 tomes, avec 2 tomes additionnels nouveaux. Cette fois-ci en version cartonnée couleur, avant c'était en format poche, donc là une plus grande version...

Et puis on était contents, mais ensuite récemment, j'ai décidé de faire une pause entre les campagnes participatives, parce que ça m'a épuisé physiquement et mentalement. Le

problème d'une campagne participative, c'est qu'il faut avoir une équipe de 5 ou 6 personnes qui gèrent les différents aspects de la campagne, or là on a toujours été que 2, et ça fait un boulot monstre. Donc le conseil que j'ai à donner, c'est si vous êtes tout seul ou 2 personnes, ne faites pas une campagne participative, ou alors si elle atteint 2000-3000€ c'est gérable, mais après dès qu'on passe la barre de 20 000, 40 000, 50 000\$, vaut mieux être 5 ou 6, comme ce que font les *Ombres d'Esteren*, ils sont arrivés à des paliers assez hauts, mais parce que toute l'équipe va s'occuper de la campagne.

Coralie : pour toi, quel serait le ou les JdR les plus réussis dans la forme ?

C'est difficile, c'est comme quand on demande à la télé aux gens quel est votre chanteur préféré, votre disque préféré... La forme veut dire une belle maquette, de belles illustrations, les produits de la 3^{ème} édition de *D&D* ou bien de *Pathfinder* sont des références en matière de forme réussie.

Coralie : tu peux en dire plusieurs, si tu veux.

C'est d'autant plus difficile pour moi, parce que je suis collectionneur, là je vais atteindre les 40 ans, et puis j'ai commencé à lire des Livres dont vous êtes le héros à partir de 7 ans, et à maîtriser à partir de l'âge de 9 ans, donc là ça fait 30 ans de maîtrise.

J'ai aussi participé à la fondation de la partie JdR au festival des jeux de Cannes vers 1986. Je suis le seul d'ailleurs qui n'a loupé aucun tournoi de JdR depuis 86, et donc j'ai vu défiler plein de jeux d'auteurs. En presque 30 ans de convention des jeux j'en ai vus, et puis en plus de ça je suis collectionneur, et je ne collectionne pas juste pour le plaisir de collectionner... en fait je maîtrise tous les dimanches depuis 1984, j'ai commencé avec *D&D*, après les livres dont vous êtes le héros, et puis ensuite tous les jeux des années 80-90 (*Stormbringer*, *Rolemaster*, *Marvel*, *La Compagnie des Glaces*, *Chill*, *JRTM*, *Hawkmoon*)... et je n'ai jamais arrêté de jouer. J'embête souvent mes joueurs, parfois on fait des campagnes un peu longues, mais des fois on crée un perso juste pour tester un jeu, on fait le scénario du bouquin de base, et puis après on s'arrête et on passe à autre chose.

Je pense que pour faire un bon JdR, la maquette est importante, j'ai tendance à aimer les maquettes claires, faut que ce soit lisible, notamment au niveau du fond. Je prends par exemple la nouvelle édition de *Pendragon*, elle est très intéressante, mais je suis en train de la revendre sur Ebay parce qu'avec un fond parcheminé bleuté un peu sombre par rapport à la version Oriflam (elle sur page blanche bien éclatante et lisible), je n'arrive pas à la lire et à me concentrer. Donc c'est tout con, mais le plaisir des yeux avant tout, il faut que ce soit lisible,

clair, qu'on puisse lire le bouquin même si on ne dispose de pas beaucoup d'éclairage, et puis s'en servir pour maîtriser. Après la couleur, les dessins, moi je suis passionné de couleurs donc tout ce qui est noir et blanc j'ai un peu plus de mal (encore que j'adorais à l'époque les dessins de Gary Chalk en noir et blanc). À Megara on a eu cette ligne éditoriale là de faire uniquement des produits en couleur, jamais de noir et blanc. Enfin presque car on va faire une exception bientôt avec le spin-off noir en blanc de *Loup Solitaire*, *Neige d'Automne*. Je travaille avec des peintres, des dessinateurs, je suis vraiment passionné de ça, pour moi la couleur c'est la vie, le noir et blanc c'est plus tristounet, sauf dans le cas de certains illustrateurs comme Russ Nicholson ou Gary Chalk qui mettent plein de détails en noir et blanc...

Donc pour moi le JdR idéal sur la forme ça va être un JdR un peu comme *Pathfinder*. Les campagnes de *Pathfinder* par exemple, en 6 volumes, sont vraiment très bien faites, il y a de belles illustrations, c'est bien présenté, c'est aéré, la maquette est belle, c'est bien traduit, il n'y a pas de fautes. Donc pour moi s'il y a un exemple à suivre, ce sont les *Routes pour l'aventure* de *Pathfinder*, en termes de produit presque parfait. Les scénarios sont intelligents. La campagne est divisée en 6, et puis c'est un auteur différent qui écrit chaque partie de la campagne. Et c'est ça qui a fait le succès de *Pathfinder* aussi, c'est qu'il n'y a pas un seul auteur qui écrit les 6 parties de la campagne, donc ça oblige les auteurs à travailler entre eux.

Donc en dehors de ça, j'ai une passion pour l'old school, c'est normal, la plupart des gens qui ont la quarantaine, ils veulent retrouver le charme, les sensations qu'ils avaient eues dans les années 80, où on arrivait à s'éclater avec des bouquins en noir et blanc, des maquettes toutes pourries, des systèmes de jeu bancals, mais on se fendait la poire. Parce qu'aussi, on était moins exigeants dans les années 80, le JdR était naissant. Au fur et à mesure, on veut tout, des beaux produits léchés, de belles illustrations, un bon scénar, donc avec *Pathfinder* ils ont réussi à faire ça, mais il y a aussi d'autres éditeurs qui sont moins bons là-dessus. On peut souligner qu'il y a beaucoup de produits français, et en général la qualité est très bonne, on est le deuxième marché le plus créatif en termes de JdR après les USA et l'Angleterre.

Est-ce que tu as un système de jeu que tu préfères ?

Ben moi j'aime tous les systèmes, j'ai essayé à peu près tout, bon j'ai toujours eu une préférence pour le D20 et le D100, le D6 ça me paraît toujours un peu trop simple. Quand je jette un D6 sur la table, j'ai l'impression de revoir une partie de *Dr Maboul* ou de *Monopoly*, mais à part ça... J'aime bien les systèmes dans lesquels il y a plusieurs dés, au final, le fait de pouvoir ressortir mon D12 et de me dire il me sert à quelque chose, mon D8 aussi, mon D10.

Donc les systèmes multi-dés, c'est vrai que ça reste mes préférés, mais je pense que la plupart des rôlistes sont un peu comme ça, à part certains qui sont vraiment fous du d6 uniquement, ça existe, mais c'est pas la majorité.

Et puis il y a l'histoire des dés spéciaux, notamment chez Edge, avec *Star Wars*, *Warhammer*, etc. Il faut faire attention aux dés spéciaux, parce que ça peut pourrir un jeu comme ça peut le rendre plus intéressant qu'avec des dés standards. Moi ça m'a un peu dégouté notamment la nouvelle édition de *Warhammer* ou même de *Star Wars*, on jette des dés avec les dés de péril, les dés de menace etc. et puis il faut interpréter les dés, et au final on se retrouve parfois avec des cas de figure d'interprétation où on sait pas, on est MJ, le joueur ne comprend pas vraiment ce qu'il a accompli, et puis le MJ non plus, et c'est au MJ de trancher : « tu vois finalement ton dé de menace il annule le dé de péril, mais alors ton succès est un succès en demi-teinte... Tu n'as pas vraiment échoué, mais tu n'as pas vraiment réussi non plus... » Gné ? On parle pendant des heures autour des dés, alors qu'avec un système sans dés spéciaux, la situation aurait déjà été résolue. Donc ça fait perdre un temps fou, ça ralenti énormément les parties, je suis en train de revendre les éditions de *Warhammer et Star Wars*, ça m'a vraiment agacé. Bon après ces jeux-là ont d'autres défauts aussi... dans *Star Wars Edge of the Galaxy* les classes de persos sont assez moisies et les arbres de talents mal conçus – rapidement quelque soit la classe on se retrouve à tout savoir faire juste en montant diverses compétences, nos talents étant souvent de surcroit partagés avec d'autres classes.

Pareil quand on rajoute des cartes dans les jeux. La quatrième édition de *D&D* a fait un flop, ça a été reconnu de manière unanime, parce qu'on a forcé les gens à jouer avec des cartes, avec des grilles et des figurines (il faut dire aussi que les scénars 4^{ème} étaient les plus merdiques jamais conçus – que du *fight* et du bourrinage salle après salle, aucun scénario) Tout le monde n'avait pas envie de jouer avec de la figurine, des cases et puis des cartes, en occultant le roleplay et ils se sont aperçus que la plupart des rôlistes préféraient jouer sans carte et utiliser les figurines et puis les tableaux avec les cases que *quand ils avaient envie de le faire*, mais pas systématiquement à toutes les sessions.

Coralie : est-ce qu'il y a une campagne qui t'a particulièrement marqué ?

Il y en a plein, comme je disais les campagnes *Pathfinder*, en dehors de ça, *Le Temple du Mal Élémentaire*, les campagnes *Dark Sun*, les campagnes *Dragonlance*... Bon ensuite j'ai une collection vraiment thématique, jusque dans les 90's je jouais à tous les jeux, maintenant j'ai arrêté de jouer aux jeux glauques et *dark*, je les ai tous revendus (j'évite de faire des cauchemars la nuit).

Donc j'ai une collection thématique avec que des jeux dans lesquels il n'y a pas forcément une suprématie du bien mais il y a je dirais un équilibre entre les forces du bien et du mal. Tous les jeux de type dark, *Cthulhu*, *Chill*, *Ombres d'Esteren*, *Vampire*... tous ceux-là j'ai arrêté d'y jouer parce que, notamment avec *Cthulhu* je faisais des cauchemars la nuit, je n'arrivais plus à dormir, y a des gens qui sont plus ou moins influençables, et moi ça avait un impact sur ma vie de tous les jours, Lovecraft a toujours eu un effet déstabilisant sur ma psyché.

J'ai aussi un ami à moi qui avait gagné des prix de scénario de *Casus*, qui était un maître de *Cthulhu* très renommé, et il a fini limite à l'hôpital psychiatrique. À la fin il s'enfermait, il fermait ses volets, il sortait plus de chez lui, à lire du *Cthulhu* toute la journée, que ce soit des suppléments ou des bouquins, et puis quand il sortait il avait l'air d'un zombie dans la rue. Bien sûr la majorité des joueurs ne finissent pas comme ça après une campagne de *Cthulhu* !

Mais c'est pour dire que suivant l'esprit des gens, leur volonté, on peut se laisser influencer... même quand on est intelligent, ça n'a rien à voir.

Coralie : Donc tu es plus tourné vers les univers pas forcément lumineux, mais pas horribles...

Ben les univers dans lesquels les forces du mal sont prédominantes, je les ai virés de ma collection, donc j'ai une collection monumentale, mais composée uniquement d'univers neutres, ou à tendance un peu bonne, c'est un peu la particularité de ma collection, et de mon style de jeu. Bon je me fais un *Cthulhu* par an au festival des jeux pour les frissons, comme ça je ne fais des cauchemars qu'une nuit par an.

C'est vrai que ça reste quand même sympa ces jeux-là. Pareil *Vampire*, je suis un grand fan. *Vampire Bloodlines* ça a été un de mes jeux PC préférés, j'ai trouvé que c'était un jeu exceptionnel, dans lequel on pouvait avoir son propre appartement, ou gérer sa goule et les clans étaient très bien représentés. En fait c'est tout le JdR papier *Vampire* qui était extrêmement bien représenté dans ce jeu, je le recommande à tous ceux qui ne l'ont pas fait. Et ce que j'ai bien aimé dans ce jeu c'est pouvoir faire ressortir son côté humain, il y a des vampires plus raffinés que d'autres, et d'autres qui sont bestiaux. Les vampires qui sont en lutte intérieure, qui essaient de conserver leur part d'humanité et voire de sortir un peu de leur état de vampire, d'avoir de la compassion, ça me plaît, comme ça le jeu est moins manichéen et en faveur des forces du mal.

Coralie : que penses-tu de la distinction que font certains rôlistes entre story games et JdR ?

Ça veut dire qu'on joue à du JdR avec le minimum de règles et de dés, au final c'est un peu ça, un peu comme les premiers jeux avec *Ambre*, des choses comme ça. C'est des jeux qui vont faire la part belle à l'histoire et avoir des systèmes de jeu plus light, c'est un peu ça, non ?

Coralie : ça dépend, il y a beaucoup de jeux très différents sous cette appellation, et ça peut être aussi un système de jeu concentré sur l'histoire, ça dépend, ça peut être avec MJ, sans MJ...

J'ai pas trop accroché, mais surtout parce que généralement c'est des gammes avec des *one shot* ou des bouquins qui sont pas trop épais, moi je suis un adepte des jeux où on va vraiment développer l'univers au travers de tout un tas de suppléments. Les jeux qui m'excitent le plus ce sont les jeux pour lesquels il y a au minimum une vingtaine de suppléments qui vont développer l'univers. Donc les jeux un peu *one shot*, apéritifs, je n'aime pas trop. Surtout depuis que j'ai arrêté la bière.

Coralie : est-ce que tu vois une différence entre le JdR dit amateur ou indépendant, et l'édition professionnelle?

Maintenant, ce qui est bien, c'est qu'on peut être auto-entrepreneur, donc on n'a pas besoin de faire une SARL. On peut être éditeur plus facilement, avec les campagnes participatives, on peut se trouver du financement avec les amis, la famille, etc.

On peut vendre des bouquins sur Amazon, Lulu, etc. Donc j'ai plein d'amis qui sont devenus éditeurs indépendants comme ça grâce à toutes ces facilités. Je trouve que c'est très bien, on peut concevoir des produits de qualité en étant auto-entrepreneur ou amateur. Et puis de toute façon, le professionnel, il a été amateur à un moment donné, moi je vois ça fait 5 ans que je fais de la maquette, je me considère encore comme un semi-professionnel, c'est comme dans tout, on devient meilleur, mais on fait encore des bourdes....donc les gens qui vont être très cassants sur la forme quand il y a des défauts (mais parce qu'ils ont de la bouteille), moi je le suis un petit peu moins, pas du genre « ne sors pas de JdR, ne fais pas d'auto-publication parce que nous les professionnels, on a 15 ou 20 ans d'expérience en tant que maquettiste, donc toi tu vas forcément faire des trucs pas pro, donc ne fais rien c'est mieux ainsi. » Il y a certains acteurs, notamment dans le JdR en France, parce qu'en France il y a parfois plus de râleurs qu'outre-Atlantique, donc il y a ce milieu du JdR où il y a un peu la confrontation....

Il y a les éditeurs de JdR qui vont encourager les auteurs à se lancer, et puis il y a ceux qui vont les décourager. En gros, si ce n'est pas parfait sur la forme, ça ne mérite pas de sortir, enfin cette mentalité là, quoi.

Moi avec cette mentalité, c'est sûr que je me serais arrêté tout de suite et puis j'aurais rien sorti puisque j'étais autodidacte en maquette.

Alors c'est sûr que je me suis tapé des reproches, puis on s'améliore, au début on ne connaît pas toutes les ficelles du métier. Il m'est arrivé de demander de l'aide à certains professionnels du JdR, et qu'ils me ferment la porte au nez, qu'ils ricanent en me disant « de toutes façons je n'achèterai jamais ton jeu parce que t'es amateur, t'es novice, t'as pas notre expérience. »

Coralie : à tes yeux, quels seraient les trois personnes les plus représentatives d'une nouvelle génération d'auteurs français ? Qu'est-ce qui la caractériserait, est-ce que pour toi il y a une nouvelle génération, qu'est-ce qui ferait l'identité des jeux français en ce moment ?

J'ai bien aimé quand 7^{ème} cercle a fait *Yggdrasil* (ou bien *Keltia*), j'ai trouvé ça sympa parce que c'est des univers mythologiques que j'apprécie, ils ont fait un gros travail de recherche et aussi au niveau des scénarios. Donc là c'est vrai que j'ai trouvé ça bien, après il y a aussi pas mal d'éditeurs qui vont se contenter de faire de la traduction, chez Edge, chez Black Book ils font beaucoup de traduction pure et peu de français, enfin si avec *Pathfinder* ils ont sorti *Broken World*, l'univers français de *Pathfinder*, donc je trouve ça bien, justement après 4 ou 5 ans de traduction pure, qu'ils donnent la chance à un auteur français d'utiliser un univers et des règles populaires. J'ai trouvé que c'était une bonne initiative donc je cite ce projet-là, même si je n'y ai pas encore joué, mais j'ai des amis qui m'ont dit que c'était vraiment un très bel univers.

Moi, ce qui me refroidit parfois, c'est quand il y a des créations françaises mais que sur la forme ce ne sont que des pavés de texte, qu'il n'y a aucune illustration, pas de couleur, etc.

Coralie : du coup, tes jeux, ils sont distribués comment, et pour toi, c'est quoi le mode de distribution le plus adapté au JdR ?

Au début, sur *Fabled Lands le jeu de rôle*, mon livre de règles je l'ai financé moi-même, je l'ai distribué juste dans les conventions et sur mon site. Puis pour le supplément j'ai fait une petite campagne sur Ulule, mais ça n'a pas marché, je n'ai eu que dans les 1600€ au final

j'étais en perte et ça couvrait pas du tout mes frais de fabrication du supplément. Donc j'ai dû le proposer en pdf, etc.

Ensuite je suis revenu sur le marché international, et heureusement, sinon j'aurais fait faillite.

Je me suis aperçu qu'il y avait beaucoup de copinage en France, mais après respect, un éditeur qui sort des produits depuis 5-15 ans en France, c'est normal qu'il ait plus de clients que moi, qu'il y ait plus de personnes qui suivent les campagnes participatives, etc. Donc je ne fais pas de reproches sur le fait que ma campagne française sur Ulule n'ait pas marché, parce que c'est vrai que comme je n'étais depuis 3-4 ans que sur le marché international, Megara n'était pas connu en France. Donc là je reviens en France, je fais un produit, mais sans avoir de clients, c'est normal que je me plante. Donc je suis reparti à l'international, et là ça a marché avec les campagnes que j'ai évoquées, avec mes clients... et puis il y a plus de gens à l'international.

Et donc, je ne suis distribué nulle part, seulement sur mon site, et uniquement par le bouche à oreille, mais j'ai pu passer de perte à profit sans passer par des boutiques ou des distributeurs qui prennent une énorme marge pour que parfois au final ton bouquin ne se vende même pas en boutique alors qu'il se vend mieux sur ton site.

Coralie : pour toi, une vente correcte de livre de base, c'est combien d'exemplaires sur 1 an ?

Ça dépend de la marge, moi je vois mes amis de chez Scriptorium qui éditent *Défi Fantastiques*, le JdR car c'est un univers de livre dont vous êtes le héros, ils se sont dits : « on va passer par Millenium pour être édités en boutique parce qu'on a envie de le faire », et là ils s'en mordent quand même les doigts, parce qu'entre les boutiques et puis Millenium en fait c'est juste de la pub, mais ils gagnent rien ou très peu sur les ventes en boutique. Donc c'est consternant, ils ne gagnent que sur les ventes de leur site. Ça fait de la notoriété, mais ça fait 0. Donc c'est quand même un problème, parce que Millenium prend beaucoup, et les boutiques aussi. Bon faut bien que les boutiques vivent, c'est sûr...

Mais bon, on arrive dans une situation où ça rapporte plus rien pour les éditeurs de vendre en boutique, il n'y a plus qu'en convention, c'est pour ça que les éditeurs multiplient les conventions parce qu'ils peuvent vendre directement, ou sur leur site ou lors de campagnes participatives, heureusement qu'il y a ça. Donc pour moi il n'y a plus que ces modèles-là qui sont viables. Beaucoup de boutiques de JdR ont fermé. Avant il y avait une boutique à

Cannes, elle a fermé, maintenant les gens sont obligés d'aller à Nice pour acheter un bouquin. Et encore à Nice le gars refuse de commander les produits en vo....

Et puis les gens commandent de plus en plus sur Internet, Ebay... J'avais des amis dans mon club de JdR à Cannes, on avait une boutique à Cannes, je leur disais : « mais allez acheter vos produits en boutique » et ils me disaient : « non, je continue à commander sur Internet, parce que c'est plus rapide pour les sorties. Quand j'allais en boutique, j'allais voir le patron qui me disait : « OK mais j'aurai ton truc que dans 10 jours, le temps que ce soit référencé, que ça passe par Millenium, etc. »

Mes joueurs du club voulaient l'avoir le jour J quand ça sort, et je leur disais, à force la boutique elle va fermer, et effectivement elle a fermé parce que de plus en plus de joueurs n'allaient plus en boutique. Moi je jouais le jeu.

C'est aussi la flemme d'aller en boutique, on fait un clic, on a le colis qui arrive chez soi, je comprends tout à fait...

Coralie : comment vois-tu l'évolution du JdR, sur le fond et la forme des jeux, mais aussi du point de vue économique ?

L'évolution c'est surtout les campagnes participatives, depuis l'année dernière, sur Ulule, qui marchent très bien, des projets à 20 000, 40 000, jusqu'à 120 000 € pour du JdR c'est extraordinaire. Il y a même des projets créés en France où ça vaut pas le coup de faire des Kickstarters en dollars et de perdre des sous avec la conversion parce qu'ils arrivent à faire des succès en euros sur Ulule. Donc on entre dans un nouvel âge d'or du JdR grâce aux campagnes participatives qui ont relancé à la fois le jeu de plateau, de figurines et le JdR dans le monde et en France. Parfois il y a aussi au niveau économique des choix à faire en terme de forme. Si on regarde avec Black Book, qui sont les numéros 1 en France avec Edge, ils ont avoué qu'ils perdaient des sous sur les campagnes en couverture souple *Adventure Paths* en 6 volumes, car imprimer 6 volumes en couverture souple avec un beau papier glacé, de belles illustrations couleur... finalement c'était pas rentable, et donc là ils sont en train de les réunir en un seul bouquin cartonné, parce qu'imprimer un bouquin c'est moins cher que d'en imprimer 6, et quand on en imprime 6, ça devient pas rentable du tout, surtout quand seul le MJ l'achète.

Donc il y a ces problématiques-là, le format du jeu qui est important pour la rentabilité, et en dehors de ça, c'est vrai que Black Book ils ont plein de clients, mais aussi ils ont pu être les numéros 1 parce qu'ils ont été les premiers à faire des campagnes participatives *sur leur propre site*. À un moment donné ils se sont dits on n'a pas envie de passer par Kickstarter ou

par Ulule et de payer 8 à 10%, on va faire les campagnes participatives sur notre propre site. Ce qui fait une grosse différence pour les marges, et ça a été un succès car ils avaient déjà les clients avant et proposent des licences intéressantes.

Et ça a ouvert la voie, maintenant il y a d'autres éditeurs qui font leur campagne participative sur leur site (je viens d'en faire une pour *Neige d'Automne*), ça devient de plus en plus à la mode. Donc c'est ça l'avenir pour moi.

Merci Coralie pour tes questions !