

Entretien avec Stéphane, directeur éditorial chez Edge Entertainment.

Bonjour. Je te dirai vous pour le reste de l'entretien. Histoire de faire croire que.

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

L'énoncé du poste est souvent perçu par les acteurs hors de notre microcosme comme celui de la personne qui regarde et délègue tout à ses collaborateurs. Pour ceux qui connaissent un peu le monde du jeu et l'édition, c'est l'inverse en fait. Chez Edge Entertainment, ce poste m'amène à aborder toutes les facettes du jeu. Que ce soit sur le choix des jeux, la conception, la vente et la promotion.

Pour faire simple, on va faire une liste sur une trame temporelle.

Je reçois les prototypes, les versions en langues étrangères de la part des auteurs, d'autres maisons d'éditions (à l'étranger), de collaborateurs qui ont eu un coup de cœur. Dès lors, je lis, ou plutôt je devore. Si le jeu m'interpelle que ce soit dans la forme ou dans le fond, ou que mes collègues réussissent leur lobbying, j'en parle avec le « Grand Manitou », je lui présente l'objet.

De là, trois process se mettent en place.

Le plus souvent, le jeu est en langue étrangère. Je remets alors le bébé entre les mains de Sandy Julien et nous cherchons ensemble les traducteurs les plus à même de retranscrire l'univers, car il y a une question de feeling là aussi. En parallèle, nous piochons dans le groupe de relecteurs des personnes en ayant cette même exigence à l'esprit.

Une fois les relectures effectuées pour une uniformisation de style entre les différents traducteurs, nous arrivons dans une phase commune aux jeux étrangers ou français, qui est la mise en page. Dans le cas d'une traduction, nous essayons de rester fidèles à la forme d'origine. Et quand il s'agit de création, nous proposons aux auteurs différentes options. Il va de soi que des discussions se font en amont pour éviter tout rejet évident lors de cette étape.

Puis il y a le cas des jeux qui nous sont proposés clés en main, mise en page finalisée. C'est un cas très rare et là aussi j'aime y mettre mon nez, car un œil extérieur permet de capter certaines coquilles que ce soit dans le texte ou dans la mise en page.

Autant dire que lors de toutes ses étapes, je ne reste pas inactif. J'interviens aussi sur tout ce qui est communication et marketing une fois la production lancée, mais c'est plus un rôle de contrôleur final.

Pour la deuxième partie de la question, concernant mon influence sur les jeux publiés. Pour certaines licences, je ne suis parfois consulté que pour donner mon avis à titre personnel ou consultatif. Car nos partenariats sont ainsi faits. Il m'est arrivé l'an dernier de ne pas vouloir traduire deux jeux, car le marché n'était plus porteur. Là, je peux dire que je suis seul responsable.

Quand on nous propose des créations originales, je lis. C'est ce que je disais avant. En fait, il faut savoir que la plupart des employés d'Edge sont des rôlistes. Nous avons à notre actif un lourd passé dans ce domaine. Donc on a une sensibilité toute particulière à ce niveau et étant donné nos âges respectifs, nous avons pratiqué nombre de jeux qui sont maintenant des standards des jeux de rôle.

Mon passif, ma formation et ma culture me font apprécier presque tous les univers proposés. Aussi le choix se fait sur *un petit plus* qui fait la différence. Si on nous propose la énième version de Rolemaster, je dis non de suite.

En bref si on me le propose et que je dis non, on ne le fait pas, ça ne passe pas par la case discussion. Si je dis oui, on en discute et si je suis vraiment enthousiaste on le fait dans les x mois/années à venir.

Par contre, si je suis devant un projet qui me tient à cœur je peux être plus que persuasif. J'ai eu la chance il y a quelques semaines de cela, de recevoir un chapitre d'un jeu qui provoqua chez moi, une réaction enthousiaste démesurée. Comme l'aspect et le visuel, de prime abord, comptent pour moi, et que je sais être faible dans ces cas là, j'ai de suite usé de mon droit de « Sandy dis, tu en penses quoi ? » Une fois sa confirmation obtenue, on a passé quelque temps à courir à droite et à gauche pour savoir de quoi il retournait réellement. Ce qui veut dire que oui je suis facile à corrompre, il faut me proposer un jeu superbe et si ce que je lis est plaisant alors plus de la moitié du chemin est fait.

Comment définiriez-vous votre ligne éditoriale ? Qu'est-ce qui vous différencie des autres maisons d'édition ? Peut-on dire que vous êtes spécialisés dans les traductions des licences audiovisuelles (*Game of Throne, Star Wars, Anima*, qui était au départ l'adaptation de *Final Fantasy*) d'une part et d'autres parts de grands classiques du JdR (*Le Livre des Cinq Anneaux, Nephilim*) ?

Notre ligne éditoriale ? Dans le milieu on dit que nous sommes sur le secteur de l'AmericaTrash. C'est un terme barbare qui est propre aux éditeurs de jeux. En fait, nos influences passées orientent nos choix, mais c'est aussi parce que nous possédons des accords sur des licences de jeux de plateau que les éditeurs étrangers se tournent vers nous.

Edge est connue pour ses jeux de plateau ou de cartes avant tout. Et ce qui est un peu notre spécificité c'est que nous intervenons aussi sur le marché du Jeu de rôle. En France il y a un vrai cloisonnement entre les trois activités. Donc du fait de notre position, les éditeurs étrangers se tournent vers nous. Car par exemple, il est plus simple de proposer à l'éditeur des jeux de plateau ou de cartes sur l'univers de Star Wars, la traduction du jeu de rôle.

Ce cas précis est une autre exception. Je m'explique ; la maquette du jeu dans sa version d'origine est faite par notre studio graphique. Il aurait pu paraître incongru de ne pas nous autoriser à en faire la version française.

Mais pour les autres « grosses licences », c'est vraiment soit notre antériorité, soit notre position privilégiée ou le fait que nous connaissons « personnellement » les éditeurs. Ça aide. C'est le cas pour Nephilim, même si c'est un jeu français et que nous n'avons pas de jeu de cartes ou de plateau dans cet univers, pour le moment.

Si je devais résumer le pourquoi du comment nous faisons certains jeux, cela se résume souvent à ce que je dis quand les gens me demandent comment je suis devenu Edgien. Je suis à mon poste aujourd'hui, car j'étais là au bon moment au bon endroit avec les bonnes personnes. Pour les jeux c'est un peu la même chose.

Ensuite nous n'avons pas dit non, car outre que ces licences sont porteuses économiquement (point sur lequel nous reviendrons), les univers traités sont fantastiques ! Enfin c'est le rôliste en moi qui dit ça.

Après il y a certainement une petite part d'égoïsme dans tout ça. Honnêtement, si on ne prend pas en compte l'aspect financier des choses, quel rôliste ne rêverait pas s'il en a l'occasion de publier un jeu de rôle sur l'univers de Star Wars, du Trône de Fer ou du Seigneur des Anneaux ? Oui je tempère mes propos, qui ne rêverait pas de publier un bon jeu de rôle. Si c'est pour utiliser une licence et en faire un truc minable autant ne rien faire.

Quelles sont les raisons qui, aujourd'hui, vous motivent à publier un jeu et pas un autre ?
Notamment un jeu comme *Fiasco*, assez atypique dans votre catalogue ?

Abordons de suite ce qui fait que nous ne publions pas un jeu. Le concept ne nous attire pas. Le système est une énorme usine à gaz et la qualité de l'univers proposé ne nous permet pas de passer outre.

Le jeu est correct, mais ne nous enthousiasme pas outre mesure, alors nous prenons en compte des conditions économiques. Être philanthrope a ses limites. Comme vous l'avez fait remarquer, notre catalogue n'est pas composé que de jeux de rôle. Le jeu de rôle quand il s'agit d'une traduction se doit de prendre en compte dans le prix de revient le coût de la traduction. Et une bonne traduction nécessite de bons traducteurs, ce qui implique que...

Même si dans la plupart des cas l'objectif au final pour notre société est de ne pas trop perdre d'argent sur les jeux de rôle c'est extrêmement complexe dès que vous faites des impressions en couleur avec des couvertures rigides. Il faut trouver le juste équilibre entre prix de revient et prix de vente.

Pourquoi publions-nous un jeu ? Car il nous a enthousiasmés. Que ce soit par la thématique et en second lieu la mécanique. Si le jeu est porteur, c'est un gros plus. Hervé qui travaille avec moi, se laissera de suite attendrir par un jeu qui présente des zombies ou Conan. C'est son point faible.

Concernant *Fiasco*. C'est le fruit d'une réflexion intense qui dura trente secondes. En fait tout dans ce jeu a attiré José M Rey de Edge Espagne. Et quand il me l'a présenté, j'ai de suite adhéré au concept. Le pitch est excellent. La forme aussi. C'est un jeu qui permet de faire du jeu de rôle sans préparation. C'est quelque chose qui pour l'époque changeait la donne en terme de jeu de rôle. Moi-même vieillissant un peu, ainsi que les membres de mon groupe d'amis rôlistes habituels, nos disponibilités se raréfiaient. *Fiasco* était le jeu idéal. Et économiquement parlant, un jeu en format réduit en noir et blanc, sur du papier recyclé, même si l'engouement n'était pas au rendez-vous nous ne prenions pas un énorme risque. Mais là encore c'est le jeu qui a décidé pour nous.

Ensuite, et cela a déjà été dit un peu plus tôt, il y a ce déclic. Celui que vous avez quand un manuscrit dans les mains, un *pdf à l'écran, vous ne pouvez pas vous arrêter de lire. C'est rare. Aussi quand on pense avoir Le Jeu de Rôle, on ne le lâche plus.

Vous éditez assez peu de JdR français. Est-ce un choix ou pour répondre à un impératif d'ordre économique ?

Si je réponds, ni l'un ni l'autre vous y croyez ? Et pourtant c'est le cas. En fait autant pour des partenaires étrangers Edge est un acteur connu, autant pour la communauté des créateurs de jeux de rôles, nous ne sommes pas une référence, ou un interlocuteur évident / pertinent. Je n'ai eu jusqu'à présent que très peu de demandes faites par des auteurs français. Il faut dire que la France compte nombre de maisons d'édition dédiées. Et parfois je les jalouse quand je vois certains de leurs jeux.

Le jeu de rôle français est financièrement plus intéressant qu'un jeu de rôle que nous devrions traduire. Alors attention, il ne faut pas comprendre par là que nous accepterions d'éditer tous les jeux de rôle français qui nous seraient proposés. Il faut une fois de plus que celui passe l'épreuve de la sélection.

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

La plus grosse différence c'est la qualité finale artistiquement (toute subjective) du jeu. Les idées qu'elles viennent d'un amateur ou d'un soi-disant pro sont là. Là où l'amateur va être limité, c'est sur la qualité et la quantité des illustrations, la mise en page, peut-être même la qualité du support physique. Et là où l'amateur va peut-être se lancer doucement, le professionnel du fait de ses connaissances et de ses contacts voire de sa trésorerie va produire plus et envisager assez vite des suites si besoin. L'amateur devra le plus souvent rentrer dans ses fonds pour envisager une suite.

Il y a aussi les forces des pro en terme de communication, là où l'amateur doit bénéficier du « bouche à oreille » et des réseaux sociaux, le pro peut faire de la pub.

Quelques jours avant la finalisation de cet entretien, je me suis retrouvé avec des amis qui travaillaient à la relecture finale d'un jeu de rôle français. Comme ce sont des amis, je me suis permis de leur donner quelques conseils. Le fond était très intéressant, mais très clairement la forme dissuaderait n'importe quelle personne n'ayant pas connu les jeux de rôle papier des années 80.

Et c'est là que le pro qui à l'habitude des normes, peut ajouter un feuillet à son ouvrage fini, peut se permettre de gagner quelques centimètres par-ci par-là, peut inclure une ou deux illustrations.

L'approche aussi peut être différente. Je l'ai dit un peu avant, le Jeu de rôle est une passion, certes mais pour le pro il faut prendre en compte des considérations économiques. Si on passe du temps sur un jeu ce n'est pas pour en imprimer 250 exemplaires. On va investir plus de temps et donc d'argent. Ce qui exclut paradoxalement bien souvent de faire des jeux qui s'adressent à un public plus restreint. L'amateur va investir (ou faire investir) pour avoir un tirage en quantité limitée. Ce qui va lui permettre de ne pas grever sa trésorerie, mais aussi d'explorer des concepts ou des univers en marge des grosses machines du jeu de rôle.

En synthétisant ce que je viens de dire, ce qui nous rend plus fort nous rend aussi plus dépendant et donc limités dans nos choix. Simplement si nous avons un gros coup de cœur nous pouvons plus facilement mettre à disposition des moyens spécifiques.

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

Arg. Bon, la question qui pour un accro pose problème. Je suis là en train de répondre à un instant T, avec de très bons souvenirs. Il faut en plus essayer de répondre sans prendre en compte l'équipe

avec laquelle on joue et pourtant c'est un élément prépondérant pour analyser un jeu selon moi. Qui dit que j'aurais autant aimé Nephilim si j'avais joué avec d'autres personnes que celles qui composaient mon groupe ? Quoi j'ai dit Nephilim ? Oui c'est un de mes chouchous. Et même si nous coéditons la dernière version je suis et demeure un intégriste de la première. C'était révolutionnaire. Et si je me transporte dans le passé alors je dois dire que j'ai adoré Rêves de Dragons. Encore un jeu de rôle français. Absolument Fabuleux. À la même époque, j'ai connu Runequest avec un système Chaosium éprouvé et une cosmogonie excellente. En fait, donner un jeu de rôle, voire plusieurs c'est très complexe. Vampire, the Masquerade. Une révolution dans l'univers du jeu de rôle. Et puis j'ai joué des années à D&D. J'ai commencé en 81, et c'était une époque où les rôlistes étaient regardés avec un œil différent. Stormbringer si vous évitiez de vous servir de la table pour les races composant votre groupe. Les Campagnes de Cthulhu, un must have...

Revenons à la question. Vampire certes, mais non, car les règles péchaient à un moment. D&D cela a beau être mythique c'était plaisant, mais pas assez envoutant, pas assez mystique. Rêves de Dragons, hum vraiment pas loin, et même si les règles paraissent complexes c'est assez simple en fait. Qin peut-être ? Dans ce jeu, ce que j'ai aimé c'est apprendre. C'était bien écrit enfin dans mon souvenir, il trône en bonne place sur mes étagères, mais le système fait qu'il faut des joueurs expérimentés, car on doit faire appel à beaucoup de roleplay. Mais j'aime lire et apprendre en même temps.

Légende des Cinq Anneaux aussi m'a fait rêver. Il y avait dans ce jeu de rôle un fort potentiel émotionnel pour ceux qui avaient joué aux cartes. On pouvait immédiatement visualiser les PNJ's.

Dans presque tous, j'ai quelque chose qui m'a marqué. Jorune car l'univers est fabuleux. Lyonesse dans l'univers de Jack Vance. Bref des univers marqués et riches. Fading Suns...

Mais bon, mon chouchou depuis plus de 20 ans demeure Nephilim. La première édition utilisait un système assez proche de celui de Chaosium, donc pas de prise de tête sur l'interprétation des jets de dés. Et la richesse de ce qui était proposé ; un truc de fou pour moi. On revisitait l'histoire du monde et tout événement trouvait sa place presque naturellement dans l'explication ésotérique proposée par les auteurs. J'ai vraiment vécu des heures de jeux fabuleuses avec Nephilim. Et je ne parle même pas des illustrations, de la mise en page. De la forme de certaines extensions. Nombre des objets qui ornent mon habitation ont un lien avec ce jeu. J'ai dévoré des livres pour ne pas être en reste sur une période de l'histoire. Ce jeu m'a poussé à aller chercher l'information. Je jouais et je découvrais, j'étais ailleurs. Donc pour moi c'est le Jeu de Rôle.

Cela dit, j'aurais pu en citer beaucoup d'autres qui sont sur mes étagères.

En plus, il faut le dire, les joueurs actuels ont beaucoup plus de choix que nous, l'import se fait plus facilement. La mise à disposition des jeux plus simple, les gammes sont tellement riches qu'on trouve des jeux pour les anglophobes. Alors qu'il y a vingt ans, il fallait se débrouiller. On a abordé le sujet des JdR amateurs dans la question précédente. Aujourd'hui ils peuvent exister, il y a quelques années de ça, tous ceux que l'on trouve n'auraient même pas vu le jour. Tant il était compliqué d'essayer de faire imprimer quelque chose. Sur ce point La mondialisation et internet ont du bon.

Petite anecdote personnelle, histoire de. Quand je me déplace à travers la France ou même à l'étranger et que je rentre dans un magasin de jeu, le premier rayon qui attire mon œil est celui du jeu de rôle. Je peux passer un temps infini à fureter à droite et à gauche, chercher un supplément que je n'aurai pas ou pire un jeu que j'aurai raté.

Du fait de mon emploi actuel et du temps dont je dispose, je ne pratique plus le jeu de rôle de la même façon qu'avant. Alors pour satisfaire ce besoin toujours présent. Je les prends et les dévore comme des romans. Ainsi, ceux qui font la part belle au « background » m'attirent plus que ceux qui compilent des tables et des tables.

Quels sont vos systèmes de jeu préférés, pourquoi ?

J'en ai trois.

Un ancien déjà évoqué qui est le système Chaosium. Un simple D100, avec un jet de dé en connaissant les malus et bonus on sait de suite si l'action échoue ou pas. Le système s'efface au profit du jeu, tellement c'est simple. On peut presque tout faire avec.

Celui du nouveau Star Wars me plaît aussi, car les résultats des dés introduisent de la narration dans leur lecture. Une réussite immédiate peut avoir des conséquences néfastes pour la suite et inversement. Vous disposez d'une réserve de dés qui peut selon la difficulté se voir réduite, modifiée, augmentée. Certes c'est plus difficile à prendre en main par les néophytes, mais extrêmement plaisant au final pour qui sait interpréter. C'est, on pourrait dire, tellement novateur que cela rebute les conformistes.

Et j'aime aussi celui d'Ambre, même si je ne l'ai pas abordé avant. C'est un système narratif pur. Une action peut se faire uniquement si le joueur peut la verbaliser, la décrire. C'est modulé par les caractéristiques les siennes et celle des adversaires, mais la description et donc l'imagination et le roleplay sont vraiment des éléments prépondérants pour la réussite de l'action. On a ce système légèrement revisité dans Qin. C'est à mon avis un des systèmes qui demandent aux participants la plus grande implication. Que ce soient les joueurs ou le meneur, conteur, maître, *révérende rose trémière*, etc.

En fait je pense que j'aime les systèmes simples qui sont au service de l'histoire et qui n'alourdissent pas le jeu. Certains critiquaient les tables de Rolemaster, mais c'était d'une simplicité déconcertante si on y réfléchit. Une base, un malus et un dé 100 qui explose pour obtenir des critiques rien de plus simple. Le tout c'est de savoir gérer les tables éparpillées dans pas mal de livres. On avait opté pour une solution simplissime. Chaque joueur avait dans sa feuille (donc livret) les tables dont il avait besoin et gérait ses actions.

Allez, comme je suis bavard je vais parler du nouveau système qui était utilisé dans Requiem, la énième mouture de Vampire. Il conserve les aspects de la première et évacuant ce qui faisait son écueil. Le « Botch », ce fameux sur le Dé 10 qui faisait qu'un personnage puissant avait à contrario plus de chance d'échouer qu'un personnage moins puissant. Oui, c'est possible, faites le test avec ne serait que 8 ou 9 dés...

Quelles sont vos campagnes préférées, pourquoi ?

De suite, je cite le Souffle du Dragon pour Nephilim. Pourquoi ? Premièrement pour sa forme. Je ne parle pas de la trame, mais bel et bien de l'objet. Un truc de fou. Depuis les seules campagnes qui s'en approchent pour moi, sont celles de Sans Détour pour Cthulhu en version limitées qui offrent des écrans somptueux. L'aspect comptant beaucoup pour moi, là j'étais servi. Maintenant l'histoire. Un truc de fou (*quoi je l'ai déjà dit*) sur la Bretagne et le Dragon qui y dort ou pas ? On est dans

Nephilim donc toutes les légendes y trouvent leur place. Il y avait un calendrier avec des moments clés. Bref je ne peux en dire plus sans trop en dévoiler.

Mais on doit aussi parler de Cthulhu, la campagne Les Masques de Nyarlathotep. Un must have. C'est absolument dément. On meurt à répétition. Oui dit comme ça c'est pas franchement motivant, mais si c'est super.

Bon j'ai aussi joué La Campagne Impériale pour Warhammer Jeu de Rôle. Des campagnes pour Ad&D. Des campagnes pour Strombringer. En fait pendant mes années de fac je pense qu'on jouait au jeu de rôle une nuit sur deux, et au lycée ce n'était pas mal non plus. Quand on voit le nombre d'arbres abattus pour toutes ses campagnes, je comprends mieux pourquoi on dit que je suis un ami de Saroumane.

Je peux faire une légère digression à ce moment de l'entretien ? Quand on pose une question comme celle-ci, on peut avoir toutes les réponses et n'importe quoi. Si cette question est posée à cent rôlistes, on relira certainement les noms de ces campagnes. Pourquoi, car elles sont dans l'inconscient collectif. Et elles sont publiques, car publiées. Mais si je parle ici d'une campagne de Space Master d'un pote que personne ne connaît (si, toi tu dois le connaître en plus), cela n'aura qu'un intérêt limité. Il en va de même pour les campagnes de Vampire et Strombringer. J'ai joué des heures avec des amis qui écrivaient leurs campagnes en piochant dans leurs lectures et les campagnes qui étaient publiées. Mais ils les adaptaient pour leurs joueurs. Le jeu de rôle c'est un échange entre un conteur et ses acteurs. Si bien que quelque chose qui sur le papier peut être bien devient fabuleux, car il y a en plus l'alchimie du groupe. Et pourquoi est-ce comme ça ? C'est que JE suis un acteur de cette campagne. Le JE étant là pour signifier LE JOUEUR. Car celui qui narre y prend autant de plaisir que nous. Quelque part, il nous connaît et, nous mets dans des situations qui ne sont pas écrites dans les campagnes que l'on trouve dans le commerce. Il sait comment nous faire réagir, car il connaît notre personnage et notre façon de l'interpréter. Ce qui dans une campagne écrite doit être plus ou moins linéaire dans son approche, car devant être adapté à un grand nombre de joueurs ne l'est pas dans les campagnes « faites maison ».

Si on en revient à cette campagne du Souffle du Dragon. À l'époque, on jouait régulièrement avec le même groupe de potes, oui plusieurs fois par semaine, mais généralement un soir était dédié à Nephilim. Le lundi matin, quand nous nous réunissions dans un de nos antres, nous en parlions. Mais pas entre nous, mais avec les autres joueurs qui revivaient la campagne au travers de nos récits. Maintenant que j'y pense, c'était une sorte de replay de l'époque.

Il m'est arrivé de vivre l'inverse. Je croisais des potes qui me contaient leurs parties de jeux de rôle sur des campagnes vendues dans le commerce. Quand je les écoutais, je me jurai de les jouer. Un membre de la bande achetait ladite campagne, on faisait les persos, et... rien, le néant. Pourquoi ? Simplement parce que ce qui avait été un moment privilégié pour eux ne l'était pas pour nous, parce que la narration faite par le maître de jeu (*oui je sais je lui donne pleins de noms, mais c'est parce qu'il est nommé comme ça dans pas mal de livres*) ou par les joueurs de notre groupe n'était pas la même.

Pour en finir avec cette question, je dirai que les campagnes qui m'ont marqué c'est celles qui ont été jouées avec les potes. Et que celles que l'on cite tous sans trop de réflexions ce sont celles qui comportaient en leur sein suffisamment d'éléments pour plaire et exciter le plus grand nombre.

Oui madame, j'ai un Druide niveau 15 à AD&D que j'avais monté avec mes petites mains. Et je me souviens bien de ce village d'arriérés qui parce que j'avais des ailes me jetaient des pierres, risquant de me faire perdre ma neutralité et par conséquent tous mes talents !

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

Mes univers préférés sont souvent ceux qui ont un fort potentiel onirique. J'aime quand c'est bien construit. Après on peut trouver ça aussi bien dans le futuriste que dans le fantastique. J'ai adoré jouer dans l'univers de Cyberpunk. Pas contre je suis réfractaire à Shadowrun, car cela m'est apparu comme trop fouillis de prime abord. Mais peut-être que mon rapport avec ce jeu ne s'est pas fait dans les meilleurs conditions. Voir question précédente. En plus je deviens vieux donc j'aurai presque tendance à apprécier les cases bien marquées. Et bien non ! Disons que j'aime les jeux qui me proposent une évasion intellectuelle. J'ai beaucoup moins de facilité à m'immerger dans une réalité proche de la nôtre. Tout ce qui est contemporain et même si on trouve des zombies ne m'intéresse pas vraiment. Non ce n'est pas ça. Je suis moins facilement attiré.

J'aime les jeux qui me font vibrer. C'est sur que si on me propose de choisir entre l'univers de la Compagnie Noire et celui de Maurice le meunier, garde à la tour de Sainte Commère-les-ragots, bah à priori je vais choisir le premier.

Après mes univers préférés sont un peu à l'instar des jeux que j'aime éditer. On en prend plein la vue. Oui Fiasco est l'exception.

En fait si on me dit que le personnage que je vais interpréter peut sans le faire exprès sauver une galaxie entière et au passage conquérir le cœur de princesse Bretzel, moi je dis banco. Tiens on en a pas parlé, mais le titre Space Opéra, ça claque, non ? Bon certes le jeu est vraiment une usine à Gaz. Mais avec un titre comme ça, on sait qu'on va vivre des aventures de malades.

Hum, la SF, j'aime, quand elle n'est pas un fourre tout. La Fantasy, j'aime. Le Cyberpunk, ouai ! L'Occulte, cool. Le Steampunk, c'est bon mangez-en. Oui je n'arrive pas à choisir. Tant que c'est bien écrit c'est bon pour moi.

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

L'approche est différente dans la forme, mais pas dans le fond. À un moment le narrateur devient obsolète. Il m'est arrivé de commencer des parties de jeux de rôle qui finissaient en story game. Je pense qu'à un moment donné les joueurs qui ont un personnage récurrent en viennent à l'interpréter sans réelle distanciation autour de la table. Dans ces rares cas, le maître de jeu, n'a pas réellement à être dirigiste. Il laisse faire. J'ai connu des maîtres de jeu qui présentaient une situation et improvisaient la suite en fonction des échanges entre les joueurs. Si je simplifie, passer de l'un à l'autre est une évolution logique chez les joueurs confirmés. Autant un rôliste « débutant » a besoin d'un cadre et d'un guide, autant celui qui a de la bouteille est plus un acteur de stand up. Fiasco est très clairement un jeu qui entre dans la seconde catégorie. Mais si on extrapole un peu, on a le GN qui gravite en bordure. Certains utilisent les règles du JdR mais tendent vers le story game.

Vampire « The Masquerade » ou « La Mascarade » proposait les deux versions. Un système avec des règles très codifiées avec des scénarios très structurés pour jouer sur table et la version grandeur nature qui réduisait les règles à leur plus simple expression pour offrir aux joueurs plus de profondeurs.

Il n'y a pas à mon sens de réelle distinction à faire entre les deux. Alors des intégristes vont arguer que ci et ça, mais au bout du compte on a des parties de jeu de rôle et c'est le plus important.

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 ?

La nouvelle génération ? Dans les quelques années qui viennent de s'écouler ou je peux remonter aux années 90 ? Si c'est le cas, je cite forcément les gens qui ont écrit pour Agone et Nephilim. Fabrice Lamidey et Frederic Weil. Ils nous ont proposé des univers d'une telle richesse. Si on doit parler d'auteurs qui ont marqué les cinq années écoulées...

En 2005, j'ai un gros coup de cœur pour Qin. On retrouve déjà quelques noms qui vont marquer par la suite. Dans le groupe apparaît le nom de **Romain d'Huissier**. Quand je vois les projets auxquels il participe, je me dis que nos goûts sont proches. Mais toute l'équipe de 7^{ème} **Cercle** me parle.

Jérôme Larré. Ce mec est incroyable. Il a participé de près ou de loin à tellement de projets de jeu que ce soit au niveau de la création ou de la traduction que c'est ahurissant. Il reste humble malgré tout, mais je pense que son empreinte va être réelle dans le futur.

Il y a un autre auteur que j'ai failli oublier parce que je le connais un tout petit peu. Comme quoi la proximité... Bref il a un nom qui ne se retient pas du premier coup, mais **Mahyar Shakeri** est lui aussi un cas à part. C'est le genre de garçon qui vient te présenter un jeu de plateau qui selon moi devrait être un jeu de rôle. La première fois j'ai failli lui demander si dans la boîte on avait une version de lui en miniature. Car c'est lui qui faisait le plus de son jeu. Là aussi on devrait voir quelques ouvrages intéressants sous peu.

On a d'autres noms qui peuvent tomber sur des projets anciens et qui se recroisent sur des jeux plus jeunes. Sébastien Célerin et Jean-Baptiste Lullien.

La nouvelle génération n'existe pas vraiment. Ou alors leurs noms ne sont pas écrits en gros sur les livres. La plupart du temps, on retrouve quelques personnes qui font partie d'un collectif. Ce sont des personnes qui se sont croisées par le passé et qui ont de nouveau envie de travailler avec d'autres. Hormis Jérôme qui sur Tenga a travaillé vraiment seul et qui apporte de l'épure, les autres sont paradoxalement de vieux briscards. Du moins dans ceux que je connais.

En fait si vous rencontrez les quelques personnes que j'ai nommé, vous constaterez très vite, la force de séduction et l'imagination qui sont au rendez-vous. Si vous n'y prenez pas garde et que vous ratez le moindre test de self-control, hop vous embarquez dans leur univers et là c'est le drame.

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.)

Avec l'arrivée massive des MMORPG, on nous annonçait la mort du JdR. Or si les ventes ont chuté la production elle n'a pas cessé.

Il y a un réel besoin de modernisation, les livres doivent être plus beaux plus attractifs et à des prix abordables.

On doit aussi proposer des jeux alternatifs avec des formats plus courts.

J'ai l'impression que les grandes conventions de JdR qui se déroulaient dans ma jeunesse n'existent presque plus.

Il faut recréer des clubs de Jeu de Rôle(s), que les éditeurs soutiennent les conventions.

La presse a fait du mal pendant quelques années. Là ou celui qui jouait à Talisman ne risquait pas de se faire chahuter, celui qui sortait un livre de D&D subissait la critique de bon nombre. Aujourd'hui le Net permet vraiment de dénoncer ces exagérations du passé. On doit utiliser ce mode de communication.

Edge d'une certaine manière en proposant des jeux de plateau de plus en plus immersifs avec une plus grande scénarisation peut amener certains joueurs dits classiques vers le JdR.

La Création du kit d'Initiation pour Star Wars est un acte volontaire dans ce sens. Nous avons le vecteur. Qui ne connaît pas Star Wars ? Nous avons un kit adapté. Vous le proposez à des personnes qui ne pratiquent pas le JdR et vous observez le résultat. Et une fois le doigt dans l'engrenage c'est potentiellement de nouveaux rôlistes.

C'est tout le microcosme JdR qui doit être dépoussiéré. Ce qui a été fait pour le Jeu de Plateau doit être ici appliqué. Repartir sur des éditions plus ambitieuses avec des coffrets « collectors » permettant par la suite de proposer une édition classique moins chère à un plus grand nombre.

Le crowdfunding, même s'il permet la publication des Jeux de Rôle hors du circuit classique, ouvre la porte à... des produits de piètres qualités. Mais cette analyse froide doit être mise en parallèle avec ce que j'ai dit auparavant.

Nous essayons, du fait de nos licences de proposer, les JdR dans les lieux d'achats des produits annexes, avec les romans, les DVD, les goodies, les autres types de jeux. C'est compliqué, car hormis dans la distribution spécialisée, les grandes enseignes sectorisent. Ainsi nous nous retrouvons souvent avec pour interlocuteurs les gens qui sont en charge de la papèterie. Pas évident.

J'essaie très souvent de faire l'apologie du jeu de rôle quand je suis interrogé, mais ce n'est pas évident, alors j'utilise les armes qui sont à ma disposition, les grosses licences. C'est plus facile de parler de Star Wars, du Trône de fer et du Seigneur des Anneaux que d'Amnesya avec des interlocuteurs qui ne connaissent pas le jeu de rôle.

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

Ah, j'ai comme l'impression d'avoir un peu anticipé. Nous sommes principalement distribués dans les boutiques dites spécialisées. Un réseau de 400 points de vente environ. Ensuite, nous sommes référencés dans quelques magasins dits de moyenne distribution, mais je vous arrête de suite. Pas de JdR. Y compris dans les espaces culturels ou dits de loisirs créatifs. Il semble que le JdR ne soit pas encore suffisamment démocratisé. On essaye et on y arrivera. Ensuite nous sommes présents au travers des grands pourvoyeurs par internet. Mais dans une moindre mesure et les ventes sont marginales.

Si nous pouvions, (on travaille dessus) proposer une version numérique infalsifiable nous le ferions. Car nombre de personnes demandent à avoir accès à une version non papier plus facilement

transportable. Mais on le sait il y a de très nombreuses copies digitalisées illégales qui circulent. Hors comme cela a été dit plus tôt, le jeu de rôle coute cher. On doit donc faire en sorte d'attirer plus de monde tout en restant cohérent dans notre approche globale du marché. Car le jeu de rôle est une niche dans le marché spécialisé, pour quelques jeux vendus à plus de 5000 exemplaires combien stagnent en dessous des mille, voire moins ?

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

En fait, on ne peut pas dire que telle ou telle vente est correcte. Mon postulat est le suivant. Edge édite un jeu, ce qui implique plusieurs couts qui se répartissent entre l'écriture et/ou la traduction, la relecture, la mise en page, l'impression, l'acheminement et les royalties. Selon le cout d'impression, on a un seuil d'amortissement. Imaginons que j'ai imprimé 1500 ouvrages, je sais que je ne suis plus déficitaire dès que j'ai vendu 1004 livres. C'est donc variable d'un ouvrage à un autre.

Mais dans le cadre de certains ouvrages, les royalties sont élevées donc on doit imprimer plus de livres. Ou le fait que ce soit tout couleur.

On va dire qu'un ouvrage pour Edge qui est vendu à 2500 exemplaires par an c'est pas mal. Là je parle en relatif sans donner de collections.

Ceux qui se vendent bien : Le Trône de Fer, Anima, La Légende des Cinq Anneaux et Star Wars. Même si les chiffres ne sont pas les mêmes pour ces quatre gammes. Tout est relatif. Star Wars progresse, je pense que le kit d'initiation est à prendre en compte dans le résultat.

Vous vendez également des jeux de plateau, de cartes ou de figurines. Que représente la part du JdR dans votre activité ?

Là, je peux être beaucoup plus précis. Le JdR en 2013 représente 08 % de notre Chiffre d'Affaires avec la sortie de Star Wars. Sortie qui a quelque peu augmenté les ventes de la partie Jeu de rôle sur le chiffre global.