

500nuancesdegeek.fr

Entretien avec Paul Chion

Une histoire du Magazine Dragon Radieux (version 0.1)

Dans la série « Geeks & Dragons » (500nuancesdegeek.fr/tag/geeks-and-dragons)

Maitre Sinh
01/06/2015

Intervenants :

Q : le questionneur (Maitre Sinh)

P : Paul Chion.

F : Pascaline, épouse de Paul Chion

Fi : le fils de Paul Chion

L'interview a été réalisée le 1^{er} juin 2015 et retranscrite par Cube gélatineux début 2016. Pour l'essentiel, j'ai conservé le style oral de la retranscription.



Naissance d'un Dragon

Q : Alors comment tu es tombé dans le JDR ?

P : On est arrivé au jeu de rôles en 82-83 par des copains qui nous ont fait jouer à Donjons & Dragons et on a trouvé ça absolument génial. On s'est éclaté parce que... déjà, c'était la boîte de base, tu sais, la boîte rouge et tout. Et on jouait sans trop de sérieux, on flirtait sur les règles, un peu... On trouvait ça très drôle.

Q : Et tes copains, ils...

P : Et puis... Ça a duré... Ce copain, lui, il jouait vraiment en tant que joueur, il a jamais continué, il cherchait... Il a jamais été auteur, rien du tout, Il a jamais collaboré à rien. Je ne sais pas comment, lui, avait découvert. Je ne sais pas du tout quelle source il avait. C'est lui qui nous a initiés. Et je me rappelle bien du premier Donjon qu'on a fait, c'était une histoire de ville avec un dôme de glace... Enfin, il y avait un truc... C'est lui qui avait fait le scénar... Donc on a joué pendant deux ans avec le couple de copains en question parce que, en fait, il était marié. Et puis en 85, dans Casus Belli, ça devait être dans Casus Belli, je suis tombé sur... Dans Runes, dernier numéro, je suis tombé sur l'annonce d'un stage de jeu aux semaines de l'hexagone (à Rennes, Mordelles plus exactement. Mordelles c'était dans les côtes du Nord... au nord de Rennes...) qui était animé. Le stage était animé par Xavier Jacus et puis Alain, et on a décidé de s'y rendre parce qu'on était très branché là-dessus, et puis en plus on partait en Écosse. Donc on a fait escale à Mordelles, on est resté une semaine, et là on a découvert d'autres jeux, on a élargi un peu notre panoplie. Je crois que, à ce moment-là, on connaissait seulement... Je ne connaissais pas Légendes, je l'ai découvert à Mordelles... L'œil Noir, on avait dû y jouer, mais de manière accidentelle. C'était surtout du Donjons & Dragons.

Un soir, non pas de beuverie, mais de discussions bien excitées, j'ai dit : « Moi, ça me branche, je vais lancer une revue pour remplacer Runes. »

Q : D'accord, on est entre 82 et 8... ?

P : Pendant deux-trois ans, on a fait des scénars pendant ce temps-là et c'est là que j'ai commencé... Ce qui m'a plus dans le jeu de rôles, c'est l'écriture de scénarios. Donc, 82-85, j'ai commencé à écrire beaucoup et c'est là où j'ai jeté les bases du monde de Trégor que j'ai développé après. C'est là que j'ai créé le monde de Trégor pour les joueurs que j'avais. Je faisais jouer. En 85, en juillet, on s'est rendu à Mordelles, on a fait ce stage-là. Et c'est le moment où Runes à arrêter de paraître. Et le magazine Runes, que j'ai connues après Casus Belli, je l'aimais beaucoup. Ce que j'aimais bien dans Runes, c'est qu'il y avait... une large... Une grosse grosse part qui était réservée au phénomène jeu de rôles français, francophones... Alors que Casus Belli était déjà plus sur une ambivalence avec des jeux américains et anglais. Et Runes me plaisait beaucoup, j'aimais bien le ton de la revue, J'aimais bien... Quand j'ai appris que Runes avait disparu, ça m'a... J'ai regretté, j'ai regretté la revue. Et au mois de juillet, pendant ce stage à Mordelles, on a discuté avec les gens qui étaient là, dont mon voisin Jean-Paul, Jean-Paul Teffany. Il y avait Anne Vétillard¹ qui était là, Il y avait Olivier Fèvres. Il y avait toute une bande assez sympa avec laquelle on a bien déliré. C'est là où j'ai fait aussi mon premier jeu de rôles grandeur nature, à la fin de ces semaines de l'hexagone, une histoire absolument infernale et superbe. Et... Un soir, non pas de beuverie, mais de discussions bien excitées, j'ai dit : « Moi, ça me branche, je vais lancer une revue pour remplacer Runes. » Et les gens qui étaient là, il y en a deux ou trois qui ont dit : « Ouais c'est une bonne idée, mais tu es sûr que tu en cap', pas cap'... » Le jeu habituel et tout. C'est en général le truc sur lequel il ne faut pas me prendre. J'ai une idée idiote sur laquelle... Et donc, je suis rentré, j'ai cogité cette affaire-là. On connaissait rien à la presse, on ne connaissait rien du tout au monde des affaires, on ne connaissait rien à rien. On n'avait jamais fait de... J'avais écrit beaucoup, mais j'avais jamais fait de maquette, rien du tout. Et au mois de novembre 85, j'avais mon anniversaire, et j'ai dit ; « Ben cette année pour mon anniversaire j'invite les copains du stage de Mordelles avec qui j'avais accroché, donc Jean-Paul T. Et Olivier Fèvres notamment. Anne Vétillard. Qui est-ce qu'il y avait encore ?... Et je leur dis... Et là, à cette occasion-là, je leur présente une maquette du numéro 1 de la revue que je veux lancer. Et puis je me suis mis au boulot, parallèlement à la classe puisque j'étais instit à l'époque. Je me suis mis au boulot, j'ai fait le numéro 01 dont j'ai écrit pratiquement tous les textes sous divers pseudonymes. Le numéro 01, c'est pratiquement à quelque chose près, je dois être le seul rédacteur. Et voilà, ce numéro 01 est apparu... Alors, il y avait des tas de problèmes à régler, on ne savait pas du tout comment on faisait une revue, on ne savait pas comment la diffuser. Mais il y avait des idées pour le contenu. Et donc, il y a eu un problème à régler, on n'avait pas de dessinateurs. On a sorti des dessins d'enfer... C'est une copine, bon, qui crayonnait un peu qui avait fait la couverture, mais bon, elle a fait ça en trois minutes sur le coin d'une table et tout... Donc on sort notre revue et puis on fait un premier tirage. Comme on ne savait pas du tout, comme on n'avait pas d'argent, comme on ne savait pas ce qu'il y avait à faire, on a fait un premier tirage photocopié en 400 exemplaires reliés baguettes. Ça c'est celui-là, l'ancêtre vénérable, c'est celui-là, le relié baguette.

Paul Chion s'absente, il va chercher les revues.

F (voix de femme) : Il a été baguetté...

¹ <http://www.legrog.org/biographies/anne-vetillard>

Q : Ah ils sont reliés là...

F : Là, les vingt premiers, oui.

F C'est un signe d'estime. À l'époque, quand je téléphonais aux boutiques, il y a un gars qui me dit : « Ils se photocopient bien. » Donc il me dit : « C'est bon signe. » Tu vois ? C'est vrai, ça fait...

Q : Déjà il y avait de la copie ?

F: Ben en fait oui. À l'époque, on est arrivé à la fin de l'offset et on a terminé au début du transfert par informatique. Et c'est une des raisons pour laquelle on s'est équipé en Mac... On filait la disquette à l'imprimeur à l'époque. Maintenant tu envoies par mail, mais il n'y avait pas... Je ne sais plus trop les années, mais... On est en inconnu... Le premier imprimeur, il avait la vieille compospère... Où tu changeais le disque pour changer tu vois, pour passer en italique, pour passer en gras... Tu imprimais sur un papier photo qui servait à faire le film transparent qui servait à faire la plaque offset...

Q : Là les polices de caractères c'est...

F : Ah oui. Alors là c'est l'imprimante matricielle. C'est notre imprimante à nous ça. Après on a eu Franck, je crois que c'est au numéro 04. On reçoit un coup de fil : « Allo, je suis allé à Lyon, au magasin de jeux Machin et puis Jacques m'a dit que, éventuellement, vous cherchez des collaborateurs. Je peux peut-être vous donner un coup de main, j'aime bien dessiner...
Ah ben si tu peux venir tout de suite, ça marche ! »

P (de retour) : Voilà : le numéro 1.

F : Et c'est lui qui a fait... Ouais, c'est Drevon. Hein Paul, Franck il a téléphoné un jour, on lui a dit : « Si tu peux venir tout de suite. » Et il était vachement surpris : « Mais je ne veux pas déranger... non non, c'est bon, tu peux venir. On est bien content que tu viennes. »

P : Donc voilà ce qui était le tirage du numéro 01. Premier tirage officiel et tout. Magnifique couverture, magnifique reliure baquette. On en a fait 400 exemplaires, on en a vendu pratiquement... A posteriori on a tout vendu

Q : donc tiré sur une imprimante matricielle...

Le gars d'Oriflam Strasbourg ou Nancy reçoit la pile de journaux, l'ouvre, remballe, et nous renvoie tout en nous disant : « Vous vous moquez de qui ? »

P : Tiré sur une imprimante matricielle la maquette et photocopiés après. Donc c'était vraiment... Voilà. Donc dans ce numéro 01, il y avait... En fait le 1, ce qui lui a valu un succès d'estime, c'est qu'il y avait l'orientation qu'on comptait donner à la revue. C'est-à-dire, il y avait déjà... Il y avait une nouvelle, il y avait plusieurs scénarios. On parlait... C'était très accès... C'était déjà très accès sur le jeu de rôles francophone.

Q : D'accord. L'éditorial, c'était toi ?

P : Je t'ai dit, le numéro 01, j'ai pratiquement rédigé les trois quarts du contenu.

Q : Ouais. Et donc ça, ces scénarios aussi, pour AD&D, Les portes de Kath ?

P : Je peux te dire, tout ce qui était Trégor c'était moi. Les portes de Kath, c'est moi qui l'ai écrit... Qu'est-ce qu'il y avait encore (il feuillette le magazine) ?

Q : L'appel de Cthulhu.

P : C'est moi qui l'ai écrit aussi. La créature du Loch, aussi c'était moi oui... Oui parce que... En fait les copains qui ont collaboré à la revue sont arrivés sur un numéro 01 qui était un produit fini puisqu'ils m'avaient dit : « Tu n'es pas capable. »

Q : D'accord. Donc c'est toi qui as porté la revue.

P : J'ai à peu près tout écrit dans le numéro 01... Ça aussi... (il feuillette toujours). Sauf peut-être la nouvelle. La nouvelle, c'était pas de moi... La nouvelle qui était à la fin s'appelle « la maison ». C'est Pascaline qui l'avait écrit. Ça et la fiche aide de jeu, je pense que ce n'était pas moi non plus. Grand-père dragon vous aide, je ne suis pas certain que c'était moi.

Q : C'est le numéro zéro le numéro 01 en quelque sorte

P : Celui-là, oui, ça a été le numéro zéro. Et donc les copains sont arrivés et ils étaient gentils, ils ont trouvé ça très bien, ils ont dit : « Oui, moi je veux bien écrire... », « Moi aussi. », « Et moi aussi. ». Donc on est parti. On a monté l'équipe de rédaction en fait après la sortie du numéro 1.

Q : D'accord. Ce qui était déjà une démarche originale. Et c'était distribué comment ?

P : Alors... On a contacté... Là c'était amusant... On a contacté des magasins spécialisés. On a dit : « Ben voilà, on sort une nouvelle revue de jeu de rôles. On vous propose un dépôt, un dépôt-vente et tout. Vous ne prenez aucun risque, vous nous retournez les invendus. » Et alors là, il y a eu des réactions très marrantes. On a été très très soutenu par un magasin sur Lyon, Jacques Marcelin, qui s'appelait « À vous de jouer », qui a fait des efforts pour en vendre. Grosso modo, pas un client ne sortait de sa boutique sans avoir emmené la revue régionale, et tout, qu'il fallait les soutenir. Et puis tu as d'autres gens comme le gars qui tenait le magasin de ... Alors là, il y a une histoire marrante sur Oriflam. Le gars qui tenait le magasin... Comment ça s'appelait ?... Qui a créé la société d'édition Oriflam après. C'était... Il y en a eu plusieurs. Il y en avait un sur Dijon, sur Nancy... Comment il s'appelait ce magasin ? Tu ne te rappelles pas toi ?

F : Excalibur ?

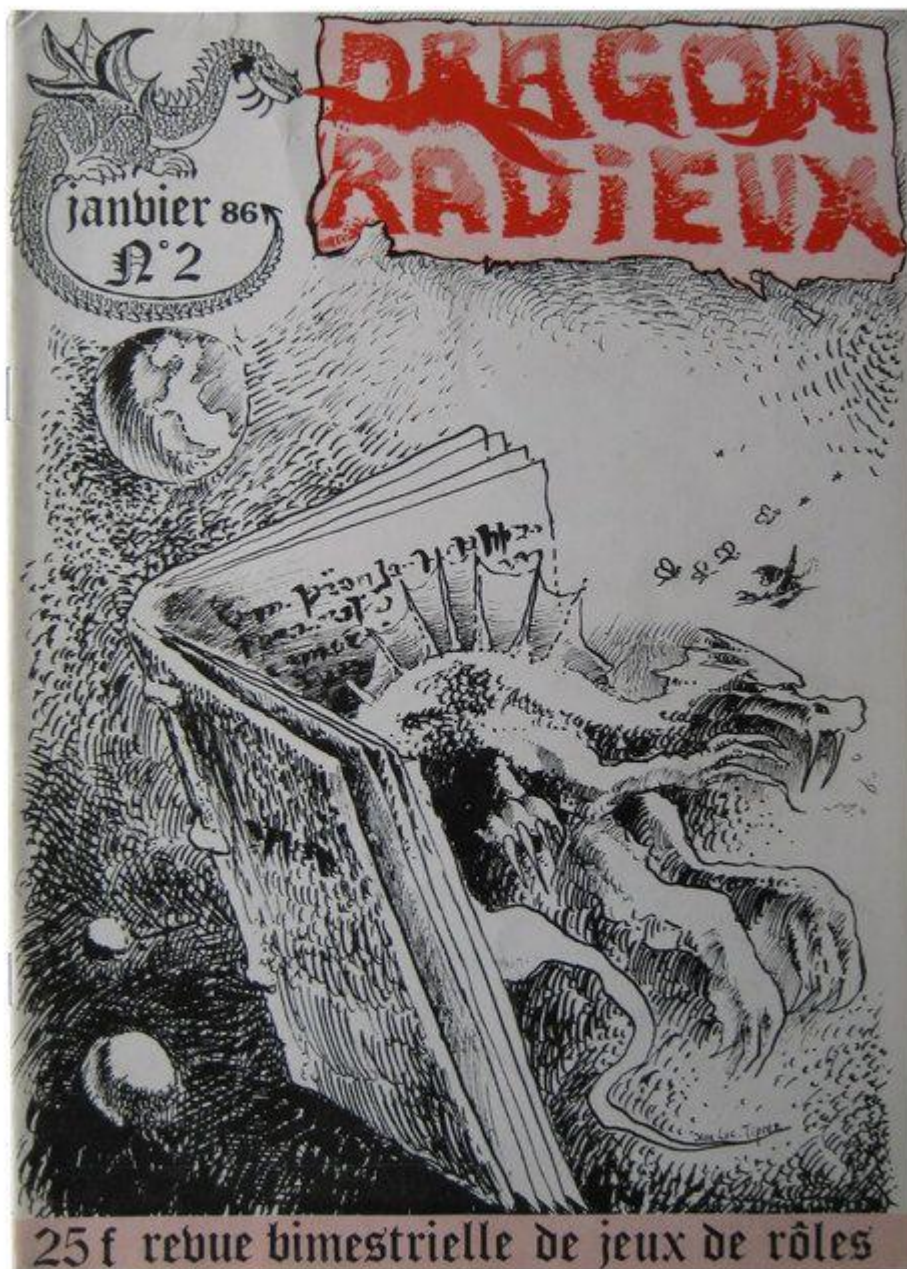
P : Excalibur.

Q : Ah, Excalibur !

P : Le propriétaire du magasin d'Excalibur Nancy qui était un gros magasin de jeux de rôles. [*Interruptin, Pascaline doit s'absenter.*] Le gars d'Oriflam Strasbourg ou Nancy reçoit la pile de journaux, l'ouvre, remballé, et nous renvoie tout en nous disant : « Vous vous moquez de qui ? »

Q : Pourquoi, ça ne lui plaît pas ?

P : Ben non, ils ont trouvé que c'était... Ils nous ont renvoyé le paquet, l'intégrale et tout.



Q : Alors tu considérais que c'était un fanzine ou un magazine ?

P : Il n'y avait pas vraiment de concept de fanzine, on ne connaissait pas vraiment. Il y en a eu une multitude après, mais au moment où nous on est sorti, il n'y avait pas vraiment de fanzines. Bon, il faut quand même se rappeler que si elle était nettement plus jolie, la maquette de Runes était quand même très bricolée à l'époque aussi, ça faisait très journal artisanal et tout...Bon on n'était pas imprimé, les caractères étaient pas nets et tout, mais on n'avait pas un énorme complexe par rapport à Runes parce

que... certes, dans Runes, il y avait des signatures de gens déjà connus à l'époque, Henry Balcezac et d'autres, mais ce n'était pas un journal très très professionnel.

Q : Et Casus Belli à cette époque-là, il en est où ? Il passe à la couleur ?...

P : Ah Casus Belli par contre, c'était une revue pro, tout à fait pro. Mais bon, ils avaient le soutien d'Excelsior, ils avaient... Il y avait Jeux & Stratégies derrière... Il y avait du fric quoi. C'était Jeux Descartes en fait, hein, toute la même boîte. Donc on n'avait pas vraiment de complexes. Si, Casus Belli ils avaient un gros problème à cette époque-là, c'était la périodicité. C'est-à-dire qu'ils bouclaient leur numéro des fois avec quinze jours de retard, un mois de retard... Et ça ne paraissait pas... C'était déjà galère.

Q : Toi tu as tenu là. Parce que là, numéro 02 : janvier 86. On passe de novembre à décembre/janvier.

P : Voilà. C'était un bimestriel. Donc janvier, on est sorti pile... On est sorti... Les six premiers numéros, les sept premiers numéros dans les taquets jusqu'à ce qu'on ait changé d'imprimeur, justement pour ça au numéro 07. On a changé au numéro 07 parce que pour le 06, on avait eu des problèmes avec notre imprimeur. Donc la revue est sortie, on a eu des retours relativement sympathiques et on a décidé qu'on allait continuer. Donc on a créé une association, on était en statut assoc' à ce moment-là. On était en statut associatif. Ça a bien démarré et on a sorti le numéro 02. le numéro 02, on est passé par un imprimeur.

Le Dragon prend son envol

Q : Donc on est passé à combien de tirage ?

P : Le 02 a dû être tiré à 2000 exemplaires.

Q : Donc ça s'est bien vendu...

P : Oui oui, ça s'est pas mal vendu. Après on l'a traîné un moment. Ça a été une de nos erreurs... On évaluait assez mal nos stocks et surtout la montée en flèche des ventes au départ nous a fait... On a surestimé le marché très nettement parce que le 03, dont il nous reste encore des exemplaires, le 03, on avait dû le tirer à 3000. Et les 3000 exemplaires du 03, même maintenant on les a pas vendus. Il nous en reste encore quelques cartons.

Q : La moyenne c'était combien après, ça a continué à grimper ?

P : On a fini avec le numéro 23. Donc là, on était par les messageries de presse à la fin et on avait retrouvé un repreneur justement parce que nos stats de vente étaient très bonnes. On était à du 55 ou 60% de vente et le 23 a été fait autour de 12000 exemplaires.

Q : On va reprendre chronologiquement... Ça fait beaucoup quand même hein. ?

P : Oui ça fait beaucoup et on vendait en maison de la presse. En fait, ce qui nous a coulés, ce n'est pas les ventes du journal. On y reviendra après, je t'expliquerai les causes de notre disparition. Donc numéro 01, 02, 03, on soutenu à fond par... totalement, ça il faut le rappeler, par Jacques Marcelin, à Lyon, la boutique « A vous de jouer » qui nous a dit : « Vous savez il va y avoir le salon du jeu de réflexion à Paris, il faut y aller, il faut faire un stand. Il faut que votre stand (il avait essayé de manager un peu) ait de la gueule. J'ai

des amis qui sont dans la maquette cinéma, la création. Je vais essayer de vous trouver un modèle réduit en résine de dragon... »

Et en fait, il nous a dénichés dans atelier de cinéma à Lyon un dragon qui faisait 1,50 mètre de haut, 1 mètre de large et tout. Il était vraiment beau, il avait une belle gueule. Et donc on a déboulé au salon des jeux de réflexion avec ce dragon sur le stand et on avait les trois premiers numéros à vendre. On en était au 03.

Q : Ah, il y a un article, je crois, sur le salon des jeux de réflexion C'est une bande dessinée que vous avez faite...

P : Ouais, on avait fait des albums. C'était épique, on avait une estafette pourrie. On était monté à Paris avec... Non c'est après, c'est l'année d'après, j'anticipe...

Q : C'est quelques numéros après...

P : Il me semble... Oui, c'est quelques numéros après, c'est pour le salon suivant.

Et c'était la grosse différence entre les auteurs français et les auteurs américains qui avaient très bien compris que plus on écrivait, plus on parlait de leurs jeux, plus ils se vendaient... Alors que coté français, c'était domaine réservé. Et même Jean-luc Bizien après a fait un peu ce coup-là aussi.

Q : C'est vers 86.

P : Voilà, on commençait à avoir du stock et tout. Ben, le salon du jeu de réflexion à Paris c'est plutôt bien passé, mais on avait une source d'inquiétude à ce moment-là, au début de l'année 86, c'est qu'il y avait deux autres revues qui se sont lancées. Il y a Graal qui s'est lancé en Savoie ; et Info-Jeux qui devait être basé plutôt dans l'est de la France, en haut, qui s'est lancé en même temps. Ces deux revues-là ont démarré avec un projet éditorial, de l'argent, au moins de quoi payer les deux premiers numéros et ont sorti des numéros qui avaient vraiment de la gueule. Mais, et c'est là qu'on a eu les premiers retours positifs qui nous ont quand même soutenus, c'est que les gents ont dit : « Au niveau de la maquette votre journal c'est une horreur ; par contre au niveau du contenu, ce que vous publiez nous intéresse plus que ce qui est publié dans Info-Jeux qui fait très remplissage et dans Graal (qui à l'époque les gens disaient, ça fait très scolaire. Ça fait très écrit par des collégiens, un coin de table et tout). »

Graal, le journal a très vite coulé. Patrick Durand-Peyroles, l'éditeur d'Empires & Dynasties les avait contactés et il a édité chez eux une première version d'Empires & Dynasties et la boîte a disparu, ils ne l'ont pas diffusé...

Q : Donc il n'a pas été...

P : Non. C'est nous qui avons repris Empire derrière...Alors dès le numéro 02, il y a de la pub qui apparaît je vois. Le numéro 02 il y avait un peu de pub, oui. On a été soutenu par les magasins locaux, on a été

soutenu... Et les numéros 01 et 02 n'ont pas coûté très cher, donc ils ont été relativement vite rentabilisés. Au 03, on a grimpé le tirage. Le numéro 03 a coûté plus cher et on a commencé à être dans le rouge, avec le 03. Parce que les frais d'imprimerie montaient et tout ; et puis on était passé à un deuxième stade au niveau de la compo, c'est-à-dire qu'on tapait les textes au kilomètre, on les donnait à notre imprimeur qui avait une composphère et qui ressortait ça en bandes de papier, qui faisait des collages, papier cailloux-ciseaux... Et la maquette, là encore, était très primitive quoi. On a pris la maquette, nous, en main après. C'est-à-dire qu'il y a eu encore un stade suivant où on donnait les trucs à l'imprimeur, il tirait le texte au kilomètre et nous on faisait les montages, on mettait les illustrations à notre idée. Donc là c'était déjà un peu mieux puisqu'on avait ce qu'on voulait. D'autant plus que, entre temps, on a récupéré le gars qui a fait la couverture du numéro 04, Franck Drevon qui a rejoint l'équipe. Qui nous faisait tous les petits crobards rigolos... Et tous les... Mais ça, c'est le 03... Et le 04, on a été rejoint par Franck qui est pas mal intervenu dans la maquette, qui avait des idées, qui était un gars très drôle. Et qui nous a fait quelques tirages... Qui nous a donné quelques conseils... À partir du 04, on est entré aussi en contact avec les éditions du Dernier Cercle à Grenoble. Notamment, à l'époque les éditions du Dernier Cercle c'était Philippe Méheut, qui nous a rejoint après... qui est venu bosser avec nous quand le Dernier Cercle arrêter. Et on a commencé à étoffer. Anne Vétillard qui était partante pour écrire dès le début a créé une rubrique... des trucs sur les elfes. Une rubrique régulière sur les elfes, ça s'appelait *Le grimoire d'Imladris*. Elle a proposé des scénars et tout et... elle a collaboré... Et on a eu à l'époque un des premiers contacts avec... Je ne peux plus trop situer numéro par numéro, il faudrait que je feuillette moi aussi. On a eu un des premiers contacts avec des auteurs français, on a été en contact avec Denis Gerfaut, l'auteur de *Rêve de Dragons* et puis on a eu un contact qui s'est très mal... Avec Denis Gerfaut ça s'est très bien passé... Bon, il trouvait que c'était encore un peu artisanal... Je dirai quelque chose de méchant sur les auteurs français après...

Il trouvait que c'était un peu artisanal et tout, etc. Et avec Michel Gaudou, ça s'est très mal passé. Dans un numéro j'ai annoncé que j'avais l'intention d'écrire un scénario pour *Maléfices* qui était sorti à peu près la première année du *Dragon*, dans le courant de l'année. Et j'ai eu un courrier outragé de Michel Gaudou disant : « D'abord il n'y a que moi qui écrit des scénarios pour *Maléfices*. Ensuite, on ne parle pas de mon jeu, on n'écrit pas sur mon jeu sans m'avoir demandé mon accord d'abord. Donc, je ne veux pas qu'il y ait de scénarios pour *Maléfices*. » Ça on s'en est rappelé.

Q : Et- pourtant c'est ça qui fait vivre les jeux, je veux dire...

P : Bien sûr ! Et c'était la grosse différence entre les auteurs français et les auteurs américains qui avaient très bien compris que plus on écrivait, plus on parlait de leurs jeux, plus ils se vendaient... Alors que côté français, c'était domaine réservé. Et même Jean-luc Bizien après a fait un peu ce coup-là aussi. Il y a eu des scènes... Maintenant on peut les citer parce que c'est vieux...

Q : Il y a prescription.

P : Il y a prescription. Michel Gaudou, au moment où on a sorti le 21 ou le 22 est revenu nous voir parce que Descartes lui avait balancé son dernier jeu, parce qu'ils ne voulaient pas l'éditer où même... Non, ils n'avaient pas arrêté Descartes, mais ils ne voulaient pas sortir son dernier jeu.

Q : Qui était ?

P : Un jeu qu'il a fait après *Maléfices* et il nous demandait si on voulait bien l'éditer ; Il y a eu des retours qui étaient assez amusants. C'est l'époque où on a aussi failli éditer, je repasse à la fin de *Dragon Radieux*, *La vallée des mammouths*, de Bruno Faidutti. Il nous avait amené la maquette, on avait testé, ça nous plaisait, on avait dit qu'on était intéressé, mais même temps, là, on savait déjà qu'on était plus que plombé et donc au bout d'un moment, on lui dit « pour l'instant on arrête tout programme d'édition ».

Et c'est rigolo parce que nos rapports... on a vraiment publié un peu tout ce qu'on voulait sur les jeux anglais et tout, les jeux américains, mais par contre au niveau des jeux français on était obligé d'y aller

avec des pincettes...

Q : Donc il valait mieux publier pour...

P : Rêve de dragons, Denis Gerfaut était très gentil, ça a bien marché. Denis, il n'y a qu'un truc qu'il ne fallait pas faire, c'est qu'il ne fallait pas changer un point-virgule ou une virgule dans un de ses textes. Il relisait à la lettre et si il manquait un point-virgule ou un point à un endroit dans une phrase, alors là n'en parlons même pas, c'était la cata...

Q : Des scénarios Rêve de dragons, il y en avait beaucoup...

P : Ouais, on avait bien accroché. D'abord moi j'aimais bien le jeu. Je le trouvais vraiment, effectivement, dans un univers tout à fait onirique, fantastique, etc. Voilà.

Q : Et vous jouiez toujours à Ad&D ou c'était plutôt Rêve de dragons ?...

P : Non, j'étais passé à l'Appel de Cthulhu. J'aimais beaucoup l'Appel de Cthulhu et j'avais accroché...

(Interruption, sonnerie de téléphone, reprise)

P : Et puis c'est l'époque où on a connu... Bon, là je ne date plus à un numéro près, il faudrait que je reprenne mon historique écrit. C'est l'époque où on a connu Croc. On a failli éditer Bitume aussi, mais entre-temps il avait signé avec quelqu'un d'autre. Bitume, on avait bien accroché.

Q : C'était vers 86-87 ça ?

P : Ouais. C'est 87 je crois, Bitume. Il avait signé avec Siroz et alors du coup on ne l'a pas eu ce jeu-là. Mais il nous plaisait. On avait récupéré donc Patrick Durand-Peyroles avec Empires & Dynasties parce qu'on trouvait que le jeu était bien abouti, le système, etc.... Qu'il avait pas mal de matériel qui était prêt et qu'on pouvait espérer démarrer dans le jeu avec Empires.

Alors pourquoi on a choisi de démarrer dans le jeu et de ne pas publier que des brochures à ce moment-là ? Je crois qu'en brochures on avait publié le monde Trégor, on avait publié Aventures en Trégor quand on a publié Empires & Dynasties. Et il fallait absolument qu'on élargisse notre catalogue.

Q : Brochure, tu veux dire couverture souple ?

P : On les avait faits en couverture souple et on sentait qu'on avait suffisamment de contacts, suffisamment de public pour que ça vaille la peine d'essayer de se lancer sur du jeu français. C'était vraiment intéressant. Ça nous branchait bien. Donc on a édité Empires & Dynasties parce que le projet était abouti, qu'il n'y avait qu'à le reprendre, qu'à le maquetter, etc. Parce que l'auteur nous le livrait, c'est lui qui a fait la maquette... L'auteur nous le livrait prêt à cuire, on a fait juste le boulot éditorial. C'est là qu'on a commencé à franchir le pas, à grossir. Et c'est là qu'on a commencé à creuser notre tombe parce qu'en fait, on est toujours parti, après, sur des projets pour lesquels on n'avait aucun financement initial.

Q : C'est quelle année ?

P : 88 je dirais.

Q : Tu me parlais de Croc tout à l'heure. Numéro 06, Bitume... On est en quoi, 86...

P : Bitume, c'est à peu près l'époque où on a édité Empires & Dynasties. On avait eu des contacts avec Croc. On avait bien aimé Bitume... Mais après il avait signé avec Siroz, il a fait tous leurs jeux avec eux...

On s'entendait très bien avec Croc, même s'il avait un caractère un peu spécial.

Q : Donc Trégor après, il sort...

P : Trégor est sorti... Trégor, univers médiéval. Trégor, aventures... Au moment du 07, il y avait de la pub pour (il feuillette)... Oui, c'est Trégor Univers, il est sorti à ce moment-là. Ça a été notre grosse année d'édition. On a commencé à vraiment diversifier à partir de fin 86-début 87 à peu près.

Q : D'accord. Donc après, Empires & Dynasties.

P : Voilà. Nos premiers produits : Trégor et Empires & Dynasties. Et au salon du jeu de réflexion l'année d'après, ce devait être en 88, là on a commencé à avoir... On avait des gens qui nous amenaient des projets de jeu, qui voulaient qu'on les édite, etc. Et- c'est là qu'on a rencontré, au salon du jeu de réflexion aussi, c'était le troisième, je crois (après ça a changé de lieu)... On a rencontré Jean-Luc et Valérie Bizien qui nous ont amené leur prototype de jeu, qui nous ont fait une partie de démo et on a été super-accroché. Là vraiment, on avait trouvé le jeu...

Q : Hurlements ?

P : Oui, Hurlements, c'était le jeu qui correspondait, qui était dans le profil de ce qu'on voulait faire. Un truc original, 100% français, vraiment. Alors dans Empires & Dynasties, c'était son imaginaire à lui, mais il repartait sur des mécanismes de jeu qui était relativement traditionnel. Empires & Dynasties, il n'y avait rien de vraiment innovant sur les mécanismes de jeu... On était très dans la logique américaine, anglaise de l'époque, Anglo-saxonne de l'époque. Donc on part sur Hurlement, on dit : « le jeu est original, il faut qu'on lui trouve un package, une présentation originale... » Le coffret, là, le coffret noir. Qui a très bien marché. Et on avait dit, ben c'est l'époque où on a voulu vraiment... Je dirais, à la limite, rompre avec les débuts et partir sur des produits vraiment soignés. Hurlements, c'est le premier produit qu'on a proposé en tirage standard et en tirage de luxe sur du papier un peu parcheminé (...) Voilà.

Donc, suite de l'aventure Hurlements avec Jean-Luc. Très bon contact avec Jean-Luc qui était un très bon vendeur, il l'est toujours d'ailleurs. Jean-Luc est destiné toute sa vie durant à avoir un aréopage de fans autour de lui parce que c'est quelqu'un qui a beaucoup d'humour, qui est beau parleur...

Q : J'ai vu une entrevue... une interview dans un... Il parlait beaucoup. Il y avait sa femme à côté qui arrivait à peine à en placer une...

P : Oui, et d'ailleurs je pense qu'à la fin elle en avait un peu marre de ça, mais bon ça c'est leurs histoires privées. Disons que Jean-Luc s'est pris beaucoup beaucoup dans l'activité jeux de rôles, il écrivait beaucoup, il faisait beaucoup de choses ; il se déplaçait, il était très actif sur son jeu.

Q : Quel âge il avait à l'époque ?

P : Une petite trentaine...Il était de la même génération que nous, un peu plus jeune peut-être.

Q : Toi tu avais des enfants déjà...

P : Oui, Dominique est né... il avait cinq ans quand on a lancé la revue. Moi j'avais trente-trois ans.

Q : Et il jouait ?

P : Dominique jouait, ouais. À la fin, en 89 ou 90, j'ai créé un jeu destiné aux enfants qui s'appelait *Royaume des dragons*. Qui était un jeu basique, très simple, avec des règles sur six pages. Dans les six pages, il y avait déjà un scénario qui était dessiné avec une simple table... Tu sais, double-entrée pour

gérer les... Qui était destiné aux enfants, qu'on avait faits en association avec un truc de jeu à la Vilette, à Paris... Qui n'a pas été énormément... On en avait fait pourtant pas mal, c'était un jeu gratuit en plus. Mais bon, comme c'était gratuit on en a diffusé un certain nombre et puis après on a arrêté.

Donc, stade suivant : Hurléments. Dans les jeux. La revue continue sa progression. On continue à diffuser en magasins de jeux. On monte, on monte en diffusion et puis on plafonne autour de 2000 exemplaires vendus. On plafonne à 2000 exemplaires parce qu'on augmente notre nombre d'abonnés, mais on n'augmente pas notre diffusion dans les magasins.

On peut pas faire vivre une société avec cinq salariés uniquement sur le jeu de rôles. Ce n'est pas possible. Donc on est passé du jeu de rôles au jeu de plateau avec « Aristo ». Aristo, ça a été un peu mon choix. (...) Il y avait une part jeu de rôles importante et il y avait une part mécanique de jeu de plateau avec un support et tout. Donc on a édité Aristo.

Q : 2000 au total ?

P : On doit arriver à 2000 au total avec 600/700 abonnés. À peu près le double diffusé en magasins de jeux. Donc sur les magasins de jeux, ça coïncait, on n'arrivait pas à augmenter les ventes ; Ça coïncait aussi parce qu'en 88/89, il y avait une très grosse lourdeur de gestion. Il fallait déjà... L'équipe, on était au moins quatre ou cinq permanents. Parce qu'il fallait gérer la maquette du journal, les projets... J'écrivais encore beaucoup à l'époque, donc il me fallait du temps pour écrire. Il fallait gérer la mise en place des autres produits, leur conception, les jeux et tout ça, les brochures. Il fallait assurer la vente dans les magasins. Il fallait assurer le recouvrement des factures parce que des fois on envoyait des factures de 150 Frs, des toutes petites factures qui n'étaient pas payées, qui traînaient. Il fallait relancer.

On avait une erreur de gestion aussi à cette époque-là, c'est que c'était le même gars qui réclamait les factures et qui faisait le placement de la marchandise. Donc il appelait à trois heures pour dire « vous n'avez pas payé ! » et il appelait à cinq heures pour dire « il faut nous acheter ça ! ». C'était une grosse erreur commerciale, en plus le gars n'était pas très bon. À commencer une espèce de course entre les besoins en personnel, il fallait qu'on soit toujours plus nombreux pour assurer les trucs à peu près réguliers, pour assurer la coordination... C'était énorme la revue et les jeux en même temps. Parce que la revue a vite grossi. À partir du 17/18, c'était 60/80 pages. Des gros numéros. Il y avait du contenu, une maquette...

Je refais un tour en arrière : au moment du numéro 07, notre imprimeur nous a planté un gros retard et on a changé d'imprimeur ; on a eu un premier numéro qui est mal sorti, on a changé une première fois d'imprimeur et après on est parti à Grenoble. On a eu quatre imprimeurs en tout. Le premier a déposé son bilan, le deuxième nous a planté un énorme retard et après on est passé sur des imprimeurs plus gros, plus robuste...

Q : Dans le coin ?

P : À Grenoble. Les deux derniers imprimeurs étaient à Grenoble. Donc là, la maquette on la gérait parce que le deuxième imprimeur nous avait imposés... Le premier nous faisait du texte au kilomètre, on collait

les papiers, etc. Le deuxième avait un matériel un peu plus évolué, mais incroyablement primitif pour l'époque. On avait laissé tombé notre bon vieux Apple II pour passer sur un PC complètement pourri. On avait un logiciel de mise en page où il fallait rentrer tous les paramètres avec des codes entre crochets. Quand on voulait du machin, c'était du ctrlP, ctrlY, quand on voulait... Une horreur. Donc lui, on lui livrait les trucs comme ça. Après on vérifiait parce que... il fallait non seulement saisir les textes, mais aussi les codes de formatage parce que des fois il y avait des erreurs. Ce troisième imprimeur avait une particularité, c'est qu'en fait c'était un fanatique de jazz, il était à Vienne. À Vienne, il y a un très gros festival de jazz, il était impliqué dans la gestion du festival et un produit d'imprimerie qui sortaient au moment du Festival de jazz de Vienne, ce n'était plus la peine. Il faisait son festival et après, il s'occupait de l'imprimerie. Donc là, ça a coïncé. On est tombé sur une commerciale en imprimerie qui était très très bonne, qui nous a avalés et qui nous a amenés chez un imprimeur sur Grenoble. Et là, ça a commencé à tourner vraiment régulièrement, on avait un imprimeur qui avait les reins solides, qui était quelqu'un de compétent, sérieux. Donc voilà, on a avancé. Empires & Dynasties s'est bien vendu au départ. Mais Empires & Dynasties, là aussi il nous manquait complètement la technicité derrière. Empire & Dynasties nous revenait très chère à fabriquer.

Le dragon et son trésor

Q : Moi je n'ai pas eu les anciens numéros, mais quand je le touchais il avait des pages très épaisses...

P : Oui, c'était du beau papier. C'était l'objectif de départ de faire quelque chose de... Je vais dire un truc un peu prétentieux, mais de donner un peu ses lettres de noblesse au jeu de rôles français, on avait envie de tirer vers le haut, donc d'avoir un produit de qualité. Simplement au départ, on n'avait ni les compétences ni l'argent ni... Donc au départ on a fait ce qu'on a fait et, au fur et à mesure que... On n'était vraiment pas... Je peux le dire maintenant, mais c'était vrai à l'époque, on n'était pas des financiers. C'est-à-dire qu'en fait dès qu'on gagnait quatre sous, on en dépensait huit pour améliorer la qualité des produits.

Ils avaient une branche porno, une branche tricot... Ça s'est amusant et en fait pour diversifier leurs pôles, ils voulaient créer un pôle jeu et tout... Ils n'y connaissaient que dalle, ils n'avaient jamais entendu parler de jeux de rôles et comme le pôle jeux du côté des mots fléchés, des mots croisés, etc., étaient vraiment saturés, ils avaient fait faire une étude de marché sur notre revue. Ils avaient les moyens nécessaires, on devait être imprimé en Italie à 30 000 exemplaires, ou 20 000 exemplaires

Q : De toute façon c'était une association donc l'objectif n'était pas de...

P : Voilà. Ben là on est passé... Quand on a fait Empires et Dynasties on était déjà en SARL. On a arrêté l'association, on s'est dit : « l'association va continuer, mais elle s'occupera de... » Parce qu'on avait ce projet-là aussi en parallèle « de tout ce qui est animation. »

Ce qui est plutôt dans sa fonction à elle, c'est-à-dire rencontre de personne et tout. Et donc l'association a continué à travailler à garder un lien avec les semaines de l'hexagone. Et on s'est mis à organiser, en plus de la revue et tout, des séjours de jeu. En 87/88/89/90, on s'est mis à organiser des séjours de jeu qui avait lieu dans un centre d'hébergement à côté de Morestel. Donc on gérait ça aussi. Pour dire qu'il y a des jours où on faisait des jours de dix-huit heures...

C'était très lourd. Donc là on était à peu près en 87 ou 88... 87 je crois, fin 87... À ce moment on est passé en SARL et c'est vrai qu'il y a eu des apports financiers importants qu'il a fallu faire à ce moment-là et à partir de 87/88, quand on était en SARL, on a pratiquement tout financé par prêt bancaire.

Q : Ah oui. Et la banque, comment ça s'est passé ?

P : Et bien les banques. Le projet était original, ça leur plaisait. Les résultats financiers n'étaient pas bons, mais pas mauvais, ils étaient proches de l'équilibre à chaque fois, on faisait des pirouettes pour avoir des bilans qui étaient à peu près présentables. Ça tournait à peu près. Simplement, c'était la course en avant et c'était une course en avant qui nous coûtait une fortune. Je me rappelle avoir été, en 89, avoir été effaré par ce qu'on payait en intérêts, en agios sur les escomptes de traites... La banque y trouvait son compte.

On a continué comme ça à grossir tranquille, on a rencontré Jean-Luc, on a édité Hurllements et très vite derrière un premier Hurlélune et puis après on a commencé à serrer les plombs parce que Jean-Luc était aussi caractériel qu'il était sympathique. C'est-à-dire que... Et puis il avait son boulot à côté, il annonçait des calendriers qu'il ne respectait pas. On devait avoir tel projet de brochure à tel moment, on l'avait trois mois après. Enfin bon c'était...Et pourtant (...derrière?) on avait fait tout le nécessaire, on avait tout un staff, on avait récupéré un autre dessinateur, Benoît Dufour (il signait Ben) qui a fait tous les posters qui sont parus dans les hors séries, les trucs comme ça.

Q : Il commençait à y avoir de belles couvertures...

P : Ah oui oui. Les couvertures, on a changé complètement de... Et puis on a eu d'autres dessinateurs aussi, mais c'était plus... On a même eu une couverture (dans le 20) de Florence Magnin. On a eu vraiment des signatures... Mais alors tout ça aussi ça changeait. C'est qu'une partie... On jouait un équilibre aussi un peu difficile, c'est qu'une bonne partie des collaborateurs du départ, des premiers collaborateurs qui nous ont rejoints étaient bénévoles. Et là on a commencé à faire rentrer des collaborateurs qui étaient rémunérés, notamment les dessinateurs.

Q : C'est vers quel numéro là, parce que là on s'arrête... On s'arrête au combien là ?

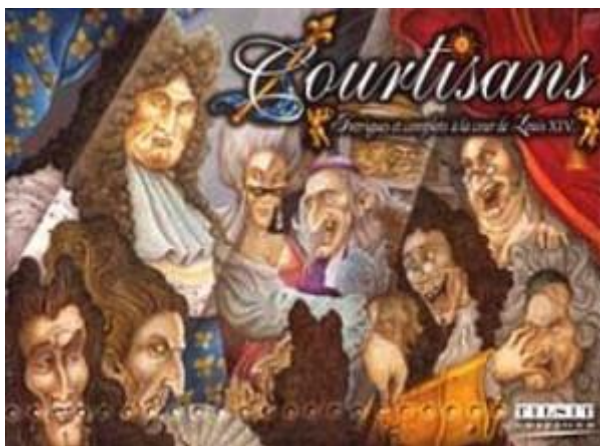
(Feuilletage des numéros)

P : Le 10, le dessinateur, c'était un gars qu'on ne connaissait pas qu'on a payé. Ça, c'était Benoît. Le 11, je crois que c'était encore Franck ; mais après on est passé... Il y a eu Denis Boras qui avait fait des dessins, qui était payé. Il y a eu un gars qui faisait des couvertures pour Fleuve Noir, qui nous en a fait une ou deux. Qui était payé. Et puis par exemple les scénarios, il y a des auteurs qui étaient rémunérés. Ce qui posait un peu problème d'ailleurs parce que du coup, il y en a qui râlaient parce qu'il y avait deux régimes de fonctionnement. Voilà. Et c'était un peu nécessaire parce qu'il fallait qu'on... Notre objectif était de payer tout le monde. Mais encore eut-il fallu qu'on ait la trésorerie pour... donc il y avait cette solution de compromis.

Avec nos auteurs de jeux aussi on avait passé un contrat d'édition. Maintenant je peux le dire aussi, on avait un contrat d'édition qui était un peu particulier c'est que en fait, ils avaient une information suivie sur la vente de leurs jeux, mais par contre on proposait un contrat avec des droits élevés, mais seulement à partir de l'équilibre. C'est-à-dire que... On avait proposé ça à Patrick, on avait proposé pareil à Jean-Luc. Ils ont accepté et ils ont touché des droits d'auteurs, mais il fallait qu'on ait équilibré les comptes avant de leur verser et après je crois qu'on leur versait 20%.

Q : Oui, c'est un accord comme un autre.

P : Pour nous, ça nous évitait d'augmenter encore les frais, les emprunts et les machins, les trucs et tout. Après il y a eu... Après on a dit le jeu de rôles, par rapport au personnel, aux gens qu'on a à payer, la trésorerie qu'on brasse et tout... Le jeu de rôle, le marché est important mais pas suffisant. On peut pas faire vivre une société avec cinq salariés uniquement sur le jeu de rôles. Ce n'est pas possible. Donc on est passé du jeu de rôles au jeu de plateau avec « Aristo ». Aristo, ça a été un peu mon choix. Je te l'ai dit tout à l'heure, ce qui me séduisait dans Aristo c'est que c'était une démarche à cheval... Il y avait une part jeu de rôles importante et il y avait une part mécanique de jeu de plateau avec un support et tout. Donc on a édité Aristo. Et puis là on a rencontré... On a commencé à faire le salon du jeu. Non plus le salon du jeu de réflexion, mais le salon du jeu de... Tu sais à côté de Paris là. Le gros salon du jeu où on vend toutes les années les jeux, les jouets, les machins...



Courtisans, la seconde édition d'Aristos par Tilsit

Q : c'est le salon du jouet alors non ?

P : Le salon du jeu et du jouet. Et puis là après, je crois qu'on a pris un peu la grosse tête. C'est là qu'on a rencontré un personnage ambigu (on ne va pas citer son nom) qui nous un peu bourré le mou on nous disant : « ce que vous faites c'est excellent, mais tant que vous ne rentrerez pas dans la grande distribution, vous n'avez aucun espoir de vous en sortir. » Et, ce n'est pas lui, mais c'est l'époque aussi, les magasins de jeux on plafonne. Ça fait plusieurs numéros qu'on n'en vend pas plus. On en photocopie plus, mais on en vend pas plus. Faut qu'on trouve un nouveau débouché, on va passer en messagerie de presse.

Alors, c'est là qu'on a rencontré l'auteur du jeu Medigag. Il était directeur national du journal des magasins Carrefour, d'une part. Il avait un jeu qui était tout prêt, qui d'après lui était très bon, tout à fait tout public, que nous en tant que rôliste on trouvait moyen, qu'en tant qu'éditeur de jeux pointus, mais on était aussi conscient du fait que c'est pas Empires & Dynasties qu'on vendra à Carrefour... Et en plus je dois dire, pour être honnête, qu'il y croyait sincèrement puisqu'il a mis aussi des billes dans l'opération financière. On est parti dans ce projet-là et ça devenait encore plus lourd parce qu'on a commencé à recruter des représentants. Et puis on a découvert l'envers de la médaille. D'abord, on rentrait en grande distribution, mais avec des prix fracassés. Ensuite, c'était effectivement une entrée dans les Carrefours, mais un par un. Il faut franchir chaque enseigne, donc chaque enseigne, démo, machin, etc. On a fait relativement peu de pub dans la revue parce que ça ne correspondait pas au public qu'on avait sur la revue. Et le passage du journal aux messageries dans notre montage financier... On finançait la trésorerie pour le journal avec les ventes réalisées en grandes surfaces avec le jeu. Le jeu était déficitaire, complètement.

Donc là je reconnais que du début à la fin, on était très motivé, on a appris très vite. On savait beaucoup de choses en 90, mais trop tard. Surtout la vitesse à laquelle on a grandi et au marché auquel on s'attaquait.

Je pense qu'en fait, si tu veux, en 88/89 on maîtrisait bien, on avait bien compris les tenants et les aboutissants du marché sur lequel on était, sur lequel on n'arrivait pas à vivre et on s'est jeté, parce qu'on n'avait pas le choix, il fallait rembourser les emprunts bancaires... Parce que, quand on s'est pointé en banque avec les garanties de ce mec... C'était l'époque où tu disais « grandes surfaces ». et hop. Donc au départ les banques ont dit « feu vert », on a eu des prêts, tout allait très bien.

Et on a découvert un autre truc qu'on ne savait pas c'est que pour les petits éditeurs de journaux, les messageries de presse sont une agonie programmée. Parce qu'en fait, les ventes en magasin par les messageries sont réglées, soldées, au bout de 120 jours. Tu as un acompte au bout de 60 jours, un deuxième au bout de 90, mais si par hasard tu as un bénéfice quelconque, tu l'as 4 mois derrière. Ça veut dire que pour un bimestriel qui se vend par les messageries, il faut avoir le budget pratiquement de 2 ou 3 numéros d'avance. Nous, on n'avait même pas le budget de 1.

Et donc un jour, on s'est pointé à la banque pour le bricolage d'un truc par rapport au deuxième tirage de Medigag sur lequel on devait baisser les coûts et enfin pouvoir marger... Et la banque a dit non, on ne vous suit plus, c'est fini, terminé. Du jour au lendemain, sans avertissement. Voilà. Donc là, on est passé par la phase dépôt de bilan.

Q : en 90 ?

P : Ouais, en 90. de par le contrat qu'on avait avec les éditeurs, avec les auteurs de jeux, les auteurs ont récupéré leurs jeux, leurs stocks aussi, on leur a cédé l'essentiel. On n'a pas retrouvé de repreneur sauf pour la revue où on avait trouvé une boîte à Lyon qui reprenait l'équipe de rédaction, le projet de journal et tout. Donc à l'été 90 on a fait une grande fête parce que ça faisait plusieurs mois qu'on tirait la langue, qu'on attendait. On a fait une grande fête, on a fait le numéro 24 complet, maquette de couverture, tout, fini, astiqué sur disquette prête à être livré. Et au dernier moment, le nouvel éditeur qu'on avait trouvé, la nouvelle boîte de presse qu'on avait trouvée pour acheter a dit non. Et là, on pense que l'avocat... Parce qu'on était en cessation de paiement, on était en prolongation d'activité comme on avait beaucoup de stocks. On avait un avocat d'affaires qui assurait le suivi des trucs et on pense que c'est lui qui nous a torpillé. Parce que la boîte qui reprenait nous faisait une proposition qui était vraiment intéressante.

Q : C'était qui ?

P : Je ne sais même plus le nom. Pour tout te dire, c'était une boîte sur Lyon qui faisait des revues pornos, des revues de tricot.

Q : (rires) Porno... jeux de rôles...

P : Ils avaient une branche porno, une branche tricot... Ça s'est amusant et en fait pour diversifier leurs pôles, ils voulaient créer un pôle jeu et tout... Ils n'y connaissaient que dalle, ils n'avaient jamais entendu parler de jeux de rôles et comme le pôle jeu du côté des mots fléchés, des mots croisés, etc., étaient vraiment saturés, ils avaient fait faire une étude de marché sur notre revue. Ils avaient les moyens nécessaires, on devait être imprimé en Italie à 30 000 exemplaires, ou 20 000 exemplaires sur rotatives, sur machin. Ils avaient tout fait. Ils avaient effectivement un coût de production qui étaient le tiers ou la moitié du nôtre ; je pense que la qualité de la revue, en papier ou autre, aurait un peu pâti, mais ils s'étaient engagé quand même à reprendre la revue sur le niveau contenu et tout tel quel. Sans y mettre leur nez, ils n'y connaissaient rien. En fait, on sous-traitait, on leur livrait le produit fini et eux faisaient imprimer et distribuer.

Q : Ils prenaient des parts dans la SARL ou elle était liquidée ?

P : C'était eux les éditeurs. Nous on aurait pris un cadre juridique quelconque, on était simplement les prestataires, les fournisseurs de service et rémunéré en tant que tel. On était rémunéré au numéro, tant par

numéro. À nous de nous démerder pour gérer nos auteurs... Au début, c'était un grand soulagement, on a fait une grande fête au mois de juillet je me rappelle, au mois de juillet 90. Tous les copains, les rédacteurs, les gens qui de près ou de loin... On était une cinquantaine à peu près... Qui avaient collaborés à la revue, on les a invités. Le premier jour on a fait une fête pendant trois jours. Le premier jour de la fête, avec les copains avec qui on bossait dans la boîte, les trois, on a reçu un coup de téléphone de l'imprimeur disant « finalement on ne fait pas affaire avec vous, on ne signe pas. »

Motif invoqué : « vous deviez nous livrer les disquettes le 23, vous les avez livrés le 24... » Rupture de contrat. En fait on pense que l'avocat qui gérait la boîte derrière nous a torpillé parce qu'on prenait beaucoup de décision en collectif à 5. Très souvent, ce n'était pas le même forcément qui allait voir l'avocat, qui allait... On avait un fonctionnement qui était très souple et qui n'a pas du tout plus. On avait une décontraction à l'époque qui était très radieuse. Et qui n'a pas plus du tout au très sérieux avocat qui gérait tout ça et qui a dit derrière : « vous savez, réfléchissez bien, vous prenez un risque. » Du style : « C'est des gens qui vont vous lâcher dans un ou deux numéros. »

Q : Et ce numéro 24, il est toujours quelque part alors ?

P : Oui je l'ai, toujours, la maquette complète. On n'a jamais pu le rééditer parce que les auteurs ont gardé leur droit sur les textes et tout et il y en a, je ne sais même plus où ils sont, qui c'est... On en a fait, j'en ai fait un fac-similé.

[Un enfant de Paul s'en va, pause bisou]

P : je pense que la boîte n'aurait pas gagné de rond, mais on aurait survécu et on aurait arrêté par lassitude. Mais pas dans les conditions où on a arrêté parce que... À l'époque tu ne pouvais pas faire un tirage à moins de 2000 exemplaires sans que ce soit... ce n'était pas rentable un tirage à moins de 2000 exemplaires...

Q : Mais tu me dis qu'à la fin, c'était plus de 10 000...

P : Oui oui, à la fin.

Q : C'était trop ?

P : Ben je pense que si tu vois par exemple... Si comme l'éditeur lyonnais, on était allé chercher des imprimeurs en Italie ou un truc comme ça, on aurait encore baissé nos prix. Parce que nos imprimeurs ont bien aussi... Ils avaient intérêt à ce qu'on tienne et qu'on les paye, mais ils ont pressé le citron aussi. Je pense que le prix de revient de nos produits a toujours été trop élevé. On a toujours tapé sur des prix de revient élevés.

Q : Mais au niveau tirage ? Pourquoi j'insiste sur ça ? Parce que moi ça me donne des indications sur quel est le public du jeu de rôles derrière.

P : Oui oui, mais j'ai bien compris. Je te dis, sur les dernières... Le dernier qu'on a diffusé en kiosque, le 23, on en avait balancé... Je n'ai pas les chiffres exacts. Ce que je sais, je me rappelle des chiffres de messageries de presse, on était entre 55 et 60% de retour sur la partie messagerie. Non, 55 ou 60% de vente sur la partie diffusée par les messageries, donc 40%, 45%...

Q : Sur un tirage de ?

P : Sur un tirage de 12 000 je pense. On devait tirer 15 000 et on assurait 3000 nous, en diffusion directe, nos abonnés... Je dirais un marché potentiel de, à l'époque, de 15 000.

*(...) Pour te dire en 90 quand j'ai repris le boulot à l'école et que, ayant sympathisé avec quelques collègues j'ai commencé à raconter un peu mes péripéties... Quand j'ai commencé à dire que je faisais du jeu de rôles, les collègues m'ont balancé :
« Ah oui, les jeux qui rendent les jeunes complètement fous. »*

Q : D'accord.

P : Ça ça me paraît tout à fait réaliste. Compte tenu du fait qu'on a des magasins de jeux qui nous disaient « votre revue est excellente, elle se vend et elle se photocopie bien. » Parce qu'il y a beaucoup de gens qui photocopiaient pour un scénario. Les gens étaient intéressés par un scénario photocopiaient le scénario. Parce qu'à l'époque, bon, la revue se vendait trente francs le numéro. Ce n'était pas gratuit, ce n'était pas cher non plus, mais ce n'était pas gratuit. Comme le milieu dans lequel c'était diffusé, c'était quand même beaucoup un milieu d'étudiants, c'est vrai qu'un numéro servait... Et on a eu ce problème avec Hurlements par exemple dont les ventes... Hurlements s'est bien vendu parce que le produit était joli, nouveau, intéressant, qu'il a eu un bon accueil, une bonne critique de presse et tout...

Q : Quel tirage ?

P : Hurlements, je dirais... Là tu me poses une question, il faudrait que je trouve... 3000 exemplaires. Ça a été tout vendu, hein ! Pratiquement. Jean-Luc n'a pas récupéré grand-chose sur les Hurlements, en tirage.

P : Au début il y avait trois étages d'habitation [dans sa maison], deux, parce qu'il y en avait un pour les bureaux et pour les stocks et puis en 88 on est venu habiter là et toute la maison a servi...

Q : Mais toi tu étais instit' pendant tout ce temps ?

P : J'étais en dispo à partir de... J'étais instit' en même temps et en dispo après...

Q : Et après tu as repris ?

P : Oui oui, en 90 j'ai repris mon boulot.

Q : Et toi tu jouais alors...

P : Ah ouais, déjà à l'époque on jouait...

FI (un intervenant, un fils de Paul Chion) : Mais alors on a joué en décalé avec mon frère parce que je pense j'ai dû commencer à jouer en 86, à peu près au début de la revue. Papa avait fait une... Tu sais (à son père) ton petit jeu de rôles en fascicule pour Paris...

P : C'est Royaume(s) de Dragons.

FI : Il avait fait un petit fascicule, c'était à la Villette...

P : C'était développé avec le truc des jeux de la Villette ouais.

FI : C'était en quelle année ça ?

P : Je dirais 89.

FI : Ouais c'est ça parce que déjà à l'époque avec mon petit frère on animait des...

P : Ils étaient maîtres de jeu sur Royaume(s) de Dragons.

FI : Pour moi le jeu de rôles ça correspond plus à mon enfance puisque j'ai dû arrêter, à l'inverse des gens j'ai arrêté un petit peu avant d'arriver à la fac. Je pense que c'est plutôt l'inverse généralement...

P : Non, pas nécessairement....

FI : Ouais moi un peu plus jeune... Ouais on a dû arrêter... On a fait encore quelques parties au début des années 90. Moi je suis rentré à la fac en 96 et en 96 c'était enterré, j'ai dû faire une ou deux parties de jeu depuis...

Les auteurs de jeux cherchaient désespérément des éditeurs. En 90... Bruno Faidutti avec [la vallée des Mammouths]... Mais 90, alors qu'on tirait la langue pour survivre, on a dû voir passer au moins 20 ou 30 projets de jeux pendant l'année, à éditer

Q : on a trois ans de décalage...

P : Alors après, épilogue de l'histoire de Dragon Radieux. Il y a un épilogue heureux et un moins heureux. L'épilogue heureux c'est qu'on a passé cinq années super. On s'est fait tout un lot de copains qu'on en a encore plein actuellement. Et on garde un super souvenir de cette époque-là, ça a été très formateur notamment parce que... On est passé bosser dans le privé, on a vu les contraintes que ça avait. Parce que jusqu'au bout on a vraiment voulu faire tourner la boîte. Ce que les gens ne savent pas, c'est qu'à la fin, en 90, pour arriver à trouver du pognon pour boucler les salaires, comme ma partie jeux, etc., on s'est mis à faire du... de la PAO pour d'autres boîtes. On a même fait des horaires bus, des horaires SNCF, des trucs comme ça. Parce qu'il fallait que les gens qui étaient là tournent à plein pot pour dégager un salaire. Donc on est passé... En parallèle à ça, sur la SARL, on est passé à des activités en sous-traitances pour d'autres boîtes. Et donc il y a eu une période je me rappelle où j'allais me coller sur le fauteuil de l'ordinateur à huit heures du matin, j'arrêtais à huit heures du soir et il y avait un copain qui prenait la relève, qui bossait derrière et je reprenais le chaise encore chaude le lendemain matin. On a fait du 24/24 en 2x12... On y croyait vraiment.

Et heureusement que la banque nous a torpillé parce qu'on a vite fait l'analyse quelques années plus tard, on était parti dans une spirale complètement délirante de joueurs, non pas d'hommes d'affaires. Ce n'était

pas viable. Le projet n'était pas viable, c'était un dragon mort dans l'œuf, tel qu'il était. C'est un dragon mort dans l'œuf, maintenant je m'en fou qu'on le dise, qui a vécu cinq ans parce que les gens qui étaient derrière y croyaient. Vraiment.

L'épilogue malheureux c'est qu'on s'est retrouvé fin 90 après tous les jugements au tribunal, etc... On était cautionnaires de tous les emprunts, à titre perso, et on a remboursé 400 000 francs à l'époque. C'est-à-dire que pendant trois ans on a eu la couleur d'un salaire sur deux. On a réussi à, on n'a jamais été en faillite personnelle ou etc., mais voilà... Plus le fric qu'on a perdu, qu'on avait mis dans le capital, qu'on avait apporté en compte courant, qu'on avait apporté... On avait beaucoup beaucoup financé...

Q : Mais la qualité de Dragon Radieux ne s'en est pas ressenti. Enfin, je n'ai pas l'impression.

P : Non, pas du tout ; Non non, nous on était à fond dans notre projet d'une revue de qualité. Il y a eu... il y avait... D'ailleurs le copain qui s'occupait de la comptabilité à ce moment-là, qui lançait avertissement sur avertissement, avait du mérite parce que nous on était parti dans notre trip... on était un peu déconnecté de la réalité quoi. En disant : « oui effectivement il y a un problème, mais... ». Donc moi je faisais des grands tableaux de chiffres. Il y avait effectivement... J'avais une vision très réaliste des sorties, mais j'équilibrais sans aucun problème en disant : « sur tel truc, on va faire tant, on va faire tant... » Mais les coûts n'étaient jamais réels, il y avait toujours des coûts qui apparaissaient qui n'étaient pas prévus et les rentrées... les rentrées, je ne me plantais pas tellement dans mes prévisionnels, je me plantais dans les délais. C'est-à-dire que je disais : « tel numéro à échéance, on rentre tant, ça équilibre telle dépense et tout sauf qu'en fait à l'échéance on avait rentré la moitié, le reste arrivait... Soit parce que les magasins de jeux se faisaient tirer les oreilles, soit parce que les messageries de presse se faisaient tirer les oreilles. Et avec ce fameux jeu Medigag là, on est rentré dans plusieurs gros magasins. On est rentré dans quelques carrefours, on est rentré dans... La putain de chaîne de magasins de jeux là... Ben ils ont fait faillite depuis. Comment ça s'appelle là ces hypermarchés du jeu qui étaient apparus en 90 ?... Il y en avait partout. Je ne sais plus le nom de cette chaîne...

Q : À part Jeux Descartes, je ne vois pas.

P : Non, là ce n'était pas du Jeux Descartes, c'était plus style Carrefour, mais version jeux. Un peu l'équivalent de... maintenant il y a... Comment ça s'appelle ? Je ne sais plus les noms, je n'y vais pas dans ses magasins.

Q : Mais finalement...

P : Et c'est des boîtes... Donc ça, c'était... C'était une bonne formation on a vu à l'époque. Ils disaient : « vous comprenez-nous on est bien placé dans les prix, les jeux on les discounte, il faut qu'on vende moins cher que les autres donc on veut un rabais de tant au départ. On achète à votre tarif -20%, etc. ». En fait derrière ils vendaient aussi cher qu'au magasin de jeux du coin.

Q : Ils se mettaient la remise dans leur poche.

P : Oui, la remise, ça passait en sus.

Q : Mais en fait dans ce que tu me dis, si on regarde l'ensemble des revues de l'époque, ou même des éditeurs... Oriflam s'est cassé la gueule²...

P : Oui, je n'ai pas parlé. Alors c'était l'hécatombe, hein. Parce qu'il y avait un peu une course... Moi je dis qu'on n'était pas professionnel, qu'on était, etc. Il y en a d'autres qui ont foncé un peu dans la même direction. Oriflam a disparu à l'époque. Les auteurs de jeux cherchaient désespérément des éditeurs. En

² En 1989/90 <https://fr.wikipedia.org/wiki/Oriflam>

90... Quand moi je t'ai parlé de Bruno Faidutti avec... Mais 90, alors qu'on tirait la langue pour survivre, on a dû voir passer au moins 20 ou 30 projets de jeux pendant l'année, à éditer. C'était...

Q : Tant que ça ?

P : Ah oui oui.

Q : Il y en a qui ne sont jamais...

P : Jeux de rôles, jeux de plateaux, tout. Pour la plupart ne sont pas parus. Par contre il y en a qui sont parus. Ben notamment La vallée des mammouths est paru. On a raté, je pense, à l'époque, on a raté des trucs qui étaient intéressants, mais sur lesquels on n'aurait pas fait de toute façon des marges qui permettaient de rééquilibrer...

Q : Et Aristos³, ce n'était pas le cas.

En 90, une majorité de gens jouaient à des jeux de rôles, 91, 92 aussi encore, largement. Et petit à petit on est passé au jeu de plateau. Et l'année dernière, pour nos dernières dragonneries, les vingt-cinquièmes, 2014, il n'y a pas eu une seule partie de jeu de rôles.

P : Aristos ça a été petit bénéf.

Q : Et distribué dans les boutiques de jeux...

P : Tous nos produits ont été pratiquement bénéficiaires. Ceux pour lesquels on a le plus gagné c'est le numéro 01 puisque le 01, oui... Donc le 01, les 400 exemplaires... très vite dès qu'on a eu les moyens et qu'on a vendus, on n'avait plus de 01 ou presque plus, il en restait une trentaine...

Dragon radié

Q : Vu comme les coûts étaient très bas en plus...

P : Voilà, on la réédité. On en avait retiré 1000 exemplaires. Et le 01 on l'a vendu, sur 1400 tirés, on l'a

³ <http://www.trictrac.net/jeu-de-societe/aristo> réédité en 1998 par Tilsit sous le nom de courtisans <http://www.trictrac.net/jeu-de-societe/courtisans>. Votre serviteur a réalisé plusieurs aides de jeux <https://boardgamegeek.com/boardgame/291/courtisans-versailles>. Philippe Moucheboeuf est par ailleurs l'auteur du classique Fief, qui a connu 3 versions depuis le milieu des années 80 la dernière éditée par Asynchron il y a quelques années.

vendu... J'en ai vendu depuis la fin du Dragon Radieux pas mal. On en a vendu 1395. Donc 1395 numéros à 25, c'était 25 francs à l'époque, sur le 01 on a fait un bénéfice a posteriori considérable. Sur Trégor, l'univers médiéval, on a fait un bénéfice important aussi parce qu'il a été retiré deux fois aussi. Trégor on l'a vendu à 4000 exemplaires, la brochure de départ. Et... On l'a vendu à 4000 exemplaires et on a été bénéficiaire. Mais chaque fois qu'on a été bénéficiaire, ça a été toujours avec un délai de retard, jamais un retour sur investissement immédiat. Bon ça, ça veut dire qu'il faut une bonne gestion et partir avec les reins solides au niveau financier, un capital réel de départ. Et non pas un capital de départ en grande partie emprunté. Si on avait été vraiment, non pas des rôlistes, mais des affairistes, en 89 quand la boîte était au top il fallait vendre. Il fallait trouver quelqu'un qui rentre dans le capital et qui ait lui-même un capital important. Peut-être pas vendre tout, mais il fallait... Mais non c'était... À l'époque, si on se place dans la logique de l'époque, c'était inconcevable. D'abord c'était évident que ça allait marcher et puis c'était notre bébé quoi, on ne se voyait pas du tout aller bosser pour les autres.

Q : Oui, mais... Mais en même temps comme je disais, Oriflam se casse la gueule... Chroniques d'Outre Mondes ferme à la même époque à-peu-près non ?

P : Ils ont tenu moins longtemps.

Q : Ah oui il y a eu deux versions⁴.

P : Infos-Jeux s'est cassé la gueule presque tout de suite ;

Q : Bien avant. Graal.

P : Graal a disparu tout de suite. Il n'y avait pas d'autres revues. À la fin on était, il n'y avait plus que...

Q : Casus...

P : Casus n'a pas tenu beaucoup plus⁵.

Q : Alors...

P : Ça veut dire... Même si les gens qui bossaient étaient des farfelus, ce qui n'est pas le cas de Casus, mais chez nous, on va dire qu'on était des farfelus... Il n'y avait pas que ça. Il y avait un marché qui était un marché de niche, hein. Parce qu'un marché assez important numériquement parlant, mais porté par des gens qui n'étaient pas... ce n'était pas un public fortuné. C'est des gens qui n'allaient pas acheter des dizaines de jeux, suppléments, de machins.

Q : Il y a un marché qui se casse la gueule aussi à cette époque-là parce que les tirages... Moi je me rappelle MéGa⁶, bon c'était un magazine, mais ils avaient tiré... Même le tirage de Casus dégringole après... Ça, Dragon Radieux n'a pas connu parce que...

P : Non, Dragon radieux n'a pas connu la dégringolade. Nous on était en phase... On s'est cassé la gueule en phase montante de ventes. On ne s'est pas du tout, ça je peux le dire, et puis vu le nombre de courriers que j'ai archivé depuis que j'ai reçu de gens... Il me restait du stock, il me restait quelques bricoles et tout... J'ai fait une vente sur ebay il y a quoi, deux ans ? Ouais c'était il y a deux ans et demi. J'ai fait une vente

⁴ Voir l'interview de COM

⁵ En 1999, soit neuf ans après.

⁶ MEGA est un JDR paru en tant que hors-série de Jeux et Stratégie en 1986, puis Casus Belli (1998 et 1992) ainsi que dans une version cartonnée. Voir Interview de Jeux et Stratégie

sur ebay, j'ai été sidéré par l'écho. C'est peut-être la première fois de ma vie que j'ai gagné des sous. C'est quelque chose. Ça a été vraiment intéressant. Il y a des boîtes d'Empires & Dynasties, il y a des boîtes d'Hurllements tirage de tête qui sont parties à plus de 100 euros. Qu'est-ce qu'il y a eu encore... Les Empires... En fait, ce qu'on a fait d'intelligent, quand même au niveau gestion, c'est que les auteurs de jeux ont repris une bonne partie de leurs jeux sauf un petit stock qu'on a conservé et tout ce qu'on a conservé n'a jamais été bradé. C'est-à-dire que dès le départ on n'a jamais rien balancé chez les soldeurs. On n'a jamais... Et moi je n'ai jamais accepté de vendre un numéro du journal en dessous de son prix de départ. Et actuellement, tu regardes sur priceminister ou sur ebay, tu as des journaux qui sont en vente à 15 , 20, 25 euros le numéro. Donc... Ça a amené à... Et donc dans un de mes plus gros acheteurs qui m'a racheté des trucs encore après, ce qui était rigolo c'est qu'on a eu un mec du magasin Excalibur qui était un gros actionnaire des magasins à l'époque... Alors je lui ai raconté l'histoire. Il m'a dit : « Ah, mais moi je n'étais pas gestionnaire de Nancy, j'étais à Metz. » Alors je lui dis : « Bon d'accord. » Parce que je lui avais fait un mail en rigolant : « Là vous savez que vous êtes en train de m'acheter une collection de Dragon radieux complète 150 euros, puis-je vous rappeler que quand je vous ai envoyé 20 exemplaires du 0, vous me les avez renvoyés ! » (rires) « vous auriez dû les garder ! » (rires)
C'est assez marrant.

Q : Ah c'est ironique. Et donc toi tu n'as pas connu, enfin Dragon Radieux n'a pas connu l'époque des affaires sur le jeu de rôles, les suicides de l'adolescent machin et puis après l'affaire Carpentras ?

P : Si si, on avait fait, on avait co-signé les dossiers, les spéciaux Casus Belli là. Ils avaient fait des tirés à part et tout et c'était signé des trois revues, Chroniques d'Outre-Mondes, Dragon Radieux et tout. Oh si, on était en plein dedans, on a eu des trucs...

Q : En 88 ?

P : À fond. 88. Ça partait.

Q : Ouais, qu'est-ce qui se passait à cette époque ?

P : Quand on a sorti... Il y a eu les premières récriminations de... Je me rappelle d'un coup de téléphone d'une maman qui disait : « notre fils lit votre revue, mais vous avez déjà vu page 3 ce que vous avez dessiné, un symbole phallique. On était à fond dedans. Pour te dire en 90 quand j'ai repris le boulot à l'école et que, ayant sympathisé avec quelques collègues j'ai commencé à raconter un peu mes péripéties... Quand j'ai commencé à dire que je faisais du jeu de rôles, les collègues m'ont balancé : « Ah oui, les jeux qui rendent les jeunes complètement fous. »

Q : Ah déjà, en 90.

P : Ouais. En 90, à fond déjà. Ça marchait à fond. La rumeur circulait plein pot. Il y avait une espèce d'expert là...

Q : Ouais, un psychologue là⁷.

P : Ouais, un psychologue de quatre sous qui avait lancé plein d'articles dans la presse. Quand on a arrêté, ça c'était déjà parti⁸. Ce n'est pas ça qui a fait du tout... Ça n'a pas eu de...

Q : Non, je ne pense pas.

⁷ Jean Marie Abgrall

⁸ Jean Marie Abgrall refait surtout son apparition vers 1995-1996 au moment des « affaires » de Carpentras

P : D'influence...

Q : Après, ça revient au milieu des années 90 quand il y a l'affaire Carpentras⁹, mais...

P : Après à mon avis ce qui a fait chuter le jeu de rôles... Ça correspond bien à un mode de vie étudiant. Quand tu rentres dans la vie professionnelle, que tu te maries, ça devient sportif pour arriver à tirer des parties... Moi la durée des parties me décourage complètement là actuellement. Un jeu sur plateau, si ça dure une heure, une heure et demie, deux heures, ça va, mais après j'en ai marre. J'ai envie de faire autre chose. Ça c'est un gros truc contre le jeu de rôles.

Q : D'accord. Donc tu n'as plus joué depuis longtemps. En fait ça c'est passé comment ?

P : Ah non. Alors attends je ne t'ai pas tout raconté encore, il y a des suites. Parce que ça a laissé des marques Dragon Radieux. En 90, quand on a cru que la revue allait reparaître on a fait un grand rassemblement des gens qui étaient là, qui avaient tourné autour ; On était quarante ou cinquante. Cinquante à peu près et c'était tellement sympa, ça a duré trois jours, qu'on a dit : « on recommence l'année prochaine. » Et on a créé un truc qu'on a appelé Les Dragonneries, qui au départ réunissait les anciens collaborateurs de la revue. Ça a eu lieu en 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96... Et puis après ben, les anciens, il y en a quelques-uns qui sont partis et qui ne sont pas revenus. Pas parce qu'on c'était brouillé, mais parce que... Pareil, famille, épouse pas bien contente d'aller dans un lieu où on joue, où on boit, où on bringue, etc. Puisqu'on buvait autant qu'on jouait. C'est devenu un phénomène après, on a les amis des amis par parrainage, on a fait rentrer des gens. On avait un cercle de trente à quarante personnes qui se réunissaient toutes les années au mois de juillet. Et l'aventure c'est terminée l'année dernière. J'ai annoncé en 2013 qu'en 2014 c'était la dernière fois que j'organisais. Parce qu'en fait on organisait ça ici, on hébergeait les gens. Moi je faisais la bouffe pendant trois jours. Donc en matière de cuisine de collectivité je suis assez bon.

Et donc en fait... Moi j'ai vu... Ce qu'il y eut d'intéressant dans ce phénomène des dragonneries qui donc était un rassemblement de joueurs chevronnés, j'ai vu moi, l'évolution de 1990 à 2015. Alors là par contre c'était extrêmement intéressant. En 90, une majorité de gens jouaient à des jeux de rôles, 91, 92 aussi encore, largement. Et petit à petit on est passé au jeu de plateau. Et l'année dernière, pour nos dernières dragonneries, les vingt-cinquièmes, 2014, il n'y a pas eu une seule partie de jeu de rôles.

Q : Et c'est les mêmes joueurs à peu près ?

P : Les mêmes. Il n'y a eu que du plateau.

Q : Vous avez joué à quoi par exemple ?

P : Le dernier scénar' qu'il y a eu... Oh ben là par contre on a un pote à Lyon qui est très branché sur l'animation ludique et tout et qui nous amène à chaque fois un lot de nouveauté. On teste les jeux, on joue à plein de choses. Moi pas, parce que je fais à manger. Pas beaucoup, je ne joue pas beaucoup. Et donc tous les jeux, on a testé un peu toutes les nouveautés de ces dernières années. Ils ont testé parce que moi j'en ai testé peu, mais j'en ai testé quand même.

Moi j'ai continué à aimer, je t'ai dit déjà au début, les jeux de plateau où on peut... J'ai la nostalgie d'écriture de... surtout la nostalgie d'écriture de scénarios. Donc je compense depuis cinq ans en faisant un blog sur internet, mais qui n'a rien à voir avec le jeu de rôles. Un blog historique et politique. Parce que pour moi c'était un format d'écriture qui m'allait bien le jeu de rôles. Donc les chroniques de blog, c'est un format qui me va bien aussi, j'aime écrire court. Sur un thème, rentrer, faire des recherches, rentrer sur un truc...

⁹ L'affaire de Carpentras a lieu au tout début des années 90, mais n'est surmédiatisée qu'en 1995, notamment avec les « révélations » des émissions de télé-réalité de l'époque.

Q : Il y en a beaucoup qui dise ça en fait. Tristan Lhomme aussi... Enfin il dit quelque chose de pas très différent.

P : J'ai cru très sincèrement... En plus j'avais la pression, il y avait des gens qui me demandaient et tout, il y avait un vrai club de fan... J'ai cru très sérieusement jusqu'à l'année dernière que j'allais rééditer Trégor. Ressortir le monde et l'atlas regrouper dans un seul truc. Simplement là encore, exigence de qualité, il y a des trucs dans la version de base qui ne me plaisait plus, que je voulais réécrire. Je voulais tout remanier en fait et puis à force, le projet devenait de plus plus ambitieux, j'ai...J'ai vraiment relu, je me suis dit je vais travailler sérieusement et puis j'ai dit non, c'est trop dur. C'est trop compliqué. Je ne peux pas me remettre dans un truc que j'ai fait il y a quinze ans, ce n'est pas possible. Donc il y avait eu une interview, j'ai montré à Dom tout à l'heure, il y avait eu une interview dans Casus Belli en 2012 dans laquelle j'ai annoncé que je bossais sur la réédition de Trégor, et puis non... Et sortir le fac-similé, si un jour quelqu'un à envie de le faire, il le fera, mais moi ça ne m'intéresse pas.

Q : Et justement qu'est-ce que tu penses du revival de Casus ? Une fois, deux fois, trois fois... Quatre fois. Et si ça avait le Dragon Radieux nouveau ressuscité deux fois, trois fois, quatre fois ?

P : Non. Ce n'est pas trop mon truc. Si tu veux quand je dis qu'il y avait la pression de la part des gens, je sais que si je rééditais Trégor, j'en vendais cinquante. Sur un mail, j'en vendais cinquante. Bon. J'en aurais tiré 200. Les 150 autres, je les aurais vendus aussi, mais bon. Il y a un stade où... Non, sur Trégor, ce qui m'a plu, c'est les développements qu'il y a eu dessus. C'est-à-dire en fait, c'était suffisamment vague, à la fois précis, mais très vague au niveau du contexte de jeu pour que plein de gens l'adaptent à leur manière. Je me rappellerai... Il y a un truc qui est symptomatique là-dessus, une anecdote qui est marrante. Un jour, à l'époque où je faisais du... Où j'étais en plein syndicalisme enseignant, il y a un gars qui militait sur un syndicat étudiant en Savoie à Chambéry qui m'a dit : « Écoute, il faut qu'on se rencontre, il faut qu'on discute... » Le gars arrive et tout. On est donc pour discuter, on était sur des discussions de grève et de trucs et tout. Le mec arrive là et puis il me dit : « Mais je me suis posé des questions avec le nom... Ce n'est pas toi le gars qui a édité le Dragon Radieux ? » Je lui dis oui, si, c'est moi. Il me dit : « Mais tu n'es pas aussi l'auteur de Trégor ? » Je lui si si, c'est moi. Il me dit : « Parce que écoute, alors là je voudrais te dire. Je suis étudiant en démographie, en géographie. Je fais de la démographie à tour de bras, j'ai tout étudié sur Trégor, la démographie c'est vachement cohérent quand tu dis que si, etc. Est-ce que tu as fait des études de démographie ? » Je lui dis non (rires), je sais lancer les jets de dés, je n'ai jamais fait de démographie et le mec m'a développé, il m'a pris la tête d'ailleurs, pendant une heure. Il m'a fait toute une théorie sur l'évolution de tel et tel peuple dans le monde de Trégor, qu'avec les données géographiques que j'avais fournies, ça donnait telle courbe, tel... D'accord. (rires).

il y a eu plein de caps. Alors à la fois moi ça ne m'intéressait pas du tout. Mis d'un autre côté j'étais content de voir que partant de ça, les gens avaient échafaudé... Il y a des gens qui m'ont proposé des classes de personnages supplémentaires, il y a des gens qui m'ont proposé... J'en ai un dossier comme ça. Et j'ai l'impression, ça ça me donne l'impression que les gens qui sont restés depuis... Bon ça a été surtout dans les années 90/95, les gens qui sont restés sur le jeu de rôles sont vraiment des joueurs acharnés. Et puis après il y a les joueurs frustrés, comme Jean-Paul mon voisin qui faute de pouvoir jouer autant qu'il le voudrait et qui d'ailleurs même je ne suis pas sûr qu'il arriverait à faire ce qu'il voudrait vraiment, du coup jouent sur ordinateur.

Q : Il joue à quoi sur ordinateur ?

P : Je n'y connais rien, je ne fais pas de machin là, de mm...

Q : MMORPG.

P : MMORPG ouais¹⁰. Il joue à... Sur quoi je le charriais l'autre jour ?

Q : Je n'y connais rien non plus.

P : Je ne les connais pas ces jeux.

Q : Mais ça n'a rien à voir avec le jeu de rôles finalement ou alors...

P : Non, il le reconnaît lui-même. Ça lui meuble ses... Ça satisfait ses espérances à défaut d'autre chose. Mais moi je pense que ce qui a vraiment torpillé le jeu de rôles à la fin, ça a été l'ordinateur. Et en tant qu'observateur lointain maintenant, quand je me pointe dans des rencontres de jeux, je suis allé deux ou trois fois à Lyon ou à Bourgoin, dans des trucs du coin et tout, je constate que ce qui survit en jeu de rôles dans les rencontres, ce n'est que des trucs avec figurines, c'est du Warhammer, et autre...

Q : C'est sûr.

P : Donc... Ça n'a pas grand-chose du jeu de rôles. Enfin si, ça a des liens avec les bons vieux donjons du début où tu calculais l'angle de tir de ton arbalète...

Q : Mais les MMORPG aussi.

P : Oui oui, c'est ça. Il n'y a pas la dimension... Alors après il y a eu toutes sortes de... C'est vrai que... C'est rigolo le monde du jeu de rôles parce qu'il y a eu un peu tous les extrêmes... Bon, Légendes, le principe du jeu à base historique je trouvais ça sympa... Mais les règles de jeu de Légendes c'était du délire complet. Je me rappelle justement à Mordelles où j'ai découvert Légendes la première année avant de créer la revue, on disait en rigolant que ce qu'il y avait de bien avec Légendes c'est que... au début d'un combat, là il y avait un combat qui commençait, tu avais envie de pisser, tu partais, tu allais faire un tour, tu buvais une bière, tu revenais, le combat n'était pas terminé. Ton absence ne gênait pas du tout autour de la table. Tellement c'était lourd.

Q : C'était dans la simulation pure et dure.

P : Donc dans le milieu du jeu de rôles français, on a connu vraiment des gens très sympas. On a rencontré des gens qui étaient très sympas. On s'est toujours bien entendu avec Didier Guiserix, même quand on a balancé des vannes sur Casus.

Q : Alors justement, je voulais t'en parler. Avec l'écosystème des revues, ça se passait comment ? Il y a les trois grandes...

P : Avec Casus Belli très bien. À cause de la personnalité de Didier. Didier ce n'est pas quelqu'un avec qui tu peux rentrer en conflit. Ça me paraît difficile. Il y a peut-être des gens qui sont rentrés en conflit avec lui, mais... Quand on se voyait dans les rencontres de jeu, on ne parlait pas que de jeux. Avec Didier c'était vraiment sympa. C'est vrai qu'à un moment donné il y a eu... À la période où nous on a réussi à sortir dans les temps et où Casus se gamelait et sortait un numéro sur deux en retard, c'est vrai qu'on a balancé deux trois piques. Mais ils ont toujours été très fairplay. Quand on a sorti nos jeux, les commentaires ont toujours été très bien.

Q : Ils étaient neutres bon.

P : Ouais. Chroniques d'Outre-Mondes, on n'a pas eu de points communs avec eux, Info-jeux encore

¹⁰ Le voisin joue aussi à WOW. Il est proviseur d'un lycée.

moins. Graal c'était vraiment des allumés. Non c'était... Mais la revue quand même, la revue qui tirait tout c'était Casus Belli.

Q : La locomotive.

P : Il ne faut pas leur enlever leur rôle de... Et je crois qu'à la personnalité de la revue et à son côté sympa, ils doivent beaucoup à Didier Guisérix. Didier était vraiment un mec... Les autres gens qui ont bossé avec lui étaient plus dans la catégorie de ce que j'appelle auteurs français, c'est-à-dire nettement plus imbus... Didier c'est un mec qui est très simple, qui est très... qui n'est pas sorti de la cuisse de Jupiter quoi. Tandis que les autres c'étaient tous des Gary Gigax en puissance.

Denis Gerfaut était quelqu'un d'extraordinaire. Enfin est quelqu'un, il n'est pas mort. Par contre Denis on l'a perdu de vue depuis la disparition de la revue, on ne l'a jamais revu après 90.

Q : Il s'est traduit en anglais non, son jeu ?

P : Ouais. Et puis c'était un bon, il était bon quoi ! Tout à l'heure je disais en rigolant qu'il ne fallait pas lui corriger le moindre point-virgule et tout, mais en fait il n'y avait pas à corriger le moindre point-virgule. Lui ce qu'il envoyait c'était...

Q : Et lui il était quoi à part auteur de jeux, il était prof ?

P : Il était que ça. Je ne sais pas de quoi il vivait. Non je pense qu'il vivait plus ou moins de ça et très mal. Assez miséreux. Il ne donnait pas l'impression de... toutes les fois où on l'a vu, il ne donnait pas l'impression de rouler sur l'or. J'ai l'impression qu'il vivait un peu de ce qu'il touchait sur ses jeux, sur les scénars qu'il écrivait. Il était très productif hein. Contrairement à Jean-Luc qu'il fallait supplier pour... Tu téléphonais ou tu écrivais à Denis, tu lui disais : « Écoute, j'ai besoin d'un scéнар, on boucle dans une semaine. » Une semaine après tu avais un bon scéнар. Donc il en a publié beaucoup des scénarios Rêve de Dragons. C'est ce qui a aidé le jeu à mon avis. En plus de ses qualités propres, le fait d'avoir tout de suite un univers de jeu très vaste, ça a séduit beaucoup de joueurs.

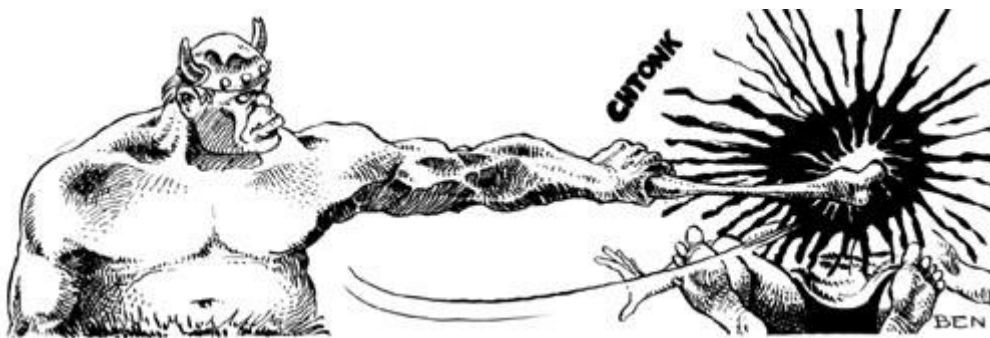


Illustration de Benoit Dufour

Q : J'ai parcouru les pdf que j'ai du Dragon radieux, environ la moitié. Et sur quand même 5 ans, c'est relativement stable, il y a les mêmes rubriques. Il y a Urk par exemple du début à la fin. Au fait, c'est toi qui l'avais inventé ?

P : Ouais. Ça m'a fait de la peine. Quand on a créé le site internet du Dragon Radieux j'ai voulu continuer les histoires et tout, j'ai laissé tomber parce que... Internet a généré un phénomène que les revues ne génèrent pas, ça aussi à mon avis c'est un truc qui est contraire au jeu de rôles, c'est qu'en revue on bossait en équipe et internet tu ne trouves jamais les gens pour bosser avec toi. C'est très difficile les sites collaboratifs, collectifs... Chacun fait son site avec son contenu. Donc très vite tu as trop. Donc... Et puis si tu veux gérer une revue sur internet, prolongé puisqu'on m'avait dit à l'époque : « pourquoi tu n'as

pas... » Enfin... Oui, c'était plus tard. Parce qu'en 90, internet... Ça a été autour de... Parce qu'à plusieurs reprises quand même on a... Il y a des gens... Pas moi. Je n'ai jamais voulu reprendre. Le seul projet auquel je tenais éventuellement c'était de reprendre et de développer Trégor. Mais Dragon Radieux non. Le truc était enterré. De toute façon Pascaline, Caly, était complètement hostiles vu les pots cassés derrière qu'on avait payés. Elle n'avait pas envie de se relancer dans une aventure du même genre. Mais... Une revue sur internet. Quand j'ai commencé à publier sur internet, je me suis aperçu que je repartais au stade du numéro 01 de Dragon radieux, c'est-à-dire que j'allais faire le journal de A à Z et ça ne m'intéressait pas du tout.

Q : Et pour finir. En fait tu as commencé avec D&D et puis après... Tes jeux préférés, c'était quoi ? Quand il y avait les dragonneries ça a évolué où ?...

P : Mes deux jeux préférés... J'ai trois jeux je crois préférés. C'est dur de répondre à cette question-là... Je n'arrive pas à faire un ordre. Je vais t'en dire trois/quatre. J'aimais bien les bons vieux donjons complètement délirant, mais alors complètement délirant, fait sur les règles de base de Donjons & Dragons. Mais alors les trucs où... Complètement improbables quoi.

Q : Et c'était toi qui était maître du donjon ?

P : Oui, j'étais maître et joueur, les deux. Ça. Je crois que j'ai une grosse préférence pour l'Appel de Cthulhu parce que c'est un univers que j'aime bien. Ça permet d'ouvrir sur vraiment beaucoup de choses. Maléfices m'avait intéressé parce que c'était ouvrir sur un univers qui était moins axé... Ben ce n'était pas Lovecraft, c'était encore plus libre. Mais Maléfices, l'auteur m'a bloqué, au départ. Et j'avais bien aimé comme système de jeu pour s'éclater, aussi rigoler un peu comme les Donjons & Dragons de base, j'ai bien aimé bitume. Et puis j'ai joué, je n'ai jamais été maître de jeu, j'ai joué quelquefois à Rêve de Dragons, j'aimais bien. Et j'aime bien Hurlements aussi, sinon je ne l'aurais pas édité. Maintenant je crois que si je continuais à faire des scénars, ça ne serait plus que pour l'Appel de Cthulhu¹¹. Sur ces bases-là quoi. Dans cette ambiance, années 20, années 30, un truc un peu fantastique. Ça, ça me branche bien.

Q : Et Pascaline jouait ?

P : Elle a joué au début et puis je pense que l'épisode que fin de Dragon Radieux a été un truc qu'elle a psychologiquement mal vécu et qu'elle a tiré un trait sur le jeu de rôles à ce moment-là. Donc elle ne joue plus, du tout. Alors que la partie... la dimension théâtrale du jeu de rôles... Elle est plus axée... moi je suis très axée écriture, elle est très axée écriture, mais théâtre aussi et donc la dimension théâtrale du jeu de rôles lui plaisait bien. Mais bon.

Q : Et quand on est passé aux années 90, ça change le jeu de rôles. Enfin je veux dire... moi j'ai l'impression que... je n'ai pas l'impression, les jeux qui dominent c'est Vampire, le monde des ténèbres, ça se « gothiquise »... Tu as suivi toi ou ?...

P : Non... En fait on est... comment dire... je dirais qu'au niveau jeu de rôles, moi les pendules sont restées arrêtées en 90. Donc... là, tu vas dans les jeux que je te cite, c'est tout des vieux trucs quoi. Même après, j'ai continué à jouer sur des vieux trucs. J'ai refait après quelques scénars Donjons & Dragons, surtout des scénars Cthulhu que j'ai fait jouer justement dans ces fameuses rencontres annuelles là, les dragonneries. Dans les années 95, 98, 2000. Je n'ai pas du tout arrêté le jeu de rôles, à ce moment-là. Pour moi l'arrêt de dragon radieux ne m'a pas fait arrêter le jeu de rôles, mais par contre ça a arrêté l'intérêt que je portais sur le... la concurrence entre guillemets.

Q : Les nouveautés...

¹¹ Un scénario d'Adc qui a marqué mes joueurs, disponible sur Tentacultes.net (<http://www.tentacultes.net/index.php?id=5219>)

P : J'ai arrêté de regarder ce que faisaient les autres. Puis j'ai su après parce que... J'ai su qu'untel avait disparu, qu'untel avait... J'ai plus suivi les... voir ce que faisaient les auteurs de jeux de plateau qu'on avait édité. Voir si... Où qu'on avait failli éditer ou avec qui on était en contact parce qu'en 90, il y avait un truc qui s'était mis en place à l'initiative de Serge Laget¹², le créateur du Gang des Traction-avant, notamment. Il avait mis en place un cercle de créateurs, on faisait des réunions où les gens qui avaient envie de faire de la création de jeux discutaient ensemble. Donc après, je savais que certains auteurs étaient très bons et c'est vrai que par exemple moi, dans mes choix de jeux de plateau, ça m'est arrivé souvent d'acheter un jeu parce que c'était untel qui l'avait fait. Donc je me suis plus tenu au courant de l'actualité du jeu de plateau que de l'actualité jeux de rôles. En jeux de rôles, j'ai un copain qui était très au courant à qui je demandais des trucs de temps en temps... savoir où ça en était quoi. Et puis alors la partie... ce que j'ai vu dans les rencontres de jeux, les deux-trois rencontres de jeux dans lesquelles je suis allé dans les années... 2010, autour de 2005, 2010... Warhammer figurines... Alors là c'est...

Q : Mais ça aussi ça grimpe dans les années 90, Games Workshop, tout ça...

P : Alors oui, c'est resté... ça a été une grosse niche le jeu de rôles en 90, mais ça restait un marché de niche quand même. Ça n'a pas explosé, il n'y a pas eu de conventions avec des dizaines de milliers de joueurs. Et après effectivement, depuis 90 je pense que c'est en déclin régulier quoi. Et les jeux sur ordinateur... On vit soi-disant dans un monde de communication, mais dans lequel les gens se replient de plus en plus sur eux-mêmes. C'est une communication dans laquelle tu envoies des sms en regardant la télé, tu ne communique pas tant que ça.

A suivre...

<http://www.500nuancesdegeek.fr/dragon-radieux-story/>

Objectifs sociaux :

150 j'aime (FB+google) sur l'article : inclusions illustrations choisies, tirées du meilleur de Dragon Radieux et retraçant l'histoire du magazine depuis le début (le tout, officieusement officiel)

250 j'aime (FB+google) sur l'article : posez vos questions sur le forum, et j'essaie de réaliser un complément avec Paul.

350 j'aime (FB+Google) sur l'article : inclusions de photos 80s à gogo des archives de Paul (Paul si tu me lis...)

450 j'aime (FB+Google) sur l'article : la suite des interviews maintenant tout de suite !

500 j'aime : je tannerai Paul (te voilà prévenu), pour qu'on tire de l'oubli le numéro « fantôme » de Dragon radieux, le 24, préparé, maquetté et jamais paru, prisonnier de sa disquette 5 pouces 1 quart.

¹² Un auteur de jeux de plateau français, plus que jamais prolifique. https://fr.wikipedia.org/wiki/Serge_Laget