RENCONTRE AVEC ELDER 3-CRAFT & SÉBASTIEN MORICARD

À L'AUTOMNE 2018. VOUS DÉCOUVRIEZ DANS NOS COLONNES UN NOUVEL ÉDITEUR DE JDR DE CRÉATION FRANÇAISE: ELDER-CRAFT. DEPUIS, CETTE SOCIÉTÉ VA DE SUCCÈS EN SUCCÈS: ORESTE, GAME OF RÔLES: ARIA, GAME OF RÔLES: S.T.A.R.S. ... 2021, ET AU-DELÀ...

ébastien, peux-tu te présenter à nos lecteurs et nous faire un petit bilan des deux premières années d'existence d'Elder-Craft?

Je m'appelle Sébastien, je suis marié, papa d'une petite fille, je vie dans le 93. En 20 ans de métier, i'ai occupé diverses fonctions de direction dans le monde de l'édition, toujours chez des pourvoyeurs d'imaginaire tels que Bragelonne ou Delcourt - Tonkam. J'ai fondé geekmemore. com avec deux amis (un site de rencontre dédié aux geeks de tous bords). J'ai également écrit quelques ouvrages et créé quelques jeux dont le plus notable est certainement Assassin's Creed Vendetta réalisé en collaboration avec Ubisoft. J'ai fondé les éditions Elder-Craft il y a deux ans. Le bilan d'Elder-Craft est très positif. *Oreste* est un succès. Élu meilleur jeu de rôle par Scifi-Universe en 2019, le jeu a une super communauté, toujours prête à accueillir les nouveaux venus sur Discord. Je suis toujours fasciné d'avoir des retours de jeu aussi variés. Un tiers des MJ le font jouer très politique facon Babylon 5 / Deep Space 9. Un autre tiers le joue très military SF à la Mass Effect / The Expanse. Et le dernier tiers le joue SF épique façon World of WarCraft dans l'espace. Fondamentalement, ils ont tous raison: ils explorent toutes les facettes du jeu. Quant à Aria (Game Of Rôles), l'actual play animé par FibreTigre a suscité beaucoup de

vocations. Il est porté par une communauté bienveillante, inclusive et mixte. Qu'il s'agisse d'Aria (le JdR) ou de Game of Rôles (l'émission), je suis heureux de constater que nous nous sommes fait une place, sans pour autant prendre celle de quelqu'un d'autre. Ce que propose FibreTigre est très différent de ce qui existe déjà et prouve qu'une autre fantasy peut exister au côté du très estimé D & D et sa descendance.

Tu peux nous dire quelques mots à propos de ton équipe?

C'est un savant mélange entre une poignée de vieux briscards (qui amènent compétences et professionnalisme), et une joyeuse bande de jeunes recrues, qui confère à Elder-Craft un supplément d'âme et de valeurs. Du coté des grands anciens, on a Céline Antoine, Benoit Huot, FibreTigre, Papayou et Josselin Grange. Ladies first, Céline Antoine c'est notre chef de fab. Je l'ai rencontrée il y a une bonne vingtaine d'années. Elle était chef de fabrication chez Pika éditions. Déjà à l'époque, elle avait la réputation de gueuler sur tout le monde. Ses patrons, ses imprimeurs, ses clients, et peut-être même ses livres? Mais on disait aussi que tout ce qui sortait de chez elle était nickel. Elle bosse avec Elder-Craft par passion du JdR. Et vingt ans plus tard, elle continue de gueuler sur tout le monde...





Benoit Huot c'est notre éditeur sénior. C'est (aussi) l'un des éditeurs de Glénat. Je l'ai aussi rencontré il y a vingt ans, on bossait ensemble aux éditions Tonkam et on y parlait déjà beaucoup JdR. Déjà à l'époque, c'était une bête de travail. C'est simple, du côté éditorial de la force, Benoit sait tout faire. *Editing*, relecture, correction, réécriture, et même fabrication, devis, suivi éditorial, etc. Tout...

FibreTigre, (est-il besoin de le présenter?), c'est l'Auteur star de la maison. C'est un peu notre Croc, version nouvelle génération. Ce que j'aime chez lui, c'est qu'il ne veut jamais emprunter un sentier battu. Si un truc existe déjà, si quelqu'un l'a déjà fait, alors, ça ne l'intéresse déjà plus. Ajoutons à cela le fait que tous ses jeux découragent l'utilisation de la violence, pas en l'empêchant, mais en y liant des conséquences réalistes donc dramatiques. FibreTigre c'est la vitrine d'Elder-Craft. C'est le seul d'entre nous (nous : les anciens) à être parfaitement à l'aise avec les réseaux sociaux, le streaming, la gestion d'une image publique, etc.

Josselin Grange c'est un peu ma bromance d'Elder-Craft. Je ne l'ai connu que très récemment, au début d'Elder-Craft, mais très vite, j'ai voulu qu'il bosse sur absolument tous nos projets. C'est un peu l'équivalent de Benoit sur tout ce qui concerne l'artistique. Il sait tout faire, et avec style. Illustrations, colo, maquettes, logos, packagings, mise en pages... Et pour le style, c'est Kratos IRL ... sans la peinture.

Et enfin, il y a évidemment **Johann « Papayou » Blais**: Japan Expo 2014, un super pote à moi (Sullivan Rouaud) tenait un stand pour son site: comics-blog.fr. Quand je me pointe sur son stand, j'y découvre une fresque géante (et trop classe) d'*Avengers*. Elle était ouf, donc je cherche tout de suite à savoir quel petit génie

de chez Marvel avait signé la bête. Bah! le p'tit génie, c'était Papayou! Sullivan me l'a présenté, je lui ai dit que c'était un prodige! C'est évidemment le premier mec que j'ai appelé quand j'ai voulu donner vie à l'univers d'*Oreste*!

Du coté des jeunes recrues, nous avons entre autres **Aetlas, Célinathèque** et **Sauron**. Aetlas est une jeune éditrice indépendante, streameuse et fondatrice d'1d4. Elle est passionnée et très engagée dans le JdR. Célinathèque (qui avec **Texs** et **Vis**) est co-scénariste des *actual play* d'*Aria*. C'est une jeune autrice/scénariste qui a décidé de donner du sens à son master de métier du livre chez Elder-Craft. Enfin nous avons la chance travailler directement avec le Seigneur Sauron, qui en plus (de diriger le Mordor) d'être l'un des piliers de la communauté d'*Oreste*, est le correcteur principal de la maison.

Vous avez su créer très rapidement une formidable communauté sur Discord. Qu'est-ce qu'il s'y passe? Comment vis-tu cela au quotidien?

Pour être honnête, c'est pas « on a su ». La communauté Elder-Craft elle s'est littéralement créée d'elle-même! Les treize Fondateurs en sont Genesys, Morodashi, Migmimi, Sauron, Noupha, Avatar of Khain, Camlann, Tenariel, Aeniur, Léonhard, Slakvuk, BlueSky et Heptadreck. L'histoire, c'est que la campagne d'*Oreste* a été tellement cool, qu'une véritable petite communauté s'était formée sur le *wall* de la page ulule. À la clôture



Anastasia Tikhonova, Créateur d'Automates

Illustration par Johann Blais

LE « PROBLÈME » DU LANGAGE INCLUSIF, C'EST QU'IL N'EST PAS STANDARDISÉ. IL SE COMPOSE TOUT À LA FOIS DE POINTS MÉDIANS PERMETTANT D'ARTICULER TON TEXTE, ET DE NÉOLOGISMES COMME LEA IEL, ELLUI, ELLEUX, EUXES, ETC. de la campagne, *Genesys* a décidé d'ouvrir un discord pour qu'on puisse continuer à parler d'*Oreste*. Je l'ai évidemment rejoint, mais je n'en suis ni l'animateur, ni l'instigateur. En revanche je passe régulièrement pour répondre aux questions et parler en MP avec ceux qui le souhaitent. Ca, c'est la première vague.

Ensuite, bon nombre de la commu *Oreste* suivaient les *actual play* de *Game of Rôles*, donc un jour, on a organisé un vote pour savoir si on se réorganisait en commu pour accueillir *Stars* et *Aria* en plus d'*Oreste*. Tout le monde a dit oui, donc c'est devenu le discord d'Elder-Craft.

Les publications Game of Rôles ont recours à l'écriture inclusive. Cela te paraît indispensable/important désormais ?

Si plus haut, j'ai choisi de consacrer autant de lignes à vous parler de l'équipe, c'est parce que je ne peux pas parler d'Elder-Craft sans parler d'eux. En effet, leur apport au projet ne se limite pas à la somme de leurs compétences, mais aussi à leur personnalité, leurs valeurs, et leurs idées. Cela est particulièrement valable pour la jeune génération représentée ici par Aetlas, Célinathèque et Sauron.

Je suis à l'aube de mes 40 ans. Je ne me considère absolument pas comme un vieux con aux idées rétrogrades, mais je fais tout de même des efforts quotidiens pour être (ou devenir) woke. Il s'agit clairement d'une démarche consciente et volontaire. Ce n'est malheureusement pas naturel chez moi, car ce n'est pas la culture de

ma génération, et encore moins celle de ceux qui m'ont éduqué. Greta Thunberg n'est pas née dans les années 80...

C'est donc hyper important qu'Aetlas, Célinathèque et Sauron puissent éclairer Elder-Craft de leurs lumières, leur sagesse et leur militantisme sur des problèmes que mes aînés ont créés, ou sur des sujets de société dont ma génération s'empare maladroitement.

« Faut pas compter sur ceux qui ont créé les problèmes pour les résoudre » disait Einstein... Cette responsabilité éditoriale, je la vis d'autant plus qu'on se ressent davantage comme un studio de création que comme un éditeur. En effet, Elder-Craft ne fait pas de traduction, mais 100 % de création.

L'écriture inclusive c'est un sujet. Ce n'est pas le seul, mais puisque tu en parles, entrons dans le détail. C'est plus complexe qu'il n'y paraît. Paradoxalement, l'écriture inclusive telle qu'elle est pratiquée dans *Aria*, (merci Benoit), me paraît être tout à la fois, le minimum syndical d'un ouvrage édité en 2021, et le maximum que le support écrit puisse porter actuellement. En effet, le « problème » du langage inclusif, c'est qu'il n'est pas standardisé. Il se compose tout à la fois de points médians permettant d'articuler ton texte, et de néologismes comme lea iel, ellui, elleux, euxes, etc. Ces néologisme-là, je refuse qu'on les utilise dans nos ouvrages, pour deux raisons:

- La première, c'est que le fait d'éditer un texte fige les choses. Je cherche tant que possible à donner un caractère intemporel à nos publications, et malheureusement, nous ne savons pas encore quelle forme de l'écriture inclusive, la tradition écrite retiendra. Mais bon, en vrai, on fait du JdR... et je ne suis pas le gardien de la pléiade;
- Donc la seconde (et véritable) raison, c'est que parfois le mieux peut être l'ennemi du bien. À trop vouloir être inclusif, on finit par manquer son but, en devenant soi-même excluant pour une autre partie des lecteurs. Ceux qui buteraient sur des néologismes inconnus, ou sur une ligne constellée de points médians, à en perdre son latin. Il y aurait alors certainement de quoi décontenancer des lecteurs dyslexiques (et ce trouble étant encore mal diagnostiqué aujourd'hui, il y a toujours plus de lecteurs dyslexiques qu'on ne le pense...).

Ænima - L'Académie de la codo-génèse et Centre de recherche théologique. Illustration par Josselin Grange



Quels sont les prochains suppléments pour Oreste?

Ha!!! On entre dans le dur là!!! La suite d'Oreste fera l'objet d'un financement participatif, aussi je ne peux vous dire quelle forme définitive elle aura (celle-ci étant conditionnée par déroulement de la campagne et des paliers qui seront atteints). En revanche, le contenu, lui, est finalisé à 95 % donc on va pouvoir en parler.

Pour comprendre la suite, rappelons les bases : Les Mondes alignés contient tout ce que les MJ ont besoin de savoir, car une grande partie de l'intérêt du jeu consiste à faire découvrir la culture, la société, et la technologie des aliens à l'humanité qui partage à présent leur destin. De son coté, Star Child donne aux joueurs (et aux MJ) les règles du jeu, les pouvoirs de classe des personnages, l'équipement, les armes, les armures, les mods, etc. Il y a un côté très catalogue/guide de compétences... Bref tout pour customiser PJ & PNJ aux petits oignons... La suite d'Oreste proposera deux parties en filiation directe avec ce schéma.

Star Gears sera à vos vaisseaux ce que Star Child est à vos PJ. Votre personnage sera amené à posséder deux types de véhicule : le premier est un vaisseau personnel dont la taille et la fonction pourront varier entre le Viper (Battlestar Galactica) et le Razor Crest (The Mandalorian). Ces vaisseaux auront une « classe » prédéterminée qui définira leurs capacités spéciales : Support - Exploration -Transport ou Combat. À vous de choisir.



Le second type de véhicule sera la propriété commune de votre groupe, puisqu'il s'agira de votre vaisseau de guilde. Une véritable base mobile, avec hangar, rampes de lancement pour vos vaisseaux personnels, ainsi que de nombreuses autre options d'aménagement, de customisation et de gestion. Pour la taille, on

est plus sur un mixte entre le Rocinante (The expanse), le BeBop (Cowboy Bebop) et le Normandy SR3 (Mass Effect).



votre vaisseaux de Guilde.

Illustration par Johann Blais

Évidemment, on en profitera pour vous décrire tous types de bâtiments volants de l'univers d'Oreste, et des règles vous permettront de créer et d'équiper tout ca pour vos virées!





Oreste est avant tout pensé pour se dérouler sur la station éponyme, mais on se doute bien que le fait de proposer ce type de contenu, ça va tenter les MJ d'organiser quelques aventures là où personne ne vous entendra crier... On en profitera donc aussi pour vous décrire plus en détail les différents recoins connues de la galaxie (et pour cette partie, je souligne la participation de Frédéric Meurin et de Jean-Baptiste Lullien). Évidemment, ça fait déjà plus d'un an que Papayou taffe sur des designs de vaisseaux en mode Star Citizen Factory !!!

La seconde partie, l'Horizon des événements, va fournir davantage de détails aux MJ sur l'uni-



Metrias: Un sublicius Elfhaym. Illustration par Johann Blais

ON EN PROFITERA POUR **VOUS DÉCRIRE TOUS TYPES** DE BÂTIMENTS VOLANTS DE L'UNIVERS D'ORESTE. ET DES RÈGLES VOUS PER-METTRONT DE CRÉER ET D'ÉQUIPER TOUT ÇA POUR VOS VIRÉFS!



Oceanic - L' Aerium : Niché dans les cimes d'Oceanic, l'aerium est le quartier le plus luxueux d'Oceanic. Illustration par Josselin Grange

vers. Les Mondes alignés donnent beaucoup de détails sur les différentes races d'Oreste, (histoire, biologie, culture, civilisation, religion, démographie, politique, technologie) mais pour tout ce qui est du vivre ensemble à bord de la station, il faudra se tourner vers cet ouvrage. Vous y découvrirez plus en détail les différentes plaques de la station. Ses régions, ses quartiers, les établissements notables et les personnages importants, qu'il s'agisse de dirigeants de premier ordre ou de figures locales. Nous parlerons aussi de ce qu'on y fait, de ce qu'on y mange, et de tout ce qui fait d'Oreste la station la plus cosmopolite de la galaxie. Josselin Grange a déjà tombé une bonne dizaine d'illustrations magnifiques pour vous faire découvrir toutes la richesse et la diversité des lieux! Enfin il y aura également la suite officielle de Promethea (scénario d'introduction de LMA) qui sera l'occasion d'entrer plus en détail dans le quotidien d'un jeune Valmer. On avancera également sur l'intrigue principale, en découvrant le fonctionnement de l'Ospex, l'origine des Valmers, et les conséquences de l'intégration de l'humanité sur la situation politique globale de la galaxie.

Enfin, j'espère aussi que ces nouveaux ouvrages seront l'occasion d'attirer de nouveaux citoyens sur la station Oreste!

Et Game of Rôles?

Le financement de l'immense campagne de La guerre des deux royaumes s'est achevé en Mars 2020, et nous avons finalisé notre départ en impression en décembre 2020. Toutes les souscriptions numériques ont été livrées, mais le Covid ayant grandement désorganisé les circuits de production mondiale, il faudra attendre mai/juin 2021 pour nous retrouver en boutique. (Les PDF sont néanmoins tous disponibles à la vente sur elder-craft.com).

Le FP d'Aria, sérieusement, c'était une incroyable aventure et une sacrée production. On a voulu faire de notre mieux, et le soutien que l'on a reçu a été incomparable. La campagne était pensée comme une histoire interactive qui proposait aux souscripteurs de vivre une aventure. Chaque news faisait avancer l'histoire, et chaque palier était l'occasion de donner une quête et un reward aux joueurs... ca a fonctionné au-delà de ce que j'avais imaginé et pour nous montrer digne d'un tel soutien, nous avons sorti le grand jeu : nous avons offert un JdR inédit STARS et une nouvelle (Le livre des petites magies) à TOUS les participants de cette campagne. Tout cela en plus des dizaines de bonus éditoriaux débloqués, comme les cartes, les scénarios offerts, les quêtes secrètes, etc.

HYDRE - CHASSEURS DE MONSTRES. 1889, VOTRE PERSONNAGE APPARTIENT À L'HYDRE, UNE ORGANI-SATION SECRÈTE DONT LES AGENTS ÉVITENT LA FIN DU MONDE EN POURSUI-**VANT FT TUANT DES DIFUX** MALÉFIQUES.

Avec un total de 356 231 € collectés, merci à tous ceux qui ont permis de faire d'*Aria* le premier JdR indépendant français, et le deuxième plus gros succès en termes de financement participatif français (derrière la monstrueuse campagne pour la 7e éditions de Cthulhu par Sans Détour).

On a tombé deux pavés d'un million de signes chacun, une édition collector blindée de bonus, une nouvelle, un coffret de trois romans - gamebooks, un kit d'initiation, un écran et un jeu de cartes. Merci Benoit. Merci Josselin. J'aimerais te dire qu'on va se reposer un peu, mais quand tu bosses avec FibreTigre, faut t'accrocher pour suivre le rythme, car il a déjà bouclé les scripts de deux nouveaux JdR (oneshot).

Le premier c'est Hydre – Chasseurs de Monstres. Un concept hyper efficace : 1889, votre personnage appartient à l'hydre, une organisation secrète dont les agents évitent la fin du monde en poursuivant et tuant des dieux maléfiques. L'ambiance c'est une course poursuite effrénée avec des gros fights, finalement pas si éloigné que ça d'un Jojo Bizar Adventure. Pour la forme on est sur du steampunk entre Lady Mechanika et La Ligue des Gentlemen Extraordinaires. Le tout sur fond de dieux très anciens, et très en colère donc très lovecraftiens.

Son autre JdR *one shot*, c'est 1979, où l'on incarne un agent secret au service de la France des années 80. Ta première mission, c'est le jeune maire de Paris, Jack Chirac, qui te la file... On est en plein dans les refs du style *Au Service de la France* (la série TV) ou encore *OSS 117*.

Dans les deux cas, on sera sur du *ready to play*. Et puis évidemment, il y aura la suite et le développement du monde d'*Aria*, qui reste le joyau de FibreTigre. On y retrouvera donc les nouvelles campagnes actuellement jouées en *live*. Le tribunal des Dragons (sur le twitch de Mister MV) & La Valkyrie noire (sur celui de Madmoizelle).

Elder-Craft est partie prenante des actual play ? Vous êtes au côté de FibreTigre depuis le début ?

J'ai connu FibreTigre alors que j'étais éditeur chez Bragelonne. J'étais très admiratif de son travail et je voulais absolument le publier. Je l'ai contacté, et nous avons commencé à échanger régulièrement, dans le but de concevoir un

projet commun. Un lot d'intérêts communs a vite émergé de nos échanges. On se rejoignait aussi sur l'envie d'initier les gens au JdR, assumant parfaitement le fait de prendre plus de plaisir avec une table de néophytes plutôt que de vétérans. C'est dans ce cadre qu'il m'en a parlé pour la première fois : Webedia lui proposait de créer un actual play. Je ne connaissais pas FibreTigre aussi bien qu'aujourd'hui, mais comme j'aimais beaucoup son travail, j'avais très envie que ce projet se concrétise. Webedia avait la puissance de feu, l'équipe de « Qualiter » était parfaite et Fibre était l'homme de la situation. J'imagine qu'avec ou sans mes encouragements, il v serait évidemment allé, mais j'ai sans doute joué un petit rôle, en lui donnant deux conseils:

- Le premier, c'était de ne pas céder à la tentation d'utiliser un univers ou un jeu déjà existant (comme *Star Wars* ou *D & D*). Fibre est un auteur brillant, il fallait qu'il mette l'une de ses œuvres en avant :
- Le deuxième, de ne pas se contenter d'écrire ses scénarios sous formes de notes, mais de les organiser et de les présenter de manière à être publiables un jour. On ne sait jamais. Bon, puis dans la foulée, je lui ai évidemment dit qu'il pouvait compter sur moi pour le publier.

L'émission s'est lancée. Elle a eu du succès. FibreTigre s'est montré loyal, il m'a recontacté et m'a dit que je serais l'éditeur de *Game of Rôles*. De mon côté j'avais *Oreste* dans les cartons depuis toujours. Tout cela m'a donné des ailes et je lui ai fait part de mon envie de monter un studio de création pour concevoir, développer et éditer nos jeux.

On voulait attirer un nouveau public au JdR. Ne pas (re)éditer des JdR à destination d'un public de quarantenaire, mais s'inspirer de la culture open world jeux vidéo et s'adresser à un public plus jeune, et plus mixte!

Il a accepté de me rejoindre. Elder-Craft est né. Ce qui nous amène à l'autre question.

Elder-Craft joue un « petit rôle » dans les actual play, mais seulement depuis la quatrième saison. Devant le succès de l'émission, nous avons décidé de monter une équipe d'écriture dirigée par FibreTigre. Elle est composée de Célinathèque, Texs et Vis. Elder-Craft a également organisé le grand final de la saison 3 en



Dream: Un citoyen Fallen.

Illustration par Johann Blais

NOTULES LUDIQUES

AVECUN TOTAL DE 356 231 € COLLECTÉS. MERCI À TOUS CEUX QUI ONT PERMIS DE FAIRE D'ARIA LE PREMIER JDR INDÉPENDANT FRANÇAIS. FT LE DEUXIÈME PLUS GROS SUCCÈS EN TERMES DE FINANCEMENT PARTICIPATIE



Zavrazhny Rustem - Alchimiste. Illustration par Johann Blais

bookant un UGC pour y jouer une partie en live! C'était vraiment un grand moment de partage avec la commu et l'équipe de Qualiter. Sûr que si le Covid était pas là, on aurait déjà remis ca deux ou trois fois!

Quelles sont vos ambitions éditoriales pour l'avenir?

Avant de commencer à lever le voile sur nos prochaines productions, je voudrais profiter de ces colonnes pour remercier Sébastien Célerin, Jawad et JdR Mag, d'avoir été les premiers à parler d'Elder-Craft. Merci de votre intérêt! C'est donc avec grand plaisir et reconnaissance que je dévoile ici l'un de nos plus gros projets :

IMMERSION

Pour répondre à la guestion telle gu'elle est posée, notre ambition éditoriale est depuis le premier jour d'initier, de partager et de faire découvrir. Nous voulons construire des passerelles qui amènent les gens à découvrir des loisirs incomparablement riches, mais qui, faute d'accessibilité, n'occupent pas la place qu'ils méritent dans la société de loisirs et l'industrie de la culture.

Je pense au JdR bien sûr, mais pas seulement ... Elder-Craft est appelé à éditer d'autres types de jeux. Ma ligne directrice est simple: tous nos jeux doivent raconter (ou faire vivre) des histoires. Ils doivent laisser une empreinte. Fabriquer le souvenir d'une expérience narrative comparable à n'importe quel autre support : roman, bd, comics, films, jeux vidéo... Je considère le jeu comme un autre moyen de raconter une histoire. Contrairement aux romans ou aux films, le jeu est un media qui permet de vivre ces histoires. Le JdR incarne cette possibilité. Mais ce n'est pas la seule... Il existe une autre forme de jeu narratif, dans laquelle les gens incarnent un personnage, discutent, enquêtent, jouent un rôle le temps d'une soirée. C'est la Murder, et, guess what, c'est encore moins accessible et bien plus compliqué à organiser qu'un JdR... Dommage, car par certains aspects, c'est aussi plus intense du point de vue de l'immersion...

IMMERSION est donc l'un des plus gros projets d'Elder-Craft. Le concept est simple : réunissez quatre amis. Posez la boîte au centre de la table. Ouvrez-la, et jouez immédiatement. Pas de MJ. Pas de règle à apprendre.

D'ici deux heures vous aurez vécu votre première IMMERSION.

Ca fait 5 ans que je travaille sur ce prototype. C'est d'ailleurs l'un des premiers jeux que j'ai fait essayer à Fibre, quand je lui ai proposé de monter notre studio. Quand j'étais enfin satisfait de mon prototype, et que je ne pouvais plus l'améliorer seul, le suis allé voir des experts : le Chimérarium.

Vitriol, Ketrus et Padisha sont des game designers spécialisés dans l'organisation de GN, soirées enquête, enquêtes épistolaires, serious gaming, chasse au trésor et autres... Ils ont adoré le proto et ont accepté de m'aider à l'améliorer. Ils ont également proposé leurs propres scénarios sur le moteur du jeu. Si tout va bien vous découvrirez cela à la fin de l'année.

Bon, tu te doutes bien qu'il y a question qui nous brûle les lèvres. De la SF, de la fantasy... De l'horreur bientôt?

Oui. Allez, salut!

(...)

Pardon...

I M M E R S I O N est un projet sur lequel je travaille depuis de nombreuses années, mais ce n'est pas le seul dans les cartons du studio. Voici le moment de vous présenter mon autre bébé, celui qui sera certainement le plus gros projet de 2021, et qui, je l'espère de tout cœur, saura vous enthousiasmer: la collection RPG Book. Imaginez-vous relire la nouvelle Le Cauchemar d'Innsmouth d'H.P. Lovecraft...

Mais cette fois-ci, quelque chose a changé... Le récit est le même, la nouvelle est la même, les mots sont bien ceux de Lovecraft, mais ce n'est plus l'histoire de Robert Olmstead que l'on raconte ici. Ceci est votre histoire.

Le concept du RPG Book est simple, il vous permet de vous immerger dans une nouvelle existante, et d'en devenir acteur. La nouvelle, et les descriptions sont celles d'H.P. Lovecraft himself... Mais vous avez le pouvoir de changer le cours des choses, d'aller voir ailleurs, de faire autrement. Vous pouvez ainsi littéralement vous balader et voyager dans l'œuvre du maître, pour y vivre votre propre aventure.

Alors évidement, H.P. Lovecraft n'étant plus disponible pour décrire les lieux inédits que vous allez visiter, nous avons fait appel à Maxime Ledain, expert français, théologien et tout simplement auteur - traducteur d'H.P. Lovecraft en France (dont la nouvelle Le Cauchemar d'Innsmouth). Quelle meilleure garantie vous offrir, afin que soit religieusement respecté le style si particulier de Lovecraft! C'est ici la promesse d'assurer une transition invisible entre les descriptions du maître et celles de notre auteur.

Hommage créatif et respectueux au maître de l'indicible et de l'ineffable, cet ouvrage est une prouesse stylistique. Une singularité littéraire qui mêle l'inédit aux vestiges et l'archéologie à l'aventure. Le Pacte d'Innsmouth est une œuvre unique, que tout fan de Lovecraft se doit d'expérimenter.

Et elle ne vous a pas encore livré tous ses secrets...

Il s'agit-là du premier ouvrage de la collection *RPG Book*. Une collection qui présente bien d'autres particularités, ou plutôt, d'autres façons d'être parcourue. Nous venons ici d'aborder l'aventure en solo, mais vous pourrez aussi choisir de vivre cela en groupe.

Vous incarnerez alors chacun un personnage différent (pour un maximum de 5 joueurs) avec des caractéristiques et des compétences qui lui seront propres. Votre histoire et votre passé seront également individuels et le dispositif du *RPG Book* permettra à chaque personnage de participer à l'exploration du récit, de prendre part aux différentes épreuves et aux éventuels combats.

Enfin, la dernière partie de l'ouvrage permet de débloquer une troisième voie... Il s'agit d'un dossier, détaillant tout ce qui n'est, à proprement parler, pas révélé dans la nouvelle originelle... Que s'était-il passé dans la ville d'Innsmouth ? Quel est ce pacte qui donne son nom à l'ouvrage ? Quels sont les fils conducteurs des différents scénarios possibles, où trouver les différentes descriptions de chaque lieu, de chaque PNJ...

Bref... fort de votre expérience en tant que joueur solitaire, ce dernier chapitre vous permettra de pouvoir faire jouer à un groupe d'amis *Le Pacte d'Innsmouth* tel un scénario de



Opiate - Le Varcoriums : De tristes édifices qui prennent en charge la fin de vie des Khrones, atteints d'une maladie génétique incurable...

Illustration par Josselin Grange

jeu de rôle. La courbe d'apprentissage passant par une expérimentation personnelle de l'univers, du récit, et du système, le *RPG Book* est sans nul doute l'outil initiatique le plus pédagogique qui soit pour initier au jeu de rôle...

Le *Pacte d'Innsmouth* sera donc le premier ouvrage de la collection RPG Book. Et je souhaiterai conclure en vous présentant l'autre fer de lance de cette collection. Symboliquement, c'est aussi le tout premier ouvrage co-créé avec FibreTigre : il s'agit de **L'Exil**.

L'Exil est un RPG Book qui se situe dans le monde d'Out There. Pour celles et ceux qui l'ignorent, il s'agit d'un univers de science-fiction imaginé par FibreTigre et édité en jeux vidéo ainsi qu'en nouvelles interactives par le studio Mi-Clos. L'Exil est une formidable porte d'entrée pour découvrir cet univers riche et intriguant, mais ce sera aussi l'occasion pour les fans de la série de découvrir tout un pan inédit de l'univers. Pour donner vie à ce projet, nous avons choisi d'en confier l'écriture à Jean-Baptiste Lullien, auteur de JdR chevronné, père de Zombicide, et co-auteur du JdR Game of Rôles STARS. FibreTigre et moi apprécions particulièrement son travail et nous sommes honorés qu'il accepte d'inaugurer, avec Maxime Ledain, la collection RPG Book.

MA LIGNE DIRECTRICE
EST SIMPLE: TOUS NOS
JEUX DOIVENT RACONTER
(OU FAIRE VIVRE) DES
HISTOIRES. ILS DOIVENT
LAISSER UNE EMPREINTE.
FABRIQUER LE SOUVENIR
D'UNE EXPÉRIENCE NARRATIVE COMPARABLE À
N'IMPORTE QUEL AUTRE
SUPPORT: ROMAN, BD,
COMICS, FILMS, JEUX VIDÉO...