



AUTOMNE 2018 | 9,5 €

JEU DE RÔLE

MAGAZINE



SCÉNARIOS

A.I.M.E.
Antika
Mournblade

ENTRETIEN

John Hodgson

INSPIRATION

Portrait : Émile Henry

ASPIRINE

(Re) devenir MJ 2
Minimaxing Pride
Temporalité



LE RENOUVEAU DU SPACE OPERA



L 17843 - 43 - F - 9,50 € - RD

N° 43 | DOI: 10.586 | CH: 10,00 € | BEL/LUX: 10,00 € | POL/S 1427 Xpif
MAR: 107 DH - Septembre-octobre-novembre 2018



RETOUR SUR :

INTO THE ODD / PAVILLON NOIR, 2^{de} ÉDITION /
INITIATION AU JDR PAR 404 ÉDITIONS /
VADE+MECUM / CARNETS LALANDE / ARISTEIA...

NOTRE PREMIÈRE
RECETTE !

LE JEU DE RÔLE

DES ALIENS MYSTÉRIEUX, DE LA POLITIQUE INTERGALACTIQUE, UNE GUERRE SPATIALE EN TOILE DE FOND... **ORESTE**, UN NOUVEAU JDR FRANÇAIS (**EN PRÉCOMMANDE SUR ULULE.COM EN OCTOBRE 2018**), DÉBARQUE AVEC SES PROMESSES D'IMMENSITÉ ET SES ILLUSTRATIONS À COUPER LE SOUFFLE. VOICI UN APERÇU DE L'UNIVERS DE JEU, QUELQUES INFORMATIONS SUR LE *GAMEPLAY*, AINSI QU'UN COURT ENTRETIEN AVEC SÉBASTIEN MORICARD, AUTEUR DU PROJET.

L'UNIVERS

« Nous n'avons pas eu le choix...

L'humanité a subi des frappes massives perpétrées par les Seths, une race inconnue au dessein insondable. À la faveur de ce premier contact hostile, d'autres races se firent connaître, persécutées elles aussi par les Seths, artisans séculaires de nombreux conflits intergalactiques.

Pour organiser la contre-offensive, nous avons dû faire alliance. Un territoire humain fut aménagé sur Oreste, l'immense station spatiale qui sert de capitale intergalactique aux quatre autres peuples désormais connus de l'univers :

les solariens, sages et altiers, les elfhayms, majestueux et fiers, les fallens, humanoïdes largement mécanisés, et les khrones dont l'attitude et la carrure impressionnent.

Cela fait maintenant vingt ans que l'empire humain a rejoint les mondes alignés. Sur l'échiquier intergalactique, l'intégration de l'humanité ébranla l'équilibre des superpuissances. Des conflits ancestraux divisent encore les autres races, qui convoitent et redoutent le soutien de notre empire. Bien qu'une quantité d'informations phénoménale soit à notre disposition, nous ignorons encore beaucoup des peuples avec lesquels nous partageons





désormais un destin commun. Nous sommes à l'aube d'une longue série d'échanges, de découvertes et de nouveaux savoirs.

Mais l'énigme demeure autour des Seths, cette race non-alignée et antagoniste, véritable Némésis universelle qui nous unit dans la crainte d'une nouvelle offensive. »

QUEL SYSTÈME DE JEU ?

Oreste est un jeu qui fait cohabiter 2 systèmes distincts.

Le *Scan System* est la mécanique de jeu qui régit l'ensemble du *roleplay* et des actions hors combat. Si les personnages engagent un combat, un autre système dédié prend le relais.

LE SCAN SYSTEM

C'est un outil composé de 3 tableaux, qui permet au MJ d'évaluer simplement et rapidement chaque situation sur mesure.

Le premier tableau évalue (de 0 à 5) la capacité intrinsèque du PJ à résoudre l'action. Cela va de l'action qui ne requiert aucun entraînement particulier, à celle qui nécessite la maîtrise d'une compétence que le PJ ne possède pas.

Le deuxième tableau évalue (de 0 à 5) les conditions de réalisation de cette action : Le PJ est-il au calme, dans un environnement sécurisé, sans limite de temps ? Ou pris au dépourvu, dans un milieu hostile avec un équipement non adéquat ?

Le MJ additionne le score des 2 premiers tableaux pour avoir un résultat compris entre 0 et 10.

Le troisième tableau échelonné de 1 à 5 évalue la difficulté objective de l'action (sans tenir compte des capacités du personnage ou des circonstances) : Est-ce facile, accessible, complexe, difficile ou très difficile ?



La station Oreste

CLASSES DE COMBAT

ADEPTES ◀

(par Johann Blais)

L'Église de l'omniscience, est une chambre qui attire généralement des profils scientifiques. Elle forme les Adeptes, des ingénieurs de combat spécialisés dans le soutien tactique en zone dangereuse.



GHOST ◀

(par Johann Blais)

La maison des Ombres d'Oreste qui forme les Ghost est sans aucun doute la chambre d'Électre qui protège le mieux ses secrets. Les Ghosts sont spécialisés dans l'élimination rapide et discrète.



ORESTE : PROFIL

Auteurs : Sébastien Moricard

Illustrateurs : Sylvain Aublin, Johann Blais, Cédric « Kadaric » Cavé et Jonathan Noyau.

Éditeur : Elder Craft

Disponibilité : En octobre sur ulule.com (livraison début 2019)

Genre : Space Opera

Facebook : Oreste

TRAITS

Background :

- Space Opéra
- Science-Fiction moderne
- Politique intergalactique
- Races Anciennes

Gameplay :

- Présentation pédagogique
- Un système simple, efficace et rapide à prendre en main.
- Une profondeur de jeu qui permet de réjouir les adeptes de l'optimisation (notamment avec l'utilisation de cartes)

Produit :

- Un livre consacré uniquement à l'univers (existe aussi en livre audio)
- Un livre couleurs consacré au système de jeu
- Un écran du jeu.
- 200 cartes ! Équipements, armes, armures, pouvoirs... Le jeu peut être joué sans les cartes.

Le premier nombre sera la valeur à égaler ou dépasser pour que l'action soit un succès et le second indiquera le nombre de fois où cette valeur doit être égale ou dépassée pour être une réussite.

Le joueur jettera un nombre de D10 qui dépend de ses caractéristiques, et le rang qu'il possède dans la compétence liée viendra s'ajouter en points de bonus au résultat de ces jets de dés.

FIGHTING SYSTEM

Le jeu fait la distinction entre votre profession et votre classe de combat.

La profession est choisie lors de la création du personnage et l'on peut notamment y interpréter les jobs suivants :

- Agent de terrain / rôle dans le groupe : élimination, exfiltration, protection rapprochée, repérage.
- Ingénieur / rôle dans le groupe : espionnage, fabrication, piratage de système, réparation, sécurisation.

• Légende / rôle dans le groupe : espionnage, infiltration, négociation, politique, renseignement.

• Pilote / rôle dans le groupe : combat aérien, filature, contrebande, exfiltration, évasion.

• Scientifique / rôle dans le groupe : analyser, anticiper, calculer, comprendre, découvrir, prévenir.

Certaines professions donnent des bonus dans l'utilisation d'armes, d'autre non.

En revanche, au bout de quelques aventures, les personnages auront accès à des formations qui définiront leur classe de combat. Elles sont toutes basées sur l'adaptation et l'intégration d'une technologie alien rendue accessible à l'humanité. Les classes de combat permettent aux PJ d'acquérir des pouvoirs de combat uniques. Il existe 40 pouvoirs de combats différents. Le jeu propose également 15 armures et 70 armes différentes qui possèdent toutes des caractéristiques propres, et qui peuvent être customisées à l'aide de mods.



► JUGGERNAUTS

(par Johann Blais)

De toutes les chambres d'Électre, le Corpus des titans est sans conteste la plus populaire. Elle forme les Juggernauts, des soldats d'élite de l'humanité, craints et respectés sur tous les mondes alignés.



► VORPALE (par Johann Blais)

L'ordre des Chevaliers d'Orphen est sans aucun doute la chambre d'Électre la plus énigmatique et la seule pour laquelle il est impossible de postuler. Pour l'intégrer, il faut être choisi... Elle forme les Vorpales.



RENCONTRE AVEC...

“ SÉBASTIEN MORICARD

Né sur Caladan en 1982, Sébastien Moricard est un enfant turbulent qui occupe ses journées à tuer des dragons et libérer des princesses. Il passe avec succès le Kobayashi Maru, et entame une formation de Jedi au sein du groupe Delcourt. Il s'installera ensuite en Azeroth pour rejoindre la horde des éditions Bragelonne. En parallèle, il entame une quête secondaire qui le conduira à invoquer le seigneur site Geekmemore.com en France.



Une Armures de combat L Tank

Et si on commençait dans le vif du sujet. C'est quoi Oreste ? Qui est à l'écriture ? Aux illustrations ?

Sébastien Moricard : Si la quête principale des personnages est de rassembler des informations permettant d'en apprendre plus sur les Seths, *Oreste* vous amènera surtout à découvrir et côtoyer d'autres formes de vie. Chaque race des mondes alignés possède sa culture, sa technologie, et une biologie qui lui est propre. L'un des principes d'*Oreste* et de faire découvrir cet univers aux joueurs et à leurs personnages simultanément. Ainsi lors de la création de votre premier PJ vous incarnerez un humain nouvellement débarqué sur la station Oreste. Mais l'humain du XXII^e siècle est quelque peu différent de celui du XXI^e, car le transhumanisme a changé la donne...

Conscient qu'un jeu de rôle, c'est autant une lecture qu'un jeu, j'ai souhaité organiser les ouvrages de manière à séparer le récit du système afin d'offrir une lecture ininterrompue, plaisante et illustré d'un côté, et une lecture technique qui révèle tout le potentiel de l'aspect jeu, de l'autre.

Oreste, les Mondes alignés retrace dans sa première partie l'évolution de l'humanité jusqu'au XXII^e siècle et se conclut sur l'attaque des Seths et notre entrée dans la communauté intergalactique d'Oreste. La deuxième aborde l'histoire des quatre autres peuples de notre galaxie, des eaux originelles à la création d'Oreste. Elle s'achève sur l'intégration de l'empire humain aux mondes alignés. La troisième partie, le livre des Seths, est une véritable clef de voûte narrative dont la lecture apporte un éclairage nouveau à l'ensemble des récits. Elle est évidemment strictement réservée aux MJ car elle dévoile tous les secrets de cet

univers. Comme c'est un objet de lecture à part entière, je le propose également en livre audio, support qui favorise l'immersion dans l'univers et qui permettra aux MJ de découvrir l'univers également dans les transports en commun !

Oreste, *Star Child* s'adresse autant aux joueurs qu'aux MJ. Il contient toutes les informations utiles aux joueurs pour qu'ils puissent appréhender l'univers sans *spoiler*. Il est entièrement consacré au système : les règles, la description des jobs et des classes de combat, les équipements comme les armes et les armures, les pouvoirs de classes, etc.

Mais un jeu de rôle, c'est aussi un beau livre ! Aussi, les illustrations jouent un rôle capital dans la représentation et l'immersion. *Oreste* aurait été bien fade sans le concours de Johann Blais, Sylvain Aublin, Jonathan Noyau, Cédric Cavé (Kadaric) et Teddy Chindavong qui ont mis tout leur cœur et leur talent dans ce projet !

Oreste est-il un space-op ou un jeu d'anticipation ? Quelles sont tes inspirations, tes références ? De quoi cherches-tu à t'éloigner ?

Sébastien Moricard : Ce n'est pas un Space Opéra, car la promesse du jeu n'est pas d'explorer la galaxie et au mépris du danger, avancer vers l'inconnu... Il s'agit d'un univers défini qui, sans rester bridé par une rigueur scientifique absolue, tend vers un certain réalisme... Donc je l'inscrirais plutôt dans le courant de l'anticipation.

Comme pour beaucoup de gens, l'approche de J.R.R. Tolkien a beaucoup inspiré la structure de mon récit : avec le *Silmarillion* il crée un univers et avec le *Seigneur des Anneaux*,

il a choisi et développé l'histoire qui vaut la peine d'être racontée plus que toute autre. En faisant *Oreste*, j'ai tenté de suivre son exemple. La période à laquelle vont jouer les personnages, c'est celle qui vaut la peine d'être racontée, car une singularité est à l'œuvre, mais l'univers que visiteront les PJ résulte d'une série d'événements qui trouvent leur source des dizaines de milliers d'années auparavant.

Certains MJ verront aussi peut-être l'influence de George R. R. Martin (*Le trône de fer*) ou de Drew Karpysyn (*Mass Effect*) dans l'intrigue. Lorsqu'une menace funeste se dévoile aux yeux de tous, que l'unique moyen d'y échapper est de s'unir, mais que par nature, nous en sommes incapables... (Les MJ «bio» y verront peut-être aussi un parallèle avec l'écologie).

Les Guerriers du Silence de Pierre Bordage a aussi une forte influence pour moi et enfin, comme toute personne se revendiquant de la SF, je dois tout à Frank Herbert, l'homme qui parlait déjà d'intelligence artificielle, d'écologie et de Jihad en 1965...

Enfin, pour répondre à la dernière question, je ne pense pas avoir cherché à m'éloigner de quoi que ce soit. *Oreste* ne s'est pas construit en opposition à un JdR. J'ai juste fait le jeu auquel j'aurais voulu jouer.

Parlons un peu de toi et de ton parcours. Japan Expo, Delcourt, Bragelonne, Geekmemore, Gastronogek, JdR, alors geek et fier de l'être ?

Sébastien Moricard : Oui ! Mais je préfère parler des autres, donc avec votre permission, je voudrais saluer l'initiative de ceux que je considère comme les *movers & shakers* de la communauté. Je pense particulièrement à Fibre Tigre avec *Game Of Roles* ou à Mahyar Shakeri avec *Aventures*, qui réussissent le tour de force d'intéresser un jeune public au JdR ! C'est hypercool non ?



Un Cétoras (par Cédric Cavé - Kadaric).
Aujourd'hui disparue, c'est la race tutélaire qui a guidé les premiers pas des solariens. ... ©ORESTE 2018



Le Blason des Ombres d'oreste

Tu es également l'auteur d'Assassin's Creed Vendetta, un party game sorti l'année dernière. Tu peux nous en parler un peu ?

Sébastien Moricard : C'était un exercice très intéressant que de devoir faire un jeu qui : respecte le cahier des charges rigoureux de la licence / soit tout public alors qu'il s'agit quand même d'assassiner des gens / retranscrive l'ADN du jeu (les assassinats discrets ou sur la place publique) / s'inscrive dans le *background* de la série (guerres secrètes entre Assassins et Templiers)... L'équipe d'Ubisoft a été hyper-cool et le jeu est vraiment sympa quand on est nombreux. C'est un mélange entre un *killer* (il faut éliminer votre cible) et un jeu à identité secrète (Qui est un Templier, qui est un Assassin ?).

Quel joueur de JdR es-tu ? Quel est ton jeu fétiche ? La campagne qui t'a le plus marqué ? Le jeu que tu attends encore ?

Sébastien Moricard : Je suis un joueur qui ne joue pas assez à son goût, mon jeu fétiche c'est « Sérieux les gars, vous pouvez pas m'obliger à en choisir qu'un entre *Pathfinder*, *Star Wars* & *Cyberpunk* ». La campagne qui m'a le plus marqué c'est *L'éveil des Seigneurs des Runes* et le jeu que j'attends c'est *Witcher* chez Arkhane Asylum Publishing.

Après Oreste, est-ce que tu nous réserves d'autres surprises ?

Sébastien Moricard : Peut-être... Je suis quelqu'un d'équilibré donc si j'ai un projet SF sous le coude, j'ai sûrement un projet *fantasy* dans la poche. ”

Propos recueillis par Nicolas Bernard

QUELQUES ARMES



FUSIL LASER

(par Jonathan Noyau)

Prise en main intuitive grâce aux I.V. embarquées qui fournissent une assistance à la visée.



FUSIL À PLASMA

(par Jonathan Noyau)

Développé par les fallens, c'est une arme difficile à manipuler, à la cadence de tire faible, mais qui fait d'énormes dégâts.



REVOLVER (par Jonathan Noyau)

Arme protocolaire des Electas de l'Église de l'omniscience. Efficaces à courte distance, et très maniables, elles sont semi-automatiques et peuvent tirer des micros rafales de deux ou trois balles.



SIL'WARYM (par Jonathan Noyau)

Un Sil'Warym par Jonathan Noyau. C'était l'arme de prédilection des elfhayms durant la guerre de Zeboïm.

UN APERÇU DE LA FICHE DE PERSONNAGE

LA FICHE DE PERSONNAGES SERA COMBINATOIRE :

- 1 La fiche principale les informations principales et les caractéristiques de votre P.J.
- 2 Si vous décidez de jouer à Oreste de manière traditionnelle (avec une gomme et un crayon), vous complétez votre fiche de personnage avec votre deck de combat.
- 3 Et si vous souhaitez utiliser les cartes pour jouer, votre deck de combat sera remplacé par un support de cartes.

ORESTE EST-IL UN SPACE-OP PARMIS TANT D'AUTRES ?

Il existe beaucoup d'univers qui mettent en scène l'humanité sur un échiquier intergalactique, en la confrontant à d'autres races (*Mass effect*, *Babylon 5*, *Fading suns*, *Star Wars*, *Star trek*, etc.) Mais dans toutes ces excellentes références, ce n'est jamais l'intégration de l'humanité aux communautés intergalactique qui se joue, car elle appartient toujours au passé. Dans *Oreste*, cela fait moins de 20 ans que l'humanité a rejoint les mondes alignés et

seulement 9 ans qu'elle exerce une présence à bord de la station Oreste... C'est donc bien l'intégration de l'humanité qui est sur le devant de la scène ici !

Enfin, ce qui me semble être la plus belle qualité d'Oreste est aussi la mieux cachée, car derrière un univers qui de prime abord semble être une synthèse de nombreuses choses déjà vues, se cache en réalité un concept original et une véritable épopée à découvrir.

