

7^{ème} Cercle

Interview par Mail interposé d'une nouvel éditeur qui n'en veut ! par Mario Heimburger

Dans la liste des messages quotidiens, un sujet qui intrigue : "Présentation du 7^{ème} Cercle". Après examen, il s'agit d'une nouvelle maison d'édition, choisissant un vecteur bien de son temps pour annoncer ces prochaines parutions. Un message très intéressant, puisque 4 jeux sont déjà annoncés, parmi lesquels un mythe : Kult.

Le message disait : Si vous souhaitez plus d'infos, n'hésitez pas à nous contacter. Nous voulons plus d'infos... Ils ne s'attendaient sûrement pas à cette rafale de questions...

> Chez les éditeurs de jdr, on trouve généralement deux archétypes : les passionnés qui se jettent dans l'édition et les grosses structures qui cherchent à avoir une vision d'ensemble. Vous vous sentez plus proche de quelle définition ?

Nahhh, on n'est pas des gros....On est définitivement des passionnés avec une expérience professionnelle suffisante pour monter une société viable, et des talents différents pour tout assumer...Les grosses structures ne cherchent pas à avoir une vision d'ensemble... Elles cherchent la rentabilité à grande échelle...ce qui n'est pas possible avec le jeu de rôle. Voir l'exemple navrant d'Hasbro... Je préfère ne pas parier sur l'avenir de la section jeu de rôle chez eux.. :(

Nous sommes tous des "vieux" rôlistes...et c'est notre passion que nous voulons faire vivre.

> Vous sortez votre premier jeu, SorCellerie (traduit de l'anglais WitchCraft). Ou'est-ce qui a motivé ce choix ?

Le jeu nous a séduit par son approche plus authentique de la magie. L'auteur C.J. Carella est très au fait des traditions magiques réelles, et bien qu'ayant bien sûr brodé dessus, le joueur peut jouer quelqu'un de plus crédible que dans d'autres jeux. De plus, grâce à l'Unisystème, on peut parfaitement choisir son approche du jeu (usage du dé, des cartes, ou juste des moyennes indiquées ce qui rend le jeu plus fluide), ou en changer en cours de partie... par exemple, quand c'est le récit qui est le plus important, laisser tomber les dés, et les reprendre quand le Chroniqueur en ressent le besoin.

Et puis, on peut parfaitement faire jouer très rapidement...

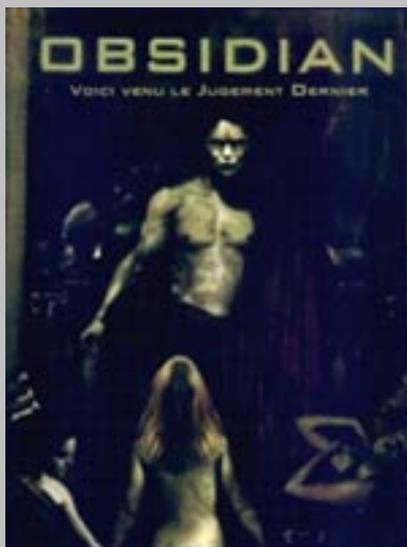
> SorCellerie plonge les joueurs dans un univers proche du nôtre, mais enrichi d'un background ésotérique et de mystères ancestraux. Pouvez-vous nous en parler un peu plus ?

Effectivement, le parti pris du jeu est de reprendre des "organisations mystiques" assez classiques : Les Wicca ressemblent fort à la Wicca (attention ! comme Carella l'indique il s'agit d'un jeu et pas de propagande religieuse), les Rosicruciens existent (bien que différents), la Cabale de la Psyché rassemble les Voyants et se base sur les pouvoirs Psy, et l'Ordre de la Pénombre, et bien ce sont des Nécromanciens. Il y a aussi les Sentinelles qui chassent les pouvoirs surnaturels (pas forcément les Elus) et les Solitaires (les magiciens "free lance").

On peut jouer des Elus (doués de pouvoirs) ou des Profanes (sans pouvoirs), ou encore des Basts (esprits incarnés en chats) D'autres Congrégations seront proposées dans d'autres extensions.



Premier jeu édité par le 7^{ème} Cercle fin janvier, SorCellerie nous invite dans un monde occulte, où des êtres dotés d'importants pouvoirs vont tenter de tirer leur épingle du jeu.



Dans Obsidian (parution prévue pour Mars 2001), vous aurez fort à faire pour survivre dans un univers qui s'approche de plus en plus de la fin. S'il vous reste du temps, vous pourrez toujours tenter d'améliorer la situation !

> **Le système de règles décrit, l'Unisystème, permet à chaque groupe de choisir son mode de règles... A l'heure du mono-système d20, qui semble vouloir s'imposer sur tous les jeux, n'est-ce pas un pari risqué ?**

Non, je pense que les rôlistes auront l'intelligence de ne pas se laisser "windowser" par ce système qui ne convient pas à tous les jeux, et parce que le rôliste aime la différence. En cela, je rejoins l'opinion de Serge Olivier de Casus Belli, dont j'ai apprécié l'excellent article dans le dernier numéro. J'ai commencé par AD&D, et je ne crache pas dessus, mais c'est un jeu de style héroïque... cela ne convient pas à tout. Les joueurs sont libres de jouer à SorCellerie avec les règles qu'ils veulent (tout le monde l'a toujours fait). Nous proposons des règles pratiques. Nous n'avons pas l'intention de changer les règles des jeux que nous aimons pour tout uniformiser...Attention ! C'est une perte d'identité !

Quant à se "Windowser", pas question !!! On travaille sur Mac ...:)

> **Parmi vos prochaines sorties figurent Obsidian et la ré-édition de Kult. Est-ce un hasard si vos trois premiers jeux semblent être des jeux dits "d'ambiance" ?**

Oui, nous aimons les jeux d'ambiance... Obsidian n'est pas toujours un jeu d'ambiance.. C'est un univers dur et désespéré, où le combat physique n'est pas un vain mot. Sorcellerie ?? oui, un jeu d'ambiance, définitivement...

Kult ?, hmmm mmmmm notre choix est une histoire d'amour entre nous et ce jeu noir, sanglant, plus ésotérique et profond qu'aucun autre où le seul espoir est de secouer l'illusion, perdre son confort pour avancer ! Secouer la routine pour prendre son destin en main... La base du jeu, c'est le gnosticisme, une hérésie ancienne qui alimenta les cathares, et autres vaudois, et qui persiste de nos jours... Cette croyance que le monde est une illusion et un mensonge, eh bien, n'est-ce pas la base de Matrix, ExistenZ, et autres films ??...Kult, on le porte au fond de soi, quand on est rôliste. Il fait peur car il secoue les tripes, pas en tant que jeu gore mais plutôt en tant qu'expérience de soi et de l'inconscient collectif.

> **Obsidian présente un univers où se déroule une lutte entre les enfers et ce qu'il reste de l'humanité. Le jeu est-il plutôt "Espoir apocalyptique" ou "Dark-Cyberpunk" ?**

L'espoir est bien mince dans Obsidian... et ce n'est pas vraiment du Cyberpunk. L'originalité de ce jeu est plus importante, et c'est ce qui nous a frappé en le lisant. Obsidian est lui-même... je dirais Mystical-Aphotic...:) Aphotic étant pratiquement intraduisible...et signifie si noir qu'il ne peut laisser passer la lumière...Plus Noir que Noir...:)

> **Pour le développement de vos gammes, quelle est la politique retenue ?**

La seule politique du 7ème Cercle, c'est de rester fidèle à ce que nous sommes. Nous ne publierons pas quelque chose qui ne nous fasse pas vibrer. Nous n'avons pas tous les mêmes goûts et nous avons nos préférences. Moi, Neko, c'est SorCellerie et Kult, Florent, c'est Kult et Obsidian... On aime aussi jouer à d'autres jeux. On n'est pas mono-obsessionnels...:) Nous avons d'autres titres en tête, au niveau traduction mais l'année 2001 est TRES chargée déjà ...alors, on verra. On vous préviendra de toutes façons...:)

> **Quels sont les projets, notamment en matière de créations originales françaises ?**

ahh, on a en préparation un jeu médiéval-onirique "Méthéhaliel", qui devrait sortir au printemps mais qui est pour l'heure en bêta-testing.. Et puis, nous avons les droits de création pour Kult...:) Beaucoup de boulot tout ça...:)