Extrait du Le Cyber-Espace des Shadowforums

http://www.shadowforums.com/cyber-espace/spip.php?article1063

Interview de Raben-AAS, illustrateur allemand

- Le Sixième Monde - Interviews -

Date de mise en ligne : mardi 19 juin 2012

Description :

Raben-AAS est non seulement illustrateur de la gamme Shadowrun, mais aussi freelancer, en particulier pour les suppléments Allemands du jeu. Dans cet entretien de Mars 2011, il nous parle des deux aspects de son travail sur la gamme.

Le Cyber-Espace des Shadowforums

Laser de Lune : Pour commencer, expression libre : parle-nous de toi

Raben-Aas : Je m'appelle Andreas Schroth, je vais avoir 40 ans cette année, je suis marié, j'ai un enfant d'un an et j'habite à Berlin.

LdL : Quelle a été ta première expérience rôlistique ? Et ta première partie de Shadowrun ?

RA : Nous avions juste emménagé à Berlin en 1983 que mon 13ème anniversaire arrivait. Je ne savais vraiment pas ce que voulais comme cadeau alors ma mère m'a donné le catalogue d'un magasin de jouets. Dedans, il y avait une pub pour un jeu étrange nommé « Das Schwarze Auge » [NDT : L'Oeil Noir en V.F.] qui est devenu plus tard le leader du marché du jeu de rôle en Allemagne. Je me suis vaguement souvenu d'une émission radio que j'avais entendue quelques années plus tôt, où il était question d'un jeu quelconque avec des donjons et des dragons, et comme ce truc d'Ril Noir semblait être dans le même genre, je l'ai mis sur ma liste - et je l'ai eu, et j'y ai joué.

Après avoir commencé avec l'Ril Noir, moi et mes amis avons exploré d'autres jeux qui sont apparus par la suite - D&D et AD&D parmi d'autres, bien sûr - mais à la fin des années 1980, l'attrait de la fantasy commençait à passer. A force de regarder et finalement tester des jeux comme Paranoia et Battlelords of the 23rd Century (que j'aime toujours aujourd'hui), j'ai découvert Shadowrun, et je suis immédiatement tombé amoureux du jeu. Cependant, comme c'est souvent le cas avec l'amour, « moi et mon Shadowrun » on a eu des moments difficiles aussi. Si ça vous dérange pas que je me lance dans une petite diatribe : j'ai adoré l'univers, mais j'ai détesté les règles de première et de deuxième édition et même la plupart du background nouveau et grandissant qui était alors publié. Quelque part entre « Temps Sans Fin », « Harlequin » et l'élection présidentielle de Dunhelzahn, j'en ai eu tellement marre des PNJs divins surpuissants, des liens avec Earthdawn, des elfes immortels, et d'avoir un dragon derrière chaque trame que j'ai quitté Shadowrun pour Cyberpunk 202°, où je me sentais plus chez moi.

Ce n'est qu'en 2006 que je suis revenu à Shadowrun, mais j'ai ramené l'attitude sombre et *street-level* de CP2020 avec moi. Je pense que Shadowrun a beaucoup d'histoires magnifiques à raconter, mais souvent les histoires qui sont vraiment racontées dans les suppléments sont sur des super-runners, des entités puissantes et des personnalités plates qui sont méchantes « parce que » et des conflits sur la domination du monde - et ce n'est tout simplement pas ma tasse de thé. Tout comme je suis un fan de Star Wars - mais je déteste les Jedis. Mes scènes préférées de la trilogie originelle sont toutes sur des troupes qui se démènent ou s'explosent la gueule. Du coup, j'adore les jeux vidéos Star Was Battlefront, et je déteste tous les jeux dont le seul contenu est du porno de sabre laser.

LdL : Quel est ton investissement dans la gamme Shadowrun et comment as-tu commencé à travailler dessus ?

RA : En 2008, un des admins d'un forum de JdR dont j'étais un membre actif (www.blutschwerter.de) m'a contacté et m'a demandé si je pouvais l'aider à faire un flyer Shadowrun pour la foire du Jeu SPIEL à Essen.

Pour rendre les jeux de rôle plus accessibles aux nouveaux joueurs, lui et d'autres « activistes du JdR » ont développé le « Aktion Abenteuer », une série de scénarios d'introduction qui jetaient les nouveaux joueurs en plein milieu d'une mission ou d'un conflit en cours. En 2008, le système mis en valeur était Shadowrun, et le « Aktion Abenteuer » était sponsorisé par Pegasus, le nouvel éditeur Allemand de Shadowrun. J'avais travaillé en tant qu'illustrateur freelance pour Battlelords of the Twenty-Third Century de SSDC and aussi proposé quelques dessins pour des JdR maisons comme Open Kore's Omega. De plus, j'étais un bloggeur très actif au niveau JdR sur tout ce qui touche au Cyberpunk et à Shadowrun. Pendant le développement du flyer « Aktion Abenteuer », je suis rentré en

Copyright © Le Cyber-Espace des Shadowforums

contact avec le développeur en chef de la gamme allemande, Tobias Hamelmann et aussi avec l'auteur de longue date et « Dieu du Canon » Lars Blumenstein, qui m'a spontanément invité à écrire un *proposal* pour la section Shiawase du Corporate Guide alors à venir.

Tobias, de l'autre côté, avait besoin d'aide RAPIDEMENT pour un CD-Rom qui devait être distribué à la foire SPIEL. Si je me souviens bien, le premier dessin « officiel » que j'ai fait pour Shadowrun étaient un menu en-jeu de commlink pour le CD-Rom et la couverture du livret d'introduction, avec le texte sur Shiawase comme première truc officiel que j'ai écrit pour Shadowrun.

LdL : Peux-tu nous en dire plus sur Shadowrun en Allemagne ? Ca marche bien ? Et que peux-tu nous dire sur les exclusivités allemandes ?

RA : Shadowrun a connu des temps difficiles en Allemagne à l'époque de FanPro, mais après une petite phase de scepticisme, peut-être mérité, au sujet du « ce nouvel éditeur » la gamme s'en sort de mieux en mieux sous les ailes de Pegasus.

Le développeur allemand de Shadowrun est très investi dans la gamme de manière générale, avec beaucoup d'auteurs et d'artistes allemands qui travaillent aussi pour Catalyst, et plusieurs des personnes concernées développaient déjà des choses pour Shadowrun à l'époque de FanPro.

Nous avons tous entendus la discussion sur les problèmes avec le War ! de Catalyst et d'autres livres, mais quelles que soient les choses qui peuvent être ou même sont mauvaises avec n'importe lequel des livres anglais, Catalyst a donné à Pegasus de grandes libertés pour corriger les erreurs, ajouter des choses et de manière générale, contribuer au canon. Dans un marché où beaucoup d'autres grosses publications de JdR en Allemand se sont complètement plantées parce que les fans préfèrent acheter la V.O anglais « plus rapide », Shadowrun est peut-être bien le seul JdR étranger pour lequel les fans sont prêts à attendre une sortie allemande qui aura non seulement la correction de la plupart des erreurs, mais aussi du matériel supplémentaire.

Il faut aussi se souvenir que le background original de l'Allemagne dans le Sixième Monde comme décrit dans « Deutschland in den Schatten » n'était pas des plus populaires : en gros, c'était une tentative de faire rentrer le moindre truc bizarre qui existait dans le cadre Américain dans l'Allemagne - et d'ensuite ajouter un tas de trucs bien plus bizarres par dessus ça. Oh et ajouter aussi des équipements *hightech* allemands über-puissants et des méga-flingues.

Comme la plupart des idées du cadre n'étaient jamais expliquées ni explorées (et comment pouvaient-ils, vu le nombre de villes et d'états couverts dans ce seul livre), le background allemand rendait presque impossible la suspension d'incrédulité, tant de nombreuses questions restaient sans réponses. Une monarchie troll dans le Sud et bien sûr la chute de Berlin en une sorte d'anarchie qui « marche, mais nous demandez pas comment » étaient des raisons suffisantes pour que la plupart des joueurs de Shadowrun continuent de jouer à Seattle.

Depuis lors, beaucoup d'efforts ont été faits pour retailler et retravailler le background des AGS [NDT : Allied German States], et Pegasus s'investit beaucoup pour récupérer tous points laissés en suspens, se débarrasser de ceux qui ne peuvent être récupérés, se concentrer sur ceux qui peuvent l'être, les étendre et enfin tout regrouper. Ce n'est que récemment que de plus en plus de fans semblent vouloir tester la bonne vieille Allemagne, et ceux qui le font semblent aimer ce qui leur est offert.

Mais la manoeuvre la plus importante de Pegasus a été de se focaliser sur ce qui intéresse les joueurs ACTIFS de Shadowrun plutôt que de s'occuper des intérêts très spécifiques des collectionneurs ou des gens qui aiment lire des

Copyright © Le Cyber-Espace des Shadowforums

choses sur Shadowrun sans jamais y jouer. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : publier du matériel que même les gens qui n'ont pas le temps ou les joueurs à proximité trouvent intéressant à lire est très bien - mais à mon avis il y a une tendance des éditeurs de JdR à trop se focaliser sur ce qui intéresse les plus anciens fans et « d'oublier » complètement ce qui intéresse les nouveaux joueurs et les joueurs actifs.

Les nouveaux joueurs ont besoin de se faire expliquer les choses « que n'importe quel ancien fan de SR connaît déjà », et ça demande beaucoup d'effort de vérifier quand a été la dernière fois qu'une information spécifique a été imprimée dans un livre. Vous ne pouvez pas forcer les joueurs à connaître tout le background de Shadowrun depuis 1990 et je sais que certains joueurs sont même effrayés par la quantité impressionnante de choses qu'ils « doivent » savoir. Une des tâches les plus importantes de n'importe quel auteur actuel de SR et de donner au background une nouvelle structure. Ce n'est pas tant de refaire les choses ou de réimaginer les choses - comme certains le suggèrent - c'est plutôt souligner certains aspects, et « oublier » de mentionner ce qui n'a plus d'importance. Quand on était en 2054, il fallait seulement quelques pages pour couvrir 20 ans d'événements en jeu - mais quand on parle des 20 ans avant 2070, il semblerait qu'il est IMPERATIF de mentionner tous les moindres détails et de les traiter avec beaucoup d'attention. Au lieu de pages et de pages de détails supplémentaires, les joueurs actifs et particulièrement les maîtres du jeu sont plus intéressés par des PNJs prêts à l'emploi avec des statistiques, des plans que l'on ne peut pas trouver sur Google, des accroches de scénarios peut-être des tables aléatoires, plein d'images pour montrer aux joueurs, peut-être même une belle collection « do it yourself » de fonts, papiers à en-tête, images watermarquées façon papier d'ordinateur, etc. A ce niveau, Shadowrun a encore des tonnes de choses à apprendre du vieux et obsolète CP2020, et je suis très heureux que les gens à Pegasus et Catalyst soient assez ouverts à de nouvelles idées - comme la réintroduction du « Format Rigger Black Book » mélangé à un nouveau style visuel de présentation des véhicules dans MilSpec Tech.

LdL : Intéressons nous un moment à la partie dessin de ton travail. Y'a-t-il quelque chose de particulier dans le fait de dessiner du Shadowrun par rapport à d'autres jeux ou univers ?

RA : Déjà, laissez-moi dire que j'admets être un nerd, et probablement un peu un dingue de flingues (virtuels). Je suis attiré par les designs techniques et les petits détails, et j'adore pouvoir identifier le flingue que le type sur la couverture d'un livre est en train de mettre devant la gueule d'un autre type dans une combinaison d'armure que je reconnais aussi. Ceci dit, les fans de Shadowrun sont peut-être les plus gros nerds qui existent. Parce qu'ils - ou plutôt : beaucoup d'entre eux - FONT ATTENTION à tous les petits détails, peut-être parce que c'est le boulot de leurs personnages en jeu de faire aussi attention à tous les petits détails (beaucoup du contenu SR publié est dans un format en jeu). Ils se soucient de savoir si une filiale totalement sans intérêt apparait accidentellement dans la liste de la mauvaise corpo, ils ont des flame-wars sur l'impact dans la vraie vie de certains revêtements de balles, certains ont même l'air personnellement offensés quand les images montrent des choses qui ne sont pas possibles dans les règles.

Peut-être que j'exagère un peu, mais j'ai l'impression que le temps que je passe à cacher un petit oeuf de pâques ou un référence obscure dans une image ou fouiller pour voir comment l'apparence du Predator III se différencie de celle du Predator IV est du temps bien dépensé - parce qu'il y a des fans au dehors qui vont s'en rendre compte (et je sais qu'ils le font, parce qu'ils m'envoient toujours des mails ou commentent sur ma page deviantArt).

LdL : Quels sont tes références quand tu dessines pour Shadowrun ? Quel et ton artiste ou ton dessin Shadowrun préférée ?

RA : Et bien, Brent Evans, le directeur graphique à Catalyst, a rassemblé une grande archive de dessins de référence à destination des artistes, et il répond aussi à toutes les questions qui peuvent apparaître au cours du travail. Et on peut dire la même chose sur l'équipe allemande de Shadowrun, qui en sait plus sur le canon ou les références précédentes d'un élément que je ne pourrais en identifier si ma vie était en jeu. La plupart du temps, tout

Copyright © Le Cyber-Espace des Shadowforums

ce que j'ai besoin de faire est de poser une question comme « dites, le logo de XYZ a déjà été publié ? », et soit recevoir le dessin de référence quelques heures plus tard ou la permission d'en inventer un.

Au niveau de mon dessin préféré, je dois dire que c'est la couverture de la première édition, même si je sais que ce jugement est floué par la nostalgie. Des nouveaux artistes, je choisirais Klaus Scherwinski comme étant mon préféré, et la couverture de L'Europe des Ombres comme mon dessin SR préféré de cet artiste (aah - Paris). C'est le talent de gens comme lui qui me forcent à continuer à améliorer le mien, et c'est bien.

LdL : Est-ce que tu as des conseils à donner à des gens qui voudraient dessiner l'univers de Shadowrun ?

RA : Par dessus tout : faites vos devoirs. Vérifiez les données de base sur les races, comme quelle taille fait un troll, et assurez-vous de montrer une technologie qui existe vraiment en jeu.

Comme Shadowrun est un univers fantastique ce n'est pas toujours facile d'y faire croire, assurez-vous au moins que votre dessin est crédible : étudiez l'anatomie, placez les muscles là où ils vont, pensez à la manière dont ces crocs que vous avez photoshoppés sur le visage d'un modèle vont en réalité se connecter à la mâchoire. Je comprends qu'il est incroyablement difficile de faire une jolie femme ork ou troll - mais dessiner une jolie fille et après rajouter deux cornes et des dents ne suffira pas. Aussi, étudiez le travail des autres. La page Deviant Art à http://deviantart.com est un endroit génial pour trouver de l'inspiration, s'extasier devant le talent des autres, améliorer son humilité, récupérer quelques goodies gratuits comme des pinceaux ou des schémas, même lire d'excellents tutoriels. En plus, vous pouvez trouver pas mal des artistes de Shadowrun là-bas, y compris moi (mon ID Deviant Art est raben-aas - c'est aussi mon PSN sur la PS3, si jamais vous voulez shooter un n00b studieux mais pas très doué).

LdL : Intéressons-nous maintenant à la partie écriture. Que peux-tu nous dire sur le livre Berlin, récemment sorti en Allemagne ?

RA : L'inconvénient de vivre dans une ville comme Berlin c'est qu'il faut supporter ce que les autres font de votre ville et de votre quartier. Dans les années 1990, « nous les gens de Berlin » avons dû subir un double coup : le Berlin de White Wolf pour la Mascarade et le Berlin de FanPro pour Shadowrun. Le premier était une version grotesquement inadaptée de la ville avec des parades quotidiennes de skinheads le long de la Kurfürstendamm, le second un enfer anarchiste qui n'avait aucun sens : vous aviez des restaurants cannibales, un humour douteux, des taxis avec des gatlings, des gens qui abattaient des avions avec des missiles sol-air pour le fun, des animaux paranormaux qui mangent les gens dans le parc de Tiergarten, des fanatiques chrétiens qui dépècent des métahumains en public et des mages qui bossent comme protecteurs du métro (et probablement contrôleurs) parce qu'il y avait des esprits toxiques de la Terre.

Les livres suivants ont essayé de réduire l'importance des aspects les plus ridicules ou même de se débarrasser de l'élément anarchiste de la ville en la transformant en une forteresse corpo Orwellienne à la place. Au cours des premières discussions sur le projet, toutes faites par forum vu que les auteurs SR sont éparpillés partout en Allemagne, avec moi comme « résident berlinois », nous avons réalisé que se débarrasser de l'Anarchie à Berlin rendait simplement le cadre obsolète : Shadowrun n'a pas besoin d'un autre Seattle, d'autant plus qu'Hambourg est déjà une sorte de Seattle allemande de toutes façons (avec une touche de Venise). Si Berlin avait un seul trait qui séparait la ville du reste des autres villes, c'était "l'Anarchie". En partant de l'idée basique d'une ville séparée entre un côté corporatiste et un côté anciennement anarchiste - sans rajouter encore un autre MUR, bordel ! - nous devions nous intéresser de plus près à la manière dont la vie à Berlin avait fonctionné dans les faits à l'époque de l'anarchie, et comment elle pouvait fonctionner maintenant.

Copyright © Le Cyber-Espace des Shadowforums

Le résultat d'une année de discussions, d'études, d'écoutes de comment Berlin était présentés par le peu qui l'utilisaient effectivement comme cadre a mené à une ville où l'on pourrait vraiment s'imaginer vivre. Berlin sans murs ni frontières n'est plus noir ou blanc : les corporations ne sont pas forcément mauvaises et les soi-disant combattants de la liberté souvent douteux. Il y a des gens qui changent de bord pour rejoindre les corporations parce qu'après toutes ces années d'anarchie ils aiment avoir l'eau courante, l'électricité toute la journée et un oreiller sans flingue dessous pour changer. Il y a des employés corpos qui se fringuent comme des mecs des bas-fonds et voyagent jusqu'au galeries gratuites et aux clubs non répertoriés de l'Est pendant le week-end. Il y a une nouvelle conscience pour le quartier, un réseau social très dense qui entoure chaque pâté de maison, parce que pendant l'anarchie, vous aviez besoin de bons amis, ou au moins d'une entente avec la mafia locale. Il y a même une touche originale de Dieselpunk fin du siècle dernier dans la ville, comme les gens de Berlin ont dû réinventer la ville sans électricité ni télé ni des toilettes pour tout le monde. Le nombre de voiture par 1000 habitants est tombé brusquement tandis que le nombre de petits commerces a explosé au fur et à mesure que les gens ouvraient des bars dans leurs salons, proposaient des services de repassage pour les voisins ou commençaient à vendre de l'électricité de leurs panneaux solaires jalousement protégés. Par voie de conséquence, les gens ont redécouvert ce qu'était le théâtre, le bal, la musique live acoustique, rencontrer physiquement les amis, s'entraider, etc.

Autour de ces idées et d'autres idées de base, nous avons développé un Berlin qui a beaucoup de visages différents, tout comme la vraie ville. Berlin change continuellement, aujourd'hui comme dans le Sixième Monde, et nous avons essayé d'y intégrer autant de « thèmes classiques de Berlin » (et clichés) que possible. Alors bien sûr il y a des frontières de district renforcées pour ceux qui aiment raconter des histoires de murs (soupir), il y a des agents secrets qui s'espionnent les uns les autres et qui échangent des prisonniers sur certains ponts, il y a une « paix » façon Guerre Froide entre les anarchistes et les mégacorpos, il y a des bunkers cachés et des greniers, une influence militaire russe grandissante, un jihad qui brûle lentement à Kreuzberg et environ un million d'histoires à raconter.

Et vous avez tout ça avec une grosse concentration sur la jouabilité : dans les pages du nouveau supplément Berlin, vous trouverez 16 cartes détaillées de bâtiments, d'une île forteresse anarchiste et même d'un district entier, vous trouverez des PNJs avec leurs caractéristiques, des accroches et synopsis de scénarios et des tons de trucs qui sont écrits de manière à ce que vous puissiez les récupérer du livre et les placer directement dans votre propre campagne, même si elle se passe à Seattle, Paris, Denver, Hong Kong ou n'importe où ailleurs.

LdL : Ca donne envie, on peut espérer le voir traduit un jour ?

RA : L'espoir est éternel, mais j'en doute. Peut-être qu'une version abrégée fera son chemin jusqu'à un autre livre, comme Bogota dans War ! et Londres dans Spy Games, mais je ne vois pas un supplément centré uniquement sur Berlin comme une idée économiquement saine en dehors de l'Allemagne. En revanche, j'espère qu'il y aura une coopération franco-allemande un jour : une sorte de nouveau Europe des Ombres qui donnerait un aperçu étendu de l'Europe (en incluant les pays que l'Almanac a oublié) et peut-être de 4 à 8 villes Européennes comme cadres de campagne (ma liste personnelle inclurait Berlin, Paris, Varsovie, Rome, Amsterdam et Heraklion).

LdL : Y'a-t-il d'autres exclusivités allemandes prévues ? Quelque chose sur lequel tu aimerais bien bosser ?

RA : Il y a actuellement deux exclusivités allemandes en développement : un recueil de scénarios centré autour de l'Urban Brawl (avec un chapitre additionnel sur l'Urban Brawl, bien sûr) et un supplément sur le Megaplex Rhin-Ruhr.

Étant en quelque sorte un expert de Berlin mais de peu d'autre chose en Allemagne, je vais contribuer à ce dernier, mais dans une échelle bien moindre que je l'ai fait pour Berlin. Écrire pour Shadowrun demande bien plus de temps que la plupart des gens ne s'imaginent [NDT : non non ça va, le temps que ça prend de traduire cet article me permet bien d'imaginer] parce que vous devez vous changer en une bibliothèque ambulante. Et chaque détail mineur

Copyright © Le Cyber-Espace des Shadowforums

que vous avez planté VA être mis au clair par un fan quelconque dans un forum et brûlera son chemin à travers la communauté SR. Il y a beaucoup de pression en plus du « vont-ils apprécier ? ». Quand je travaillais sur Berlin, j'avais pour objectif d'en faire le meilleur livre SR de tous les temps. Quand bien même ç'aurait été « légèrement » impossible, j'ai lu plusieurs textes mentionnant Berlin comme « le meilleur livre SR de ces XX dernières années », et c'est plus que moi ou n'importe qui d'autre dans l'équipe n'osait espérer.

LdL : Qu'est-ce qui distingue le fait de runner dans les AGS par rapport à d'autres lieux ?

RA : Quand j'ai commencé à jouer à Shadowrun, la campagne était à Seattle bien sûr, et la publication du premier supplément sur l'Allemagne n'y a rien changé. Ce n'est qu'après être passé sur CP2020 que je suis aussi devenu joueur dans un groupe basé à Hambourg (en jeu, bien sûr) et j'ai exploré le cadre des AGS à partir de là. Je ne connais rien sur le cadre français, donc je ne peux que comparer le Shadowrunning en AGS au Shadowrunning dans les UCAS. La première chose que vous remarquerez c'est que les AGS sont vraiment vraiment remplis parce que le pays est bien plus petit que les UCAS mais contient beaucoup de cadres, thèmes, Etats différents, dont des parties de la SOX. Ça permet de changer rapidement de thème et « d'offrir quelque chose de différent pour changer » sans avoir à déplacer le groupe à travers la moitié du monde. J'ai aussi l'impression que les shadowruns dans les AGS sont plus « personnelles » que les boulots qu'on faisait à Seattle. Ça peut être un effet secondaire du fait d'être plus intime avec le pays dans lequel vous vivez et de ne pas avoir autant besoin de recourir à des clichés de films et de séries télé, mais ça ajoute certainement quelque chose à l'atmosphère de la table de jeu. De plus, j'aime toutes les méchantes mégacorpos récurrentes (Saeder-Krupp, AG Chemie, Proteus sont des corpos avec lesquelles je me sens à l'aise et que je peux identifier d'une manière où d'une autre).

LdL : Tu joues toujours à Shadowrun et/ou à d'autres JdR ?

RA : J'aime beaucoup jouer aux JdR et d'une manière ou d'une autre je trouve toujours le temps de jouer dans mon groupe de GN Vampire « Midnight Dance » qui a commencé en 1993 (on est passés à Requiem toutefois) au moins une fois par mois. En plus de ça, j'ai deux groupes de Shadowrun (un en tant que MJ, un en tant que joueur, les deux à Berlin) et un groupe pour Pathfinder, un pour Traveller et un pour Battlelords qui jouent environ une fois par mois aussi, en théorie. Cependant, ça devient de plus en plus difficile pour moi de pouvoir être présent à mes groupes de jeux, donc les joueurs ont besoin de beaucoup de patience et d'une bonne mémoire.

LdL : Y'a-t-il un secret ou quelque chose de caché dans tes oeuvres dont tu pourrais nous parler ?

RA : Voyons-voir... Dans le Corporate Guide, page 42, la contact #239 est en réalité ma femme, et dans la liste de contacts à droite, "tolstoi3lf" est mon shadowtalker Tolstoi. Tolstoi est aussi une des voix dans le supplément Berlin et aussi l'administrateur RP du site matriciel www.shadowrunbelin.de, où je développe continuellement le cadre de Berlin avec des news, des articles, des nouveaux lieux et des conseils de mastering. Tolstoi3lf est aussi son compte twitter RP. Sinon, à la page 101 du même livre, la voiture dans le fond est une "Mercedes Multimog Greif", un véhicule de la version Allemande d'Arsenal et un des premiers dessins que j'ai faits pour Shadowrun. Et puisqu'on a autant parlé de Berlin : l'ork dans la publicité page 65 (de la partie « corporate »), c'est moi.

LdL : "Vous savez que vous avez trop joué à Shadowrun quand..." ?

RA :

- Vous essayez de cramer un point d'Edge dans une partie de Yams.
- Vous commandez accidentellement un Soycaf.
- Vous conservez votre téléphone mobile dans une boite en plomb.

Merci beaucoup Raben-Aas !

Propos recueillis par Blade

Vous pouvez retrouver des illustrations de Raben-AAS sur sa Galerie DeviantArt

Copyright © Le Cyber-Espace des Shadowforums