



Crédits

Avant-Propos

Bienvenue dans cette campagne pour James Bond 007, le Jeu de Rôles ! J'espère que vous prendrez autant de plaisir à faire jouer cette campagne que j'en ai eu à la mettre en forme.

Cette campagne est le fruit de nombreuses inspirations : lectures, films, jeux vidéos et vieux suppléments ou scénarios de divers Jeux de Rôles. Au cours de votre lecture, vous retrouverez des dessins des bandes dessinées XIII, le Lièvre de Mars, Alpha, IR\$, Largo Winch, des plans, des personnages et une intrigue tirés des jeux vidéos de la série Rainbow Six, des vieux scénarios de Casus Belli pour James Bond, ainsi que des scénarios parus dans Casus Belli ou publiés à l'époque (et cela ne nous rajeunit pas...) pour le jeu Mercenaires.

Le tout mélangé à la cuillère (souvenez vous, à la cuillère, pas au shaker...) pour constituer les différents épisodes de la campagne que vous avez devant vous. Car c'est la ma seule contribution à cette campagne. Je n'ai en effet rien créé de toutes pièces. Je n'ai fait que piocher des idées à droite et à gauche, et je les ai remises en forme pour créer un ensemble à peu près cohérent. Ce n'est donc pas un travail de création, mais bien d'adaptation et de mise en page. Considérez cela comme un exemple de ce qu'on peut faire quand on a à sa disposition des tas de scénars et qu'on veut harmoniser ce tas pour en faire une campagne.

Voici donc les différents scénarios qui composent la campagne LAK4, avec la liste des divers scénarios qui la compose et la liste des VRAIS auteurs et dessinateurs de ces scénarios, :

Scénario 01 : ONG

tiré de ONG, paru dans le Casus Belli N°66 scénario : Pierre Lejoyeux. Dessins : Olivier Vatine. Plan : Cyrille Daujean.

Scénario 02 : Opération Krung Thep

tiré de Opération Ryu, paru dans le Casus Belli N°49 scénario : Jean-Pierre Demange, Développement : Jean Balczesak. Dessins : Philippe Gauckler. Plan : Stephane Truffert.

Scénario 03 : Retour en Thaïlande

scénario : Thomas Moreau

Scénario 04 : Haute Surveillance

tiré de Haute surveillance, paru dans le Hors Série Casus Belli N°8 Texte : François Perrinel et Philippe Monot. Dessins : Bernard Bittler, mais aussi de Sauver Venise, paru dans le Casus Belli N°65 Conception : Thierry Meichel, Texte : Michel Serrat. Dessins : Rolland Barthélémy, ainsi que de l'aide de jeu parue dans le Casus Belli N°65 intitulée Des villes pour James Bond : Venise Texte : Solange Delepaut. Plan : Michel Serrat. Illustration : Rolland Barthélémy, ainsi que du scénario La Valise Bleue, écrit par François Perrinel avec la collaboration de Eric Montardy, Scott et Cyrille Patrinos, et illustré par Santa et Philippe Monot pour le jeu de rôles Mercenaires Illustrations :

Scénario 05 : Les Premiers Pas

tiré de Les Premiers Pas, écrit par François Perrinel, Eric Montardy, Eric Legros avec la collaboration de SCOTT et Cyrille Patrinos, et illustré par Floriande Montardy, Philippe Monot, pour le jeu de rôles Mercenaires.

Scénario 06 : Virus

scénario : Thomas Moreau

Ceci étant dit, parlons un peu de l'objectif de cette campagne. Je maîtrise James Bond depuis un certain nombre d'années. J'ai donc eu tout le loisir de tester ses qualités et ses défauts. Parmi les défauts, on pourra noter le côté parfois un peu " vieilliot " du jeu. Le site Internet que vous consultez en ce moment a permis de corriger ce défaut, notamment au niveau du matériel. Si le côté quelque peu suranné de l'agent du MI6 roulant en Aston Martin DB5 et luttant contre le SPECTRE garde un charme indéniable, vouloir appliquer cette recette dans un cadre de campagne moderne peut parfois causer quelques soucis à un MJ qui souhaite faire vivre des histoires d'espionnage plus modernes. L'actualité n'aura pas laissé indemne le mythe de James Bond. La guerre froide est finie, les technologies ont évolué, les menaces aussi, et il semblait naturel de faire évoluer les scénarios vers un cadre qui collerait à cette actualité.

Cependant, l'actualité c'est bien, mais il n'était pas question de faire jouer autre chose que du James Bond ! Une intrigue plus moderne ne devait pas pouvoir empêcher les personnages joueurs de rouler dans des coupés sports, d'affronter leurs ennemis à grands coups de poings ou d'armes automatiques, de visiter des lieux exotiques et de séduire de jolis PNJs ! Lorsque la cohérence de l'intrigue et du cadre entrait en conflit avec des références Bondiennes, j'ai tenté de privilégier la référence Bondienne afin que cette campagne soit la plus amusante possible. Il aurait été possible d'être beaucoup plus réaliste, de coller beaucoup plus au cadre de l'actualité, mais cela aurait transformé nos joueurs en de pauvres fonctionnaires, obligés de pratiquer des analyses géopolitiques des crises avant que l'action ne débute et que cela ne commence à devenir intéressant ! Je ne sais pas vous, mais je n'ai pas acheté James Bond 007, le Jeu de Rôle pour faire des analyses...

Deuxième point qui pouvait être ennuyeux pour un MJ et que je résumerais par cette simple expression : " Y'en a que pour les "00" ! " Que ce soit Victory Games, l'éditeur du Jeu, les revues spécialisées ou encore les divers sites Internet qui proposent des scénarios, les "00" ont toujours été privilégiés, par rapport aux personnages-joueurs de rang Recrue ou Agent. M répondrait très certainement qu'il est normal que les "00" soient privilégiés, car ils sont l'élite de la profession. Le défaut de cette pratique pour le MJ est qu'il a parfois affaire à 3 ou 4 "00" dans son scénario. Parce que personne ne voudrait jouer une pauvre Recrue à côté de son copain qui lui, pourrait se parer du titre d'agent d'exception. Résultat pour le MJ, 4 machines de guerres prêtes à finir le scénario du MJ dans les 10 minutes qui suivent le teaser. Victory Games avait tenté de palier à ce problème, d'une manière qui en devenait parfois presque comique. On avait ainsi la mention " ce scénario peut être joué par un "00", deux "Agents" ou encore 3 "Recrues". Imaginez la tête du MJ qui a 4 copains, et qui veulent tous absolument jouer "Dr No". Le MJ va devoir faire jouer le scénario plusieurs fois de suite pour satisfaire les envies de ses amis d'incarner des "00". Imaginez aussi 4 "00" dans un tel scénario. Dr No, prends garde à toi, nous arrivons ! De même, et pour faire plus cocasse, imaginez la tête du Dr No qui voit débarquer 3 Recrues dans son repaire top secret, et qui doit vraiment se dire que le MI6 a eu de grosses restrictions budgétaires pour ne pas pouvoir envoyer autre chose que des Recrues pour contrecarrer ses projets de destruction du monde !!! La mégalomanie des grands méchants en prendrait un coup !

J'ai tenté de pallier à ce problème en proposant une campagne pour des Pjs de rang Recrue. En fait, au début de cette campagne, vos Pjs ne feront même pas partie du MI6. Vous pourrez alors vivre le processus d'enrôlement dans cette prestigieuse agence de renseignement, et vous découvrirez également les joies de l'entraînement. Après tout, et bien qu'il considère l'entraînement " par dessus la jambe " (au sens propre comme au figuré, d'ailleurs...), James Bond n'est pas arrivé à ce niveau de compétence sans être passé par un entraînement complet et exigeant. L'objectif n'étant pas de raviver des souvenirs de service militaire ou de transformer le MJ en sergent instructeur, mais bien de s'amuser en découvrant les règles et l'univers de James Bond, et de permettre aux joueurs de savoir d'où il viennent, et par où ils ont dû en passer pour arriver à intégrer le MI6.

Il n'a pas été toujours facile de se détacher du " complexe du "00" ". Il fallait proposer des challenges aux nouvelles Recrues un peu plus intéressants que de réussir à faire les photocopies de M en temps et en heure, tout en limitant parfois l'action, les gadgets et l'opposition. Après tout, il fallait bien garder une poire pour la soif ! C'est ainsi que vos joueurs n'auront pas accès à l'Aston Martin DB5, n'iront pas sur les plages des Bahamas, pas plus qu'il ne combattront une cinquantaine de gardes et qu'ils ne feront joujou avec des bombes nucléaires. On verra tout cela quand ils seront "00" ! Je me suis efforcé de ne pas trop complexer les joueurs en leur accordant des gadgets utiles et efficaces, en les faisant passer par des endroits exotiques, sans toutefois en faire trop, et j'ai tâché de leur fournir un soutien armé à chaque fois que je pensais que les fusillades auxquelles ils allaient être confrontés pouvaient tourner en leur défaveur. Mais ne vous y trompez pas, il y a là largement de quoi faire frissonner vos joueurs : des poursuites en voiture, des fusillades, des opérations commandos, des soirées distinguées, des palaces hôteliers. Bref, de l'action adaptée aux compétences de vos personnages, sans toutefois donner dans le " petit budget ".

Mon seul avertissement réside au niveau des armes à feu. Aujourd'hui, n'importe quel truand peut posséder une Kalachnikov ou une autre arme capable de tuer un Pj Recrue en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Je n'ai pas limité la capacité des ennemis à s'équiper avec du matériel moderne : aux joueurs de faire attention ! Ils affrontent des gardes armés de fusils d'assaut sans leur confortable stock de 9 Points d'Héroïsme ! Je pense que c'est le genre de situation qui favorise l'héroïsme, et qui ajoute de la tension autour d'une table de jeu, et si vos joueurs vous demandent pourquoi tant de haine envers de pauvres recrues alors que leurs "00" affrontaient les gardes de Goldfinger qui à l'époque, n'étaient armés que de revolvers antédiluviens, répondez leur simplement que le monde est devenu plus dangereux...

J'ai ajouté 3 personnages pré-tirés à cet ensemble de documents. Mon conseil : Utilisez-les ! Ils sont suffisamment complémentaires pour mener la campagne à bien, et l'un d'entre eux à même un lien de parenté avec un PNJ majeur présent

dans cette histoire. Si vous voulez créer votre propre équipe, utilisez les règles optionnelles de profession (sinon vous vous retrouverez avec une bande de canards boîteux), et tâchez de faire en sorte qu'au moins un des Pjs soit médecin, ou ait des connaissances médicales, et faites en sorte qu'un des Pjs ait un lien de parenté avec Catherine Winston.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, et de bonnes parties. Si d'aventure vous avez des questions, vous pouvez me contacter à l'adresse mail indiquée sur le site Internet. Et sachez que si cette première partie vous a plu, je suis en train d'écrire la suite. Une fois que les petites Recrues seront grandes, elles deviendront des Agents, et il sera temps pour elles de rejoindre la seconde partie de cette campagne. Peut être qu'elles pourront faire joujou avec des armes nucléaires, cette fois, qui sait ?