



L'arpenteur 2

Journal du club jeux de rôles, les Arpenteurs du Rêves
rédactionnelle avec amour par Juju, Yannick et Tom Tom



La bataille de Poitiers ou ce que l'on a fait ce W.E. sur un jeu de diplomatie

SOMMAIRE

EDITO

Page 2 : LA Liste des gangs engagés dans le Killer.

Page 3 : Mais qu'est ce c'est vraiment que le jeu de rôles ? Réponse à cette page.

Page 4 : Civilization, rapport de partie.

Page 5 : MAGIC, les envahisseurs parmi nous, et toutes les news.

Page 6 : Et notre traditionnelle page Star Wars.

Et voilà, l'arpenteur n'est pas un rêve et il devient de plus en plus une réalité. De par l'actualité chargée, l'arpenteur a pris du poids. Il faut dire que vous tenez entre vos mains un concentré de ce qui se fait de mieux.

Au programme, une petite explication sur ce qu'est le jeu de rôles, un rapport d'une partie acharnée de jeu de plateau, LE phénomène Magic, et toujours Star Wars.

WANTED

Attention, les personnes ci-dessous sont très dangereuses, si vous les voyez, veuillez vous cacher et ne pas bouger, merci.



GANG : San Ku Kai
CHEF : Goldorak (Petit mais costaud)
Particularités :
En métal recyclable (vive l'écologie)



GANG : F.L.N.C -
Front de Libération National des Cèzeaux
CHEF : Le Pannain (original)
Particularités :
2 jambes, 2 bras, lunettes (incroyable !)
Plastiquent les studios.



GANG : les WORMS
CHEF : Fluff
Particularités :
Pas commode, dangereux, repousse quand il perd un bout.



GANG : Arc-en-ciel (7 couleurs)
CHEF : Ricardo
Particularités :
Coma éthylique, alcool à la place du sang.



GANG : C'est arrivé près de votre studio (si je vous le dit !)
CHEF : Punisher
Particularités :
Bouchonneur fou



GANG : Blanche Neige
CHEF : Troll nain, fils de Taprand
Particularités :
Pervers (bouh le vilain)
Nain, petit et pas grand



GANG : Les Hyènes (qui rient)
CHEF : Glabouny la creuvre
Particularités :
Affreux Jojo, tous très sales,
Se lavent pas.



GANG : Casper & Co.
CHEF : le Fantôme
Particularités :
Demi, grand, blond, lunettes
Habite un bled pourrave.



GANG : les Sévèrements
CHEF : Calimero
Particularités :
Naïf, coquille sur la tête (y'en a bien qui se mettent des préservatifs)



GANG : les Daltons
CHEF : William
Particularités :
Pas bien fut-fut, faignants
Toujours à la bourre.

Et le gang mystère, leurs membres n'ont jamais pu être identifiés.

On sait juste qu'ils sont d'une cruauté sans pareil.

Un petit peu de douceur dans un monde de brutes.

Dis Monsieur, dessine-moi un jeu de rôle

Eh oui, les jeux de rôle, on en entend parler, on voit des émissions qui leur sont consacrées à la télévision, mais on a toujours du mal à savoir ce que c'est vraiment. C'est qu'expliquer ce qu'est un jeu de rôle, ce n'est pas si facile. Enfin, on peut toujours essayer...

Une petite définition

Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel les joueurs interprètent des personnages (un peu comme au théâtre) en train de vivre une aventure tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie. Le meneur de jeu décrit aux joueurs les scènes que vivent leurs personnages. Dans ce décor imaginaire, aussi vaste que celui d'un film à grand spectacle, chaque joueur fait agir le personnage qu'il incarne selon le tempérament qu'il lui a choisi. Le jeu de rôle est donc principalement un jeu de dialogues. Il n'y a ni gagnant, ni perdant, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixé leurs personnages.

Les ingrédients d'une partie de jeu de rôle

Le meneur de jeu commence à raconter l'histoire, telle qu'elle est décrite dans le scénario. Le scénario est le texte de l'aventure, qui regroupe l'intrigue, la description des intervenants les plus importants, et les plans des lieux visités. Le meneur de jeu s'y réfère constamment, tout en l'interprétant en fonction des actions des personnages. Ainsi, une même aventure jouée avec des joueurs différents peut aboutir à autant d'issues différentes, car ce sont les personnages des joueurs, qui par leurs actions, font l'histoire.

Les joueurs (en général de trois à cinq) interviennent en disant ce qu'ils souhaitent que leur personnage fasse. Des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées. En fonction de cela, le meneur de jeu indique les répercussions de leurs actions dans l'aventure, signale s'il y a des jets de dés à faire et modifie le cours du récit. En effet, le jeu de rôle est un jeu. Certaines actions entreprises par les personnages ne réussissent que sur un jet de dés heureux. La valeur du résultat à obtenir découle des caractéristiques chiffrées des personnages. Par exemple, un bûcheron est plus à même de scier un tronc qu'un médecin, alors qu'il ne possède pas les connaissances nécessaires pour soigner les gens.

Les thèmes abordés par les jeux de rôle sont extrêmement variés (médiéval-fantastique, science-fiction, épouvante, historique, humour...). Depuis 1974, date à laquelle est apparu aux Etats-Unis le premier jeu de rôle (Donjons & Dragons), plus de trois cents jeux ont vu le jour, sur tous les thèmes, en français, anglais, italien, espagnol...

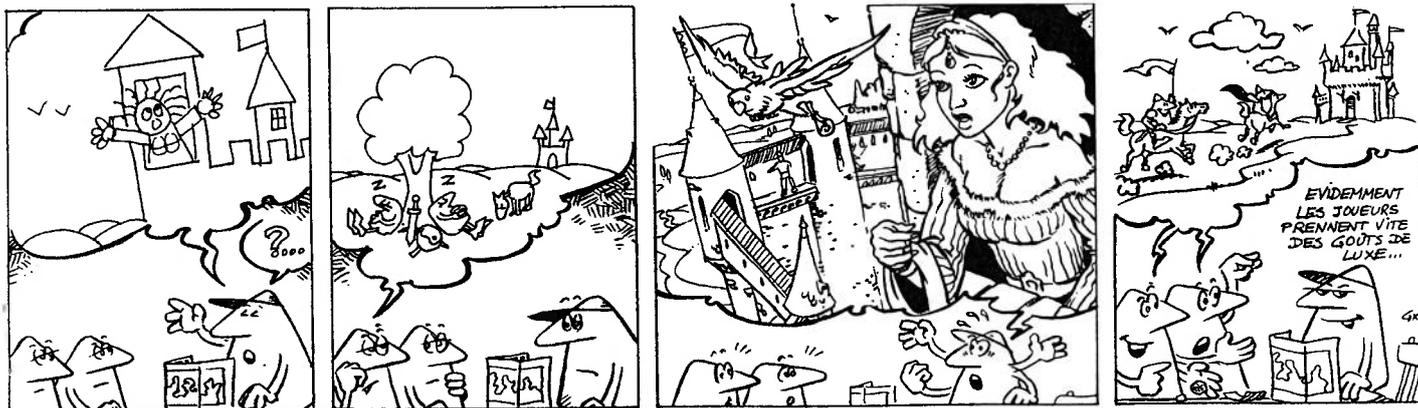
Une partie de jeu de rôle dure en moyenne entre quatre et six heures. C'est long, certes, mais pris dans l'action, on ne s'en rend pas compte puisque l'on passe un moment agréable entre amis.

Infos express

Il y a en France près de 300.000 personnes pratiquant le jeu de rôle. Une Fédération a été enfin créée en 1996. Pour plus d'info, vous pouvez aller voir sur le site officiel de la FFJDR :

<http://194.183.199.182/FFJdR/index.html>

Comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule sachez que nous sommes entré en contact avec le club du CUST et que nous envisageons déjà des activités communes.



Civilisation

Peut-être avez vous vu ou entendu 7 personnes peu fréquentables s'amusant à bouger des petits pions de carton de leurs gros doigts boudinés ce Week-End. Rassurez vous il ne s'agit pas d'un programme de réinsertion de personnes légèrement dérangées mais tout simplement des joueurs de **Civilisation**. Mais qu'est ce que **Civilisation** ?

Très bonne question, il s'agit d'un jeu de société, dont certains principes rappellent ceux du très célèbre Civilisation sur PC, où le but est de mener une civilisation naissante de l'âge de pierre à l'âge du fer en évitant les embûches, civilisations réunies autour du bassin méditerranéen.

En effet, vous devez en plus de faire attention aux autres joueurs, qui n'hésitent pas à vous mettre des bâtons dans les roues, faire du commerce intelligemment pour pouvoir acheter les cartes de civilisation nécessaires pour gagner (telles que Philosophie, Astronomie, Métallurgie...) et surtout survivre aux nombreuses calamités (Epidémie, Famine, Guerre civile...).

Nous nous sommes donc réunis, et deux jours durant (oui, il faisait beau, mais quand on aime on ne compte pas) avons bataillé dur pour mener notre civilisation au sommet. Et après neuf heures de jeu, nous n'avons pas réussi à nous départager. Pourtant à la fin de la première journée, un trio de tête s'était détaché, Egyptiens, Babyloniens et Romains avaient pris le large. Mais guerres civiles, famines et autres épidémies eurent raison de la puissance des Babyloniens et des Italiens, et l'Egyptien semblait bien parti talonné par l'Illyrien revenu du diable vauvert. Mais une triple alliance, Crète, Italie et Babylone empêcha l'Egyptien de gagner alors qu'il ne lui restait plus qu'un tour à tenir, sa civilisation ne fit plus que régresser. Alliance Crétoise et Babylonienne qui calma un Asiatique devenu trop entreprenant. A la fin du jeu, l'Assyrie se retrouvait sur les terres de départ du Babylonien retranché en Israël, l'Asie était bloqué dans le coin en haut à droite de la carte, la Crète s'était construit un confortable empire maritime en Grèce, les Italiens étaient repartis chaotiquement sur la carte et les Illyriens occupaient un large territoire du haut de la carte jusqu'en Italie.

La partie fut acharnée et tous les participants s'en sont retournés fourbus mais heureux, gardant souvent rancune .

Les joueurs :

Nono : le gentil Illyrien

Yannick : le Crétois au pied marin

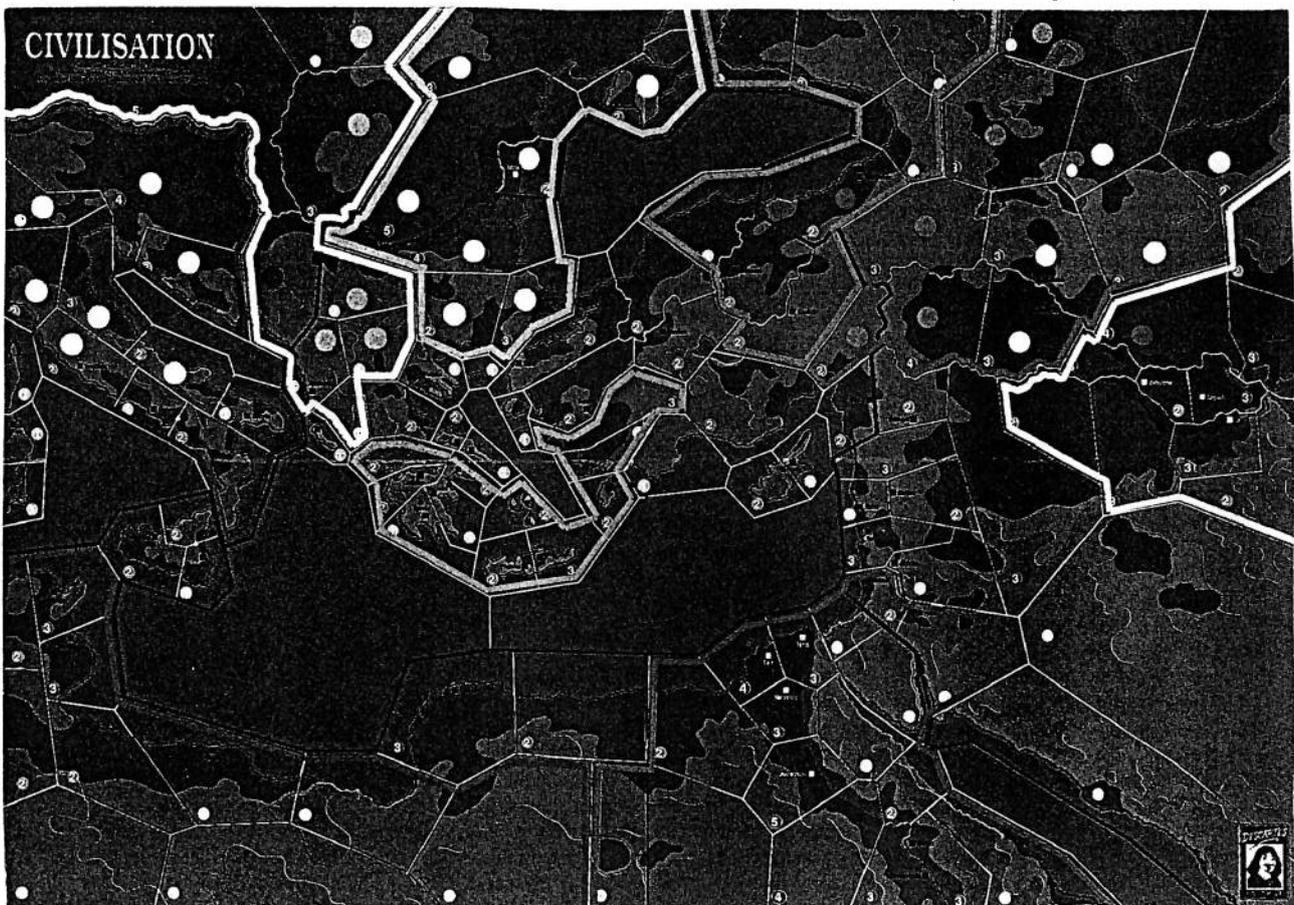
Juju : le fourbe Babylonien

Joris : l'Egyptien malheureux

Dany : l'Italien volant

Stéphane : le pauvre Asiatique

Olivier : l'Assyrien bloqué



MAGIC : mais, qu'est ce que c'est ??

Voilà presque 4 ans que le jeu *MAGIC The Gathering* est apparu au States. Fort de son succès là-bas, on a pu le trouver très rapidement en France dans les boutiques spécialisées. Ce jeu est depuis devenu un phénomène de société (Mireille Dumas pourrait certainement nous en parler si son émission existait encore, mais c'est certainement mieux ainsi). Mais tout le monde ne connaît pas ce jeu. Nous allons donc vous expliquer grossièrement le système de jeu.

MAGIC : Le jeu

Nous allons prendre le cas le plus simple: le jeu à 2 joueurs (il existe en effet des variantes à 3,4,5,... joueurs).

Chaque joueur possède un paquet de 60 cartes et un capital de 20 points de vie. Le but du jeu est de faire perdre les 20 points de vie de l'adversaire; On commence le jeu avec 7 cartes en main, et chaque tour on pioche une nouvelle carte. Utilisées judicieusement, elles vous amèneront à vaincre l'adversaire.

On distingue 3 types de cartes:

- Les terrains, qui symbolisent votre réserve de *mana*. Les points de mana pourront être utilisés pour jouer d'autres cartes. Il existe des cartes (et mana) de 5 couleurs, obtenu par 5 terrains différents: bleu (îles), rouge (montagnes), noir (marais), blanc (plaine), vert (forêt).
- Les créatures, qui possèdent une force et une endurance propres. Elles peuvent attaquer l'autre joueur et ainsi lui faire perdre des points de vie.
- Les sorts, qui ont des utilités très diverses : soigner, tuer des créatures, annuler d'autres sorts ...

MAGIC : Un jeu complexe

Bien que le principe du jeu soit simple, un nombre infini de possibilités sont offertes à chaque joueur, car MAGIC comporte plus de 2000 cartes différentes. Ainsi, en associant plusieurs cartes, on peut augmenter leur efficacité, en réalisant ce que les joueurs appellent *Combos* (combinaisons).

MAGIC : Des cartes à collectionner

Mais si MAGIC n'avait été qu'un simple jeu de cartes, peut-être n'aurait-il pas eu un tel succès ? Et son créateur Richard Garfield l'a bien compris. En effet, il s'agit également de cartes à collectionner, avec des cotes remises à jours tous les mois.

La valeur de chaque carte est différente, et certaines qui ne sont plus éditées aujourd'hui valent une petite fortune: Le célèbre **BLACK LOTUS** vaut actuellement 2200F.

Les créateurs ont en effet eu l'idée de faire de nombreuses éditions limitées. Et de nombreuses cartes ne se trouvent plus dans le commerce, et on ne peut plus les trouver qu'en les achetant à des

particuliers (attention aux prix, et gare aux arnaqueurs), ou à l'échange.



LE Black Lotus

Pour les inities

La dernière extension de MAGIC, et plus précisément de MIRAGE vient juste de sortir, et se nomme VISION. On y trouve de nouvelles cartes intéressantes, mais les cotes ne sont pas élevées. De plus les capacités spéciales apparues dans MIRAGE sont toujours présentes, on retrouve avec plaisir les créatures avec *débordement*, mais aussi avec *déphasage* (malheureusement qui semble avoir un intérêt très limité). Il s'agit d'une extension assez sympa, avec de sublimes illustrations, comme pour MIRAGE, mais qui à mon avis ne vaut ni ALLIANCE, ni ERE GLACIAIRE. A noter qu'ERE GLACIAIRE n'est plus éditée, et que les cotes sont en train de monter, alors ruez vous sur les derniers exemplaires en magasins.

Au programme des nouveautés également, les nouvelles règles pour les tournois: Pour les types II, dorénavant, dès qu'une nouvelle extension sortira, une ancienne sera bannie de vos jeux. De plus, toutes les cartes qui étaient jusqu'à lors limitées à un exemplaire, ne sont maintenant plus autorisées (plus de Balance, plus de Demonic Tutor, Etc...). Enfin, ERE GLACIAIRE et FALLEN EMPIRE ne font plus partie du type I.

Les conséquences de ces changements vont être simples: les jeux défaussés vont disparaître (plus de Hymn to Tourach, plus d'Abyssal Spector). On va voir le retour en force des jeux rouges Boule de Feu, et par conséquent les Cercles de Protection Rouge(et oui, on ne peut plus utiliser Anarchy). Attention, c'est donc le retour des jeux bourrins !!!

A noter que d'ici quelques mois sortira la 5ème édition, et là encore de nombreuses cartes disparaîtront (heureusement, de nouvelles seront là pour compenser).

Ne pas oublier que le jeu MAGIC The Gathering sort sur PC CD-ROM, et Console PLAYSTATION, mais nous vous en reparleront une autre fois.

Enfin pour ceux qui sont intéressés par un petit tournoi, tenez vous près, les Arpenteurs s'occupent de tout.

Yannick

Actualité STAR WARS.

Avis aux fans !!!

Bibliographie, Merchandising(posters, figurines)

Je profite de la sortie prochaine de STAR WARS, l'édition spéciale pour vous présenter les différents accessoires tirés de l'univers de la GUERRE DES ETOILES.

Tout d'abord, en ce qui concerne la bibliographie, de nombreux ouvrages sont parus aux Etats Unis. Quelques uns ont été traduits en français. Citons d'abord la trilogie de Timothy Zahn (L'héritier de l'Empire, la Bataille des Jedi, l'Ultime Commandement) se situant chronologiquement après le Retour du Jedi. L'Empire a été vaincu à la bataille d'Endor et l'Empereur Palpatine est mort dans l'explosion de la deuxième étoile noire. L'ancienne République renaît lentement de ses cendres, avec à sa tête Mon Mothma, l'Amiral Ackbar, Luke Skymalker et Leia Organa. Mais aux confins de la galaxie, le grand Amiral Thrawn (fin stratège) regroupe les Impériaux vaincus. Il compte reconquérir la galaxie à l'aide d'armes secrètes développées par l'Empereur à l'époque des Guerres Cloniques...

Cette trilogie véhicule encore bien l'esprit de la Guerre de Etoiles. Je vous la conseille vivement même si elle n'est pas tout à fait à la hauteur des récits de Georges Lucas. D'autres bons romans tels que Les Enfants du Jedi de Barbara Hambly, la trilogie de l'Académie des Jedi de Kevin Anderson ou Shadows of the Empire de Steve Perry existent.

Quelques BD tirées des romans sont sorties, mais elles restent assez décevantes du point de vue des dessins.

Coté Multimédia, vous devez savoir que de nombreux jeux sont sortis tels que X-WING, TIE FIGHTER, REBEL ASSAULT, DARK FORCES,...Un jeu tiré de Shadows of the Empire doit sortir sur PC et Nintendo 64. Des CD-ROM décrivant les effets spéciaux de STAR WARS et l'édition spéciale circulent aux US. John Williams, compositeur de la bande originale de la trilogie a contribué à la sortie d'un CD tiré de Shadows of the Empire.

Si vous êtes intéressés par des accessoires tirés de STAR WARS, n'hésitez pas à venir me voir, je peux obtenir des bons prix grâce à quelques connaissances. Voici une liste de figurines, jouets de collection (d'époque !! quelques uns sont ressortis en grande surface, mais en nombre et type limités), gadgets, posters, CD, CD-ROM, ... que je peux obtenir:

Livres et CD :

Livre de poche SW, GB (1978) : 40F

Disque 45t (Histoire racontée de la Guerre des Etoiles):50F

Livre The Art of Star Wars Galaxy(US 1994) : 150F

CD Star Wars : 130F

CD Empire Strikes Back : 130F

CD Return of the Jedi : 130F

Figurines :

C3PO (Z6PO) : 50F

R2D2 : 50F

Darth Vader : 30F

Greedo : 50F

Boba fett : 50F

Chewbacca : 50F

Han Solo : 60F

Homme des sables : 40F

Luke Skywalker Hoth : 50F

TIE fighter Pilot : 40F

Han Solo Hoth : 45F

AT-AT Commander : 30F

Garde Bespin Noir : 70F

Imperial Commander : 50F

FX-7 : 50F

Han Solo Carbonite : 250F

Anakin Skywalker (abimé) : 60F

Luke Poncho : 60F

Leia Poncho (nue) : 30F

8D8 : 50F

Big Fortuna : 45F

Rancor Keeper : 45F

Admiral Akbar : 40F

Chief Chirpa : 30F

Ree Yees : 30F

General Madine : 30F

Accessoires:

X Wing : 220F

TIE : 270F

Snowspeeder : 250F

TAUN TAUN : 150F

SY SNOOTLE AND REBOO BAND : 300F

Jabba : 350F

Rancor Monster : 250F

A Wing : 150F

Sabre laser plastique

(bruit laser, bruit d'impact) : 280F