

STAR FRONTIERS Alpha Dawn, Version française

Un jeu méconnu présenté par Jean-Marc Dumartin

Une boîte rouge (enfin... rose et bleue, ;-)), le logo TSR, Donjons & Dragons inscrit dans un coin, un dessin de Larry Elmore en couverture...

On dirait du Donj' mais cela n'en a ni la teneur, ni la destination (enfin, presque).

Star Frontiers est un jeu de rôles de science-fiction, sorti en 1983 et « conçu par les producteurs de Donjons & Dragons ». Allez, j'ouvre pour vous la vieille boîte.

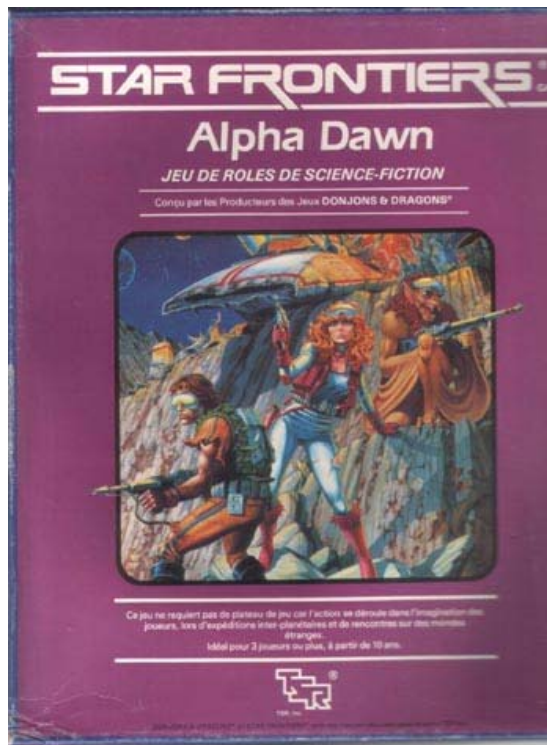
Arghhh ! Damned, je suis eu ! Je m'attendais à un jeu de rôles et on m'a refilé une boîte contenant un wargame ! Des plans, des plans, des pions prédécoupés... Non, attendez voir... Il y a des livrets là-dessous, bingo, il y a marqué « règles » dessus.

Sincèrement, je ne me rappelle pas avoir eu cette impression étrange à l'ouverture d'un jeu de rôle. Si on se replace dans l'époque, début des 80's, cela fait un petit peu suite aux formats adoptés par des suppléments scénarios Donjon & Dragons d'alors. Une couverture amovible dont l'intérieur révélait les plans des donjons et autres joyusetés.

En fait, on pourrait dire, ou tout au moins croire, que Star Frontiers « Alpha Dawn » a été conçu comme un jeu volant « ratisser large ».

Comme un jeu d'entrée au jeu de rôle d'abord, avec un livret de règles d'initiation pour une version « light » louchant sur les lecteurs de livres dont vous êtes le héros, comme une passerelle pour les wargamers ensuite, par l'utilisation massive de plans (et de pions) et enfin comme un jeu de science-fiction à part entière pour les rôlistes confirmés.

Les joueurs et leurs personnages évoluent dans un univers de space-opéra. Une Union est née entre quatre races totalement disparates. Il existe d'autres races intelligentes, mais seules celles de l'Union ont un niveau technologique permettant le voyage spatial. Seules celles de l'Union ? Non... L'Union s'est trouvé un ennemi impitoyable en une race évoluée, belliqueuse et hermétique à tout contact. Les PJs peuvent être issus des quatre races. Ils sont des agents de la police stellaire au service de l'Union, traquant les ennemis bien entendu, mais œuvrant



aussi contre les trafics ou faisant office de simples policiers dans certains cas.

◆ Voyons le contenu de la boîte :

- un livret de règles d'initiation
- un livret de règles avancées
- un livret module d'aventure dont la couverture est un plan cartonné en couleur recto / verso
- un plan papier épais en couleur recto / verso
- une planche de pions en carton prédécoupés
- une paire de D10 (absents de ma boîte).

A cela il faut rajouter deux suppléments « scénarios » qui

forment une campagne avec celui de la boîte de base.

◆ Livret de règles d'initiation

Tout léger malgré sa couverture cartonnée (16 pages), il présente de manière très synthétique l'univers de Star Frontiers et permet la création d'un personnage simplifié au maximum. Ce livret s'adresse clairement à ceux qui n'ont jamais pratiqué le jeu de rôles. La démarche adoptée pour les deux courtes aventures qui clôturent le livret est celle d'un livre dont vous êtes le héros (mixé avec un brin de wargame) et se déroulent sans maître de jeu.

◆ Livret de règles avancées

Soixante pages, plus la couverture cartonnée. On y trouve une création de personnage bien plus étoffée, on commence à parler d'évolution de personnage et de points d'expérience (on ne se refait pas !), une

page de renseignements pour chacune des quatre races de l'Union et l'adversaire principal, les Sathars.

Là où les classes faisaient la particularité (ou l'attrait) de Donjons & Dragons, le système de Star Frontiers fait appel à un principe de « spécialités » (13 au total) divisées en trois groupes principaux. Branche militaire (sept spécialités relatives aux combats), branche technologique (trois spécialités, informatique, robotique et technique) et branche biosociale (trois spécialités, environnement, médecine et psycho-sociologie).

Grâce à l'expérience, un PJ pourra développer ses spécialités ou en acquérir de nouvelles. Sont ensuite présentées en détails les spécialités avec le mode de calcul nécessaire afin d'obtenir le pourcentage de base de chances de réussite.

Les déplacements sont abordés, y compris la natation, les chutes ou le déplacement en apesanteur.

Le chapitre suivant nous amène aux combats (tient ? un init au d10 + bonus, retour de Donj' ?). A distance d'abord, séquence du tour, table de modificateurs selon les circonstances, tir d'opportunité, etc. Le même schéma est repris pour le combat rapproché. Les tableaux des armes et une page traitant des dégâts et de la convalescence clôturent le chapitre.

On découvre ensuite les véhicules et le combat de véhicules, neuf pages regorgeant de tableaux et d'explications.

Originalité du bestiaire qui vient ensuite, il débute par « comment créer vos créatures ». Il est vrai que les trois pages et la dizaine de créatures présentées ne suffiraient pas à peupler les 38 systèmes stellaires répertoriés dans le secteur de l'Union (dont 21 encore inexplorés).

Le chapitre suivant offre aux joueurs les tableaux classiques d'équipements divers, prix et explications sur quelques lignes des divers objets.

L'Union est ensuite présentée (avec une carte) de manière très sommaire et le livret se clôt sur des conseils de maîtrise et de création d'aventures.

◆ Livret module d'aventure

SF-0 : naufrage sur Volturne

Ce livret est la première partie d'une trilogie (bouclée par les deux suppléments, voir plus loin). Le module est prévu pour une équipe de 4 à 8 personnages. Engagés pour cartographier et éventuellement prendre contact avec toute forme de vie évoluée sur la planète Volturne, ils doivent également tenter de retrouver les traces d'une mission précédente disparue. Ils y rencontreront des pirates et autres créatures indigènes venant s'ajouter au bestiaire du livre de règles avancées. Non seulement on retrouve le principe des rencontres aléatoires mais certaines créatures pourraient être directement issues du Monster Manual de D&D, oups !

Le livret est émaillé de textes encadrés qui peuvent être des aides précieuses au MJ débutant, ces encadrés étant censés être lus aux PJs afin de poser un décor ou une situation. À noter que deux fins sont possibles, selon que l'on envisage ou non de poursuivre par les deux modules suivants. Originalité qui méritait d'être signalée.

Mis à part la boîte de base (sortie chez nous en 1985), TSR nous a gratifié de deux suppléments aventure, la suite de la trilogie initiée dans la dite boîte de base.

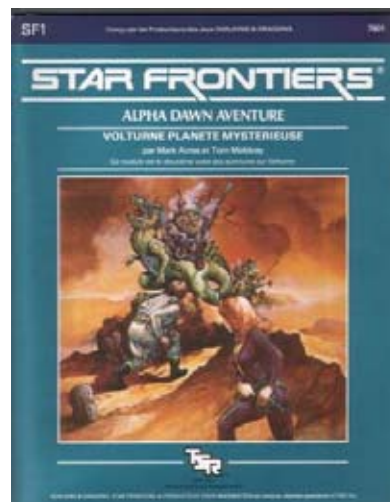
- SF-1 : Volturne planète mystérieuse

- SF-2 : victoire sur Volturne

Les deux optent pour le même format, 32 pages plus une couverture cartonnée séparée qui peut servir d'écran et qui offre les plans.

Les deux modules sont annoncés comme pouvant être joués de manière indépendante ou bien comme suite à « naufrage sur Volturne », ce qui est bien sûr préférable.

SF-1 : Volturne planète mystérieuse

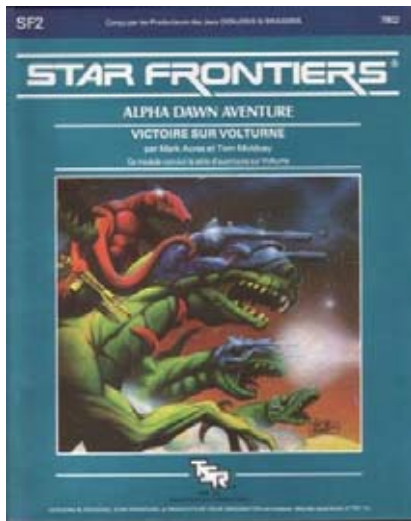


Les PJs sont naufragés sur Volturne et doivent survivre dans un milieu somme toute hostile à l'homme, et aux étrangers en général.

S'appuyant sur les épreuves subies lors du SF-0 naufrage sur Volturne (boîte de base) pour donner une base historique (si le SF-0 n'a pas été

joué, un laïus résume les événements), cette deuxième partie d'aventure révélera son lot de rencontres (programmées ou aléatoires) et de lieux à explorer (donjon forever !). Le verso de la couverture livre une fois encore les plans, alors que le module amène son lot de nouvelles créatures (du fongus au robot hypnotiseur !). La montée en puissance tout au long du module débouche sur une fin qui n'est pas totalement figée. Deux options s'offrent au maître de jeu, qui n'auront pas tout à fait la même incidence sur les événements à suivre.

SF-2 : victoire sur Volturme



Les précédentes péripéties des PJs amènent la planète Volturme au bord de la guerre. Une flotte Sathar est en route pour vitrifier la surface de la planète. Le seul espoir ? Les PJs ! Ils combattront, devront faire preuve de diplomatie (même jeter les bases d'une alliance

planétaire), ils serviront dans les services spéciaux des trois autres races de l'Union et seront à la tête des autochtones pour l'affrontement final.

Le space-opéra dans toute sa splendeur !

Ce livret apporte lui aussi son lot de nouvelles créatures, on y trouve un plan général de la bataille de Volturme et même un petit jeu à part dont le « terrain » est imprimé sur le verso de la couverture cartonnée. « Le grand jeu des UI-Mors » est une épreuve que les PJs devront passer en cours d'aventure, un jeu de balle et de courses, dont les règles tiennent sur quatre pages.

Le module se clôture par « La Grosse Découverte » et des suggestions pour embrayer sur d'autres aventures.

Au final, un système simple, abordable facilement, un univers aux possibilités quasi infinies et un hypothétique soutien du mastodonte d'alors, TSR. Un jeu qui aurait dû faire passer de nombreuses heures de jeu à des rôlistes plutôt débutants.

Alors pourquoi Star Frontiers « Alpha Dawn » n'est-il pas un de ces jeux de rôles « référence » lorsque l'on parle de Space-Opéra ?

Sans avoir la science infuse ni être un historiographe du jeu de rôles, j'ai pourtant l'envie d'avancer quelques éléments qui m'ont marqués.

En premier lieu d'ailleurs, l'absence de soutien et de développement de TSR. Sans préjuger de la situation de l'époque, TSR a bien livré en français les deux volets restants de la campagne « Volturme » mais rien de plus. Je ne me souviens pas de la promo (à côté de celle qui accompagnait chaque supplément Donjons traduit !) et le Star Frontiers « Knight Hawks » annoncé comme « bientôt traduit » n'est, à ma connaissance, jamais arrivé (cette boîte aurait permis de jouer des combats de vaisseaux spatiaux, entre autre). Le manque de soutien pouvant d'ailleurs

s'expliquer par le manque de succès du jeu en France.

Mais principalement, je crois plutôt que l'insuccès de Star Frontiers est dû au fait que l'année précédente (1984 donc) avait vu, et en français dans le texte, la parution « d'Empire Galactique » et des milliers et milliers d'exemplaires de « Méga », façon jeux et stratégies.

Star Frontiers, malgré son origine, ne pouvait rivaliser avec ces deux monuments. Ces deux jeux ont dès leur sortie suscité un engouement certain et Star Frontiers qui arrivait un an plus tard, conditionné dans une boîte, décevait par la qualité de présentation et la qualité des livrets (mise en page rudimentaire, la feuille de personnage la plus laide du monde connu...), l'aspect jeu de débutant et surtout, si l'on peut imaginer un univers très riche, le jeu n'en fait que très peu état.

On manque d'informations sur l'Union, les races, les planètes, on se doute mais on ne sait pas. Ajoutez à cela des aventures trop proches du PMT chères à Donjons & Dragons mais qui se marient si mal avec la SF, linéaires et rigides, parfois risibles de naïveté ou d'absurdité et vous comprendrez pourquoi Star Frontiers « Alpha Dawn » est un jeu qui était, peut-être dès le départ, destiné à finir sur une étagère sans être vraiment utilisé par les manipulations.

Même si, dans l'absolu, Star Frontiers n'a rien de très original, un MJ évoluant dans un univers de space-opéra pourra certainement y piocher des bouts de choses à utiliser.

