

James Bond 007

Un jeu méconnu présenté par Armand Buckel

Vous êtes un agent du M I 6 envoyé par sa gracieuse majesté pour enquêter sur un éventuel trafic dans un pays de l'ex-bloc soviétique qui mettrait en péril l'économie mondiale.

Voilà ce que M pourrait vous dire dans son bureau avant de vous envoyer en mission.

JAMES BOND 007 LE JEU DE RÔLE débarque en France en 1988 chez jeux Descartes.

Regardons ça de plus près .

C'est un livre sous couverture rigide. Le découpage des règles se fait de façon très intelligente pour que mêmes les néophytes puissent démarrer les parties assez rapidement.

Le jeu se passe dans l'univers proposé par les films et non celui des romans . Une filmographie y est d'ailleurs proposée. Un oubli tout de même CASINO ROYAL. Cela donne tout de suite l'ambiance.

LES REGLES

Dans la présentation tout est fait pour la clarté. Il y a les deux parties classiques de beaucoup de jeux : section des joueurs , section du maître du jeux.

L'introduction n'est nécessaire qu'aux néophytes, on peut donc s'en passer.

Les choses sérieuses commencent avec la création du personnage. Il y a là un système classique de répartition de points qui est simple et efficace. La feuille de perso proposée avec les règles n'est, à mon goût, pas fonctionnelle du tout. Je conseille plutôt celle proposée dans le supplément L'EQUIPEMENT dont je vais parler plus loin.

Il y a trois "niveaux" dans le jeu. Les joueurs ont la possibilité d'incarner soit une recrue, un agent ou un 00. Pour démarrer, commencer par la recrue ; la découverte du jeu sera d'autant plus plaisante.

Après les caractéristiques classiques (force, dextérité, volonté, perception, intelligence) , il faut déterminer l'aspect physique. Et cela amène une notion assez intéressante : les points de célébrité. Ils permettent pendant les aventures aux méchants de service de vous reconnaître (éventuellement). Et oui ! avant de démarrer vos premières missions, vous êtes déjà connus.

Pour donner un background cohérent aux persos, il y a une partie sur la profession et les champs d'expérience et surtout les



faiblesses éventuelles. James bond craque bien sur toutes les créatures ravissantes qu'il rencontre dans les films .

La définition des compétences est faite avec une formule associant les caractéristiques correspondantes et un niveau qu'on lui donnera. C'est simple, court et très clair.

Toute action est résolue par un jet de D100 qui est défini par un facteur de difficulté qui est le multiplicateur de la compétence correspondante. Résultat qui est ensuite comparé sur la table de qualité de réussite. Rassurez-vous, c'est plus simple que Donjon. Ce système est simple, efficace et permet une grande marge d'improvisation aux actions des joueurs qui font toujours ce que l'on n'a pas prévu.



Viens le combat. Contrairement à d'autres jeux, le chapitre le concernant ne prend pas la moitié du livre de règles. Il n'y a que cinq niveaux de blessures et c'est largement suffisant. Les règles sont faites de façon suffisamment « filmiquement » réaliste pour que ce soit fluide. Il y a dans le supplément 'POUR VOTRE INFORMATION' un complément pour le combat très intéressant.

Le chapitre sur les courses poursuites, par contre, devient clair avec un peu de pratique. Toute action faite avec un véhicule est très bien définie et à mon humble avis, c'est au maître de l'adapter à sa sauce.

Le jeu comporte des règles de simulation assez réussies de jeux de casino. C'est très important dans le monde de JB007. Il y a là de quoi passer de bons moments de suspense. La présentation qui suit, de différents casinos est à mon goût un peu pauvre. Je conseille aux MJ et aux joueurs de se documenter plus avant.

Un des points importants du jeu sont les points d'héroïsme. Sans cela, la saveur du jeu ne serait pas pareil. Ce sont tout simplement des bonus accordés aux joueurs pour réussir certaines actions cruciales ou pour rattraper certains ratés aux moments critiques.

Le chapitre sur l'équipement est succinct mais suffisant pour démarrer une mission. Les armes sont définies d'une façon assez précise et "réaliste". Les gadgets sont à part, mais très bien définis et rien ne vous empêche d'en inventer vous-mêmes.

Quant aux véhicules, ceux proposés font maintenant un peu désuets. Là, il y a un peu de travail d'adaptation pour les amateurs de mécanique de toutes formes. Personnellement, quand je maître, je reste un peu dans le flou, vu que moi et la mécanique ça fait deux.

Le tableau de création de différents PNJ qui même si de prime abord peut paraître futile, peut s'avérer fort utile pour la création ou l'improvisation de scénarios.

Le fonctionnement du MI6 est assez bien décrit, mais est surtout intéressant pour la description des différents background des protagonistes dans le service.

La galerie de portraits proposée des alliés comme des ennemis de James bond est plus anecdotique et pas forcément utile. Ils peuvent surtout intéresser les inconditionnels des films.

Les différentes villes proposées sont sympathiques mais je conseille quand même de consulter de vraies dépliants ou livres de voyages pour mieux saisir les futurs terrains de jeu de vos joueurs .

LES SUPPLEMENTS INDISPENSABLES

Il y a d'abord POUR VOTRE INFORMATION. Il amène quelques compléments et précisions au niveau des règles.

Il précise les règles de combats dans d'autres dimensions que terrestres. Ca peut être très utile quand ça va vous arriver.

Les tables de création pour les missions sont très utiles et à l'usage ne font vraiment pas gadget.

Le petit rappel sur les différents services secrets mondiaux est très instructif et peut se révéler très utile selon les circonstances.

Les villes supplémentaires sont très utiles et fort agréables .

Ensuite vient la boîte L' EQUIPEMENT, très utile pour la nouvelle feuille de personnage, qui est franchement plus claire et fonctionnelle que celle proposée dans les règles de base. L'écran proposé avec est très bien et fort utile.

J'en viens maintenant à la bible pour tout amateur même non joueur. Je veux dire par là LE MANUEL DE Q. Tout mais alors tout est décrit pour les armes de toutes sortes, les gadgets et les véhicules de toutes origines et variétés qui apparaissent dans les films. Ce bouquin est un véritable bijou. Tout maître à JAMES BOND se doit de l'avoir.

Quand aux scénarios, je ne donne là qu'un avis purement subjectif. Je pense que OCTOPUSSY et les deux GOLDFINGERS méritent plus qu'un détour. Moi, je les trouve superbes, bien ficelés, biens menés jusqu'à une fin qui est différente par rapport aux films respectifs.

Pour conclure, je ne peux que regretter la disparition de ce jeu du marché. Pour moi, c'est le meilleur jeu d'actions contemporaines que j'ai pu voir jusqu'à présent. Et c'est à mon grand regret qu'il n'existe plus. Je ne peux que vous donner rendez-vous dans le bureau de M pour d'autres aventures.