

HÉROS

La revue dont vous êtes le Héros

Nouveauté

Revue semestrielle N°1
Littératures de l'imaginaire, jeux de rôle...
Nouvelles-jeu illustrées
Format : 162 mm X 240 mm – Piques métal
88 pages ; prix TTC : **6 €**

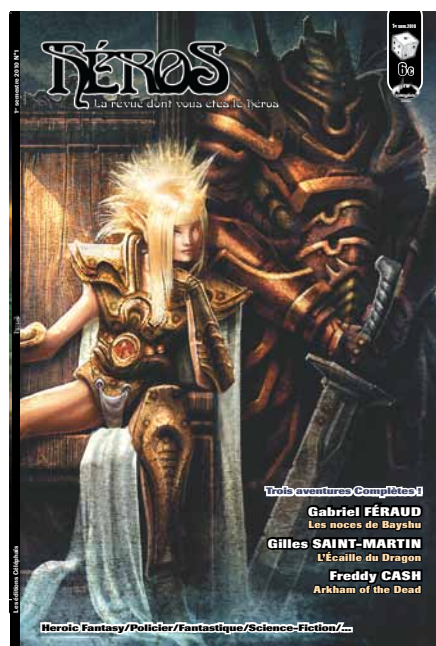
Abonnement France : **10 €**
Diffusion/Distribution : **Lokomodo**

ISBN : 978-2-35477-017-4
ISSN : 1778-7939

Parution : **25 mai 2010**



9 782354 770174



Sommaire n°1

LES NOCES DE BAYSHU (Nouvelle-Jeu)

Auteur : Gabriel FÉRAUD
Illustrateur : JEZ
Genre : *fantasy*

ARKHAM OF THE DEAD (Nouvelle-Jeu)

Auteur : Freddy CASH
Illustrateur : Thomas BALARD
Genre : *fantastique/horreur contemporain*

L'ÉCAILLE DE DRAGON (Nouvelle-jeu)

Auteur : Gilles SAINT-MARTIN
Illustrateurs : Vincent PARTEL & Pierre MAUGER
Genre : *fantasy*

La revue :

En parallèle à la revue BLACK MAMBA, les éditions Célephaïs vous annonce la naissance de leur nouvelle publication : HÉROS dont le premier numéro sortira ce mois de mai.

La revue HÉROS proposera à ses lecteurs de vivre des aventures interactives complètes sur le modèle des livres-jeu dont vous êtes le héros. Sous forme de nouvelles, ce genre de récit a pour caractéristique d'être interactif, c'est-à-dire que le déroulement dépend des choix du lecteur. Chaque revue présentera dans son sommaire un minimum de 3 fictions, de genres alternés (Urbain, SF/Cyberpunk, Policier, Medfan...) et dont une page expliquera en prologue les règles de jeu, la fiche de personnages et le système de combats le cas échéant. Les histoires seront choisies pour leur qualité littéraire, et seront illustrées par les dessinateurs travaillant avec la revue Black Mamba. Un cahier final de 8 pages traitera de l'actualité du Jeu de Rôle, des Livres-jeu, Jeux de plateaux, Jeux vidéo, BD etc.

« Quoi de plus merveilleux qu'un nouveau-né faisant son entrée dans la grande aventure du monde. Aujourd'hui, fêtons la naissance de Héros : la revue dont VOUS êtes le héros ! « Comment ça un nouveau-né ? On connaît déjà ! » diront certains. Eh bien, ils auront raison. L'histoire des livres-jeu est en effet déjà bien fournie. On situe ses balbutiements vers la fin des années 60. Pourtant, la date la plus marquante est sans conteste l'année 1982, où Le Sorcier de la Montagne de Feu a connu un succès fulgurant ; donnant du même coup le signal de départ d'une décennie engloutie par une déferlante de titres que s'arrachaient des adolescents avides de quêtes fantastiques et d'avatars héroïques. Puis vint le temps des jeux vidéo. Envahisseurs surpuissants aux cerveaux ultrarapides et aux armures de plastique, les consoles et les ordinateurs ont été accueillis à bras ouverts. Ils ont occupé nos foyers ; jouant les cartes du son et de l'image animée, face à celles de la prose et des illustrations. L'avènement d'Internet aurait définitivement pu jeter les collections de livres-jeu dans les oubliettes ténébreuses de châteaux équipés Wifi. Cependant – belle revanche digne d'un scénario de saga – c'est le contraire qui arriva. Leurs partisans, jadis isolés dans leurs chambrées, ont profité de ce formidable outil de communication pour organiser la résistance...»