



# 1984

---

le jeu de rôle,  
d'après Orwell

## Personnages pré-tirés

DANS DES TEMPS DE TROMPERIE GÉNÉRALISÉE,  
LE SEUL FAIT DE DIRE LA VÉRITÉ EST  
UN ACTE RÉVOLUTIONNAIRE.

# 1984

Nom du personnage : **Arthur MONK**

Profil : **ancien amant**

Nom du joueur : .....

Membre du parti (et rang) : **Non**

## Identité :

**Fait rare dans votre monde, vous êtes un indécrotable optimiste (1). Quelque peu excentrique (2), autant que cela soit possible selon les normes sociales, vous avez l'art d'imaginer des solutions auxquelles personne n'aurait pensé.**

5'8—

—

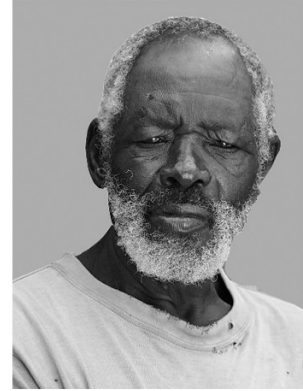
5'4—

—

5'—

—

4'6"—



Date : **03/22**/1984  
N° : **AM-Ln2-010**

**Histoire :** Vous avez vécu une folle passion avec Julia. Vous, le fonctionnaire terne, vous êtes devenu poète (1), peintre (1) et danseur. Vous avez pris l'habitude de fréquenter les cafés des artistes (1). Mais ce qui devait arriver arriva : un tour au Miniluv pour activités subversives. Et vous avez craqué, vous avez trahi. Plus jamais vous n'avez revu Julia. Mais vous n'avez jamais cessé de l'aimer et d'être hanté par le remords de votre trahison.

## Destinées \*

> DD

**1**

> PE

**9**

## Aptitudes :

HABILETÉ : **0**

AGILITÉ : **0**

FORCE : **0**

PERCEPTION : **2**

EMPATHIE : **3**

INTELLECT : **1**

## Compétences :

Bricolage : **2**

Éloquence : **2**

Camouflage : **2**

Tâches manuelles : **4**

Culture générale : **2**

## Équipement :

**Matériel d'art (1) : peinture, craie...**

## Livret politique :

Points de fidélité : **0**

# 1984

Nom du personnage : Mary HURTLESS

Profil : ancienne collègue

Nom du joueur : .....

Membre du parti (et rang) : Non

## Identité :

Vous vivez dans la peur d'être emmenée par la Police de la Pensée et de disparaître sans laisser de trace. D'une grande prudence (1) et d'une grande discrétion (2), vous mesurez sans cesse chacune de vos paroles et vous méfiez de tout et de tous.

5'8—

—

5'4—

—

5' 

—

4'6"—



Date : 04/13/1984  
N° : MH-Ln2-931

## Histoire :

Vous étiez institutrice (2) dans la même école que Julia Winston. Suite à la dénonciation d'un élève, vous avez connu les sous-sols du Miniluv (1) et les rouages du système policier (2). Alors que vos collègues vous tournaient le dos pour éviter les ennuis, Julia, seule, est venue vous soutenir et témoigner en votre faveur.

## Destinées \*

> DD

1

> PE

   / 9

## Aptitudes :

HABILETÉ : 2

AGILITÉ : 0

FORCE : 0

PERCEPTION : 0

EMPATHIE : 2

INTELLECT : 2

## Compétences :

Bureaucratie : 2

Observation : 2

Camouflage : 2

Tâches manuelles : 3

Culture générale : 3

## Équipement :

Confitures, sucre et thé authentiques (1)

## Livret politique :

Points de fidélité : 1



# 1984

Nom du personnage : Arthur ROTHAN

Profil : ancien élève devenu fonctionnaire

Nom du joueur : .....

Membre du parti (et rang) : Parti Extérieur

## Identité :

Vous êtes quelqu'un de précis et de méticuleux (1). Rien n'échappe à votre vigilance (2). Discipliné, ordonné, aimant le travail bien fait et détestant remettre au lendemain ce qui peut être fait le jour même, vous êtes capable de travailler des heures sans vous arrêter.

5'8 —

—

5'4 — 

5' —

—

4'6" —



Date : 01/13/1984  
N° : AR-Ln2-548

Histoire : Julia a d'abord été votre institutrice et elle vous a appris à lire et à écrire. Par la suite, elle vous a aidé à rédiger votre dossier pour intégrer le Parti Intérieur (2) puis le Minitrue (3). Elle a toujours été là pour vous aider, au fil des décennies, pour préparer un à un les différents concours qui vous ont permis de vous élever jusqu'à obtenir le poste si important de sous-directeur de la vice-commission des adverbos. Vous lui en serez éternellement reconnaissant.

## Destinées \*

> DD

1

> PE

   / 9

## Aptitudes :

HABILETÉ : 0

AGILITÉ : 0

FORCE : 0

PERCEPTION : 3

EMPATHIE : 0

INTELLECT : 3

## Compétences :

Bureaucratie : 3

Newspeak : 3

Culture générale : 2

Observation : 2

Falsification : 2

## Équipement :

Laissez-passer (1)

## Livret politique :

Points de fidélité : 3

# 1984

Nom du personnage : Judith WINSTON

Profil : fille reconnaissante

Nom du joueur : .....

Membre du parti (et rang) : Non

**Identité :** Votre mère a été votre institutrice. Elle vous a surtout aidé à vous doter d'une conscience tout en vous protégeant du pouvoir. Sans jamais rien vous dire d'explicite, Julia vous a fait prendre conscience de la réalité du pouvoir (1) en place et des manipulations en cours. Mais elle a aussi toujours tenu à faire en sorte que vous soyez parfaitement intégré et que vous apparaissiez comme une citoyenne modèle (2) pour vous préserver .

**Histoire :** Vous avez fait partie de plusieurs Ligues de jeunesse (1) avant de partir comme infirmière de guerre (2) soutenir les soldats au front. De retour à Londres, vous avez obtenu un emploi de conductrice de bus, ce qui vous donne une connaissance assez fine de la ville (2). À votre grand regret, vous avez perdu de vue votre frère depuis bien longtemps.....

5'8—

—

5'4—



5' —

—

4'6"—



Date : 02/08/1984  
N° : JW-Ln2-479

Destinées \*

> DD

1

> PE

   / 9

**Aptitudes :**

HABILETÉ : 0

AGILITÉ : 1

FORCE : 0

PERCEPTION : 4

EMPATHIE : 0

INTELLECT : 1

**Compétences :**

Bricolage : 3

Tâches manuelles : 2

Gymnastique : 2

Tir : 2

Pilotage : 3

**Équipement :**

Trousse de bricolage (1)

**Livret politique :**

Points de fidélité : 2



# 1984

Nom du personnage : John HENRY

Profil : ex-voyou sorti de la fange

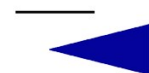
Nom du joueur : .....

Membre du parti (et rang) : Non

## Identité :

Vous faites des efforts pour vous contenir. Mais c'est souvent plus fort que vous : il faut que ça sorte. Nerveux (1), colérique (2), vous êtes une véritable bombe à retardement.

5'8—



5'4—

5' —

4'6"—



Date : 07/03/1984  
N° : JH-Ln2-789

Histoire : Vous n'étiez qu'un petit voyou, fréquentant les bas-fonds (3) de la cité londonienne, que vous connaissez comme votre poche (1). Grâce à Julia Winston, vous vous en êtes sorti. La femme vous a hébergé, appris à lire et à écrire et aidé à trouver un emploi dans une conserverie (1). Vous lui en serez éternellement reconnaissant.

## Destinées \*

> DD

1

> PE

   / 9

## Aptitudes :

HABILETÉ : 0 ..... AGILITÉ : 1 ..... FORCE : 3 .....  
PERCEPTION : 2 ..... EMPATHIE : 0 ..... INTELLECT : 0 .....

## Compétences :

Armes contondantes : 3 ..... Esquive : 2 .....  
Camouflage : 2 ..... Lutte : 3 .....  
Connaissance de la rue : 2 .....

## Équipement :

Lame rudimentaire (1)

## Livret politique :

Points de fidélité : 0

# 1984

Nom du personnage : Harold MARTIN

Profil : filleur de guerre

Nom du joueur : .....

Membre du parti (et rang) : Non

## Identité :

Au fil du temps, vous avez développé une éthique rudimentaire, mais inflexible. Ce qui doit être fait doit être fait. Besogneux (2), le travail ne vous rebute pas. Certains vous reprochent votre rigidité (1). Vous y voyez une qualité.

5'8—

5'4—

5'—

4'6"—



Date : 02/29/1984  
N° : HM-Ln2-110

Histoire : Orphelin, vous avez très tôt intégré l'armée et acquis une expérience du combat (3) et quelques galons (1) qui vous permettent maintenant de travailler en paix dans un bureau du Minipax. Sur le front, votre seul contact était celui de Julia, qui a tenu une longue correspondance avec vous en tant que marraine de guerre. Sans elle, ses lettres et ses colis, vous n'auriez jamais pu tenir dans l'enfer qui a été le vôtre durant plus de douze ans.

## Destinées \*

> DD

1

> PE

9

## Aptitudes :

HABILETÉ : 0

AGILITÉ : 1

FORCE : 2

PERCEPTION : 2

EMPATHIE : 0

INTELLECT : 1

## Compétences :

Bureaucratie : 2

Observation : 2

Commander : 3

Tir : 3

Gymnastique : 2

## Équipement :

Petit pistolet (1)

## Livret politique :

Points de fidélité : 2