

Règles de campagne

(Originellement Publié dans : **Casus Belli** n° 62, page 76, Auteur : Pierre Rosenthal)

Vous utilisez le jeu de rôle Simulacres''' lors de parties de démonstration, d'initiation. Ou pour tester de nouvelles idées. Et jusqu'à présent les règles « normales » vous ont suffit. Mais dès que vos personnages ont quelques aventures à leur actif, que votre monde se développe, vous aimeriez sûrement un peu plus de détails, afin de permettre une « progression ». Voici donc pour vous, les règles de Campagne.

Simulacres est avant tout un système prévu pour « aller vite ». Mais s'il permet à des débutants d'entrer très vite dans la peau d'un personnage, c'est aussi un système qui est parfois un peu difficile pour le meneur de jeu débutant, car il doit interpréter sans arrêter les règles. Ainsi, il est tout à fait évident que l'on peut tuer quelqu'un d'un seul coup de dague, et le fait que la dague ne fasse que 1 PV de dégâts n'est qu'une simple indication. C'est pourquoi je vous propose un complément pour une gestion plus fine des points de vie, des armes et des armures. La table des Dégâts présentée ici servira aussi dans les prochains suppléments pour les dégâts de type magique, psychique, etc.

Ensuite, vous avez dû remarquer, avec la possibilité qu'a le personnage de choisir les Composantes et Moyens qu'il met en avant, plus les bonus que lui donnent les Talents, que presque toutes les actions qu'il tente réussissent. Ce choix était délibéré pour permettre aux joueurs de vivre des aventures où leurs personnages seraient tous des héros à la Indiana Jones. Là encore, si l'on joue souvent dans le même monde, les joueurs préféreront commencer avec des personnages plus faibles, qui progresseront au fur et à mesure de leurs aventures pour devenir des héros de leur propre fait. Je vous propose donc une nouvelle méthode pour gérer cet aspect.

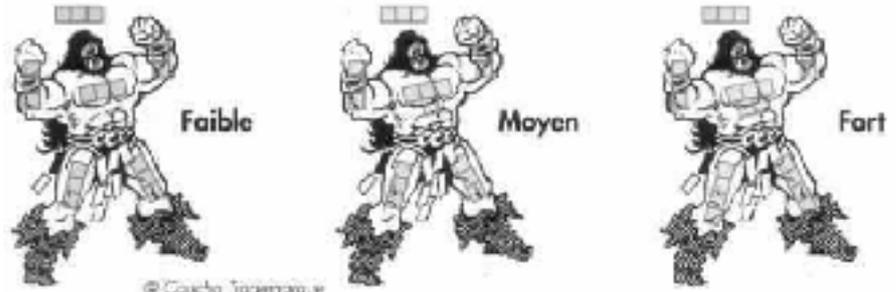
Partie 1 : Points de Vie, Armes et Armures

Les personnages de Simulacres ont un nombre de points de vie relativement faible par rapport aux autres jeux de rôle. Cela afin de rendre les dangers plus réalistes et les personnages prudents. Néanmoins, il est des cas où l'on préfère l'aventure épique à l'aventure réaliste. Voici un système de localisation des blessures, qui permettra d'avoir un côté un peu plus réaliste (on peut blesser plus facilement un homme) et aussi plus épique (puisque cela permet d'avoir en fait plus de points de vie). Additionnez vos scores en Corps et Résistance :

- de 1 à 5 : morphologie Faible
- de 6 à 8 : morphologie Moyenne
- de 9 à 14 : morphologie Forte

Reportez sur la feuille de personnage la répartition en points de vie. Cette répartition doit aussi vous servir pour les PNJ Faibles, Moyens et Forts. Attention, n'utilisez la localisation que pour les humains, les autres créatures n'en ont pas. Donnez-leur simplement un nombre de points de vie global. Pour savoir quelle partie de l'individu est touchée, lancez un dé à six faces :

1. tête,



2. torse,
3. bras gauche,
4. bras droit,
5. jambe gauche,
6. jambe droite.

Soyez quand même réaliste. Si quelqu'un est protégé par un mur, seules les parties découvertes de son corps peuvent être atteintes. Le fait de viser un endroit précis entraîne un malus de -2 au test de combat. Vous pouvez aussi trouver que la localisation des points de vie alourdit le rythme du jeu, mais vous désirez quand même rendre les personnages un peu plus forts. Il suffit alors de dire qu'un personnage à la morphologie Faible a 4 PV, Moyenne 5 PV et Forte 6 PV (le maximum possible est toujours 7). Que vous utilisiez la localisation des blessures ou pas, gardez par contre toujours un score de départ de 4 Points de Souffle et 4 points d'Equilibre Psychique.

Récupération des Points de Vie

En conditions de repos, même sans apport de soins intensifs, un personnage récupère 1 PV par jour et par partie du corps. Par contre, en cas d'efforts, il ne récupère qu'un par semaine.

Évanouissement et malus dus aux blessures (règle optionnelle)

Lorsqu'un personnage perd sur un bras ou une jambe plus de points de vie qu'il n'en possède, non seulement ce membre devient inutilisable mais cela peut entraîner un évanouissement dû au choc. Si le personnage échoue à un test Corps + Résistance + Humain, il tombe à 0 PS (évanoui) et ne revient à la conscience qu'après avoir réussi ce même test, à raison d'une tentative par minute.

On peut également imposer un malus (-1 à -4) à toute action exécutée par un personnage blessé (en général, donnez 1 de malus par partie du corps touchée). Mais ici, c'est au meneur de jeu d'estimer s'il veut utiliser cette règle.

Dégâts variables

Lors d'un combat, suivant la réussite d'un

personnage et l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause sont variables. Voici comment procéder : quand un personnage en touche un autre (après un test de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau lancer de deux dés à six faces (2d6). Le tableau donne les dégâts en croisant la catégorie de l'arme et le résultat final. La catégorie est composée d'une lettre en minuscule (a à j) entre crochets qui donne la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour Points de Vie, PS pour Points de Souffle, EP pour points d'Equilibre Psychique). Une arme peut être dans plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts. Exemple : Ulrog le guerrier touche Aramir avec une épée à deux mains ([g] PV et [a] PS). Il a fait une marge de 3, et 7 avec 2d6. Son total est de 10, il cause donc à Aramir 3 PV et 1 PS.

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans pour autant qu'il y ait une marge de réussite (ou d'échec). Auquel cas les dégâts se notent de la façon suivante : [a+x] PV (ou PS), x étant le nombre à rajouter au lancer de 2d6.

Ainsi [c+3] PS veut dire que l'on lance 2d6, on ajoute 3 et on regarde dans la colonne c le nombre de Points de Souffle perdus. Si on note simplement [c] PV, cela veut dire que l'on lance 2d6 sans rien ajouter. En tant que meneur de jeu, faites varier x entre 0 et 9, pas plus...

Armures (normales et magiques)

Comme il est ir>d~qué dans Simulacres (page 23), les armures donnent un malus au test de combat. Elles absorbent donc par la même occasion des dégâts. Une armure légère (cuir, peaux) donne un malus de -1, une armure classique (maille, cuir renforcé) un malus de -2, une armure lourde (plaques) un malus de -3. N'oubliez pas que ce malus s'applique à toutes les actions physiques du personnage nécessitant de la rapidité ou de l'agilité. On est moins facile à toucher mais on touche moins. Les armures magiques (ou de haute technologie suivant

l'univers dans lequel vous jouez) peuvent par un changement de colonne vers la gauche général d'une ou deux colonnes. absorber encore plus de dégâts. Cela se traduit des dégâts infligés par l'arme. Ce décalage est en

Armes de taille à une main	PV	PS	Armes d'arrêt à une main	PV	PS
Couteau	[c]		Chaîne de moto	[b]	[e]
Dague	[d]		Etoile du matin	[d]	[g]
Epée courte	[e]		Fouet		[e]
Epée large	[e]	[b]	Massue	[a]	[f]
Epée longue	[f]	[a]	Matraque		[f]
Fleuret	[e]		Poing (amateur)		[b]
Hache à une main	[f]	[b]	Poing (boxeur, arts martiaux)	[b]	[d]
Rasoir	[c]		Poing américain	[a]	[c]
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Epée à 2 mains	[g]	[a]	Hallebarde	[h]	[b]
Grand bâton	[b]	[c]	Lance	[g]	[c]
Hache à deux mains	[h]	[h]	Pique	[q]	[a]
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[e]		Point d'impact	[f]*	[f]
Carreaux lourds	[e]	[b]	Zone du souffle	[a]*	[e]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[d]		Point d'impact	[h]*	[g]
Flèches lourdes	[d]	[a]	Zone du souffle	[b]*	[e]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser		
Fusil (gros calibre)	[i]	[f]	Mortier	[i]	[h]
Fusil-mitrailleur	[j]	[e]	Taser (étourdisseur)		[i]
Mitraillette	[j]	[d]	Tronçonneuse	[j]	[e]
Mousquet	[e]	[c]	* Tirer des dégâts différents pour chaque partie du corps (un obstacle peut protéger en partie		
Pistolet (ancien)	[d]	[c]	** suivant la puissance		
Pistolet (moderne)					
petit calibre	[f]	[c]	Animaux	PV	PS
moyen calibre	[g]	[d]	Corne		
Revolver			Animal moyen	[c]	[a]
petit calibre	[f]	[c]	Gros animal	[d]	[d]
moyen calibre	[g]	[d]	Crocs		
gros calibre	[i]	[e]	Animal moyen	[c]	
Dague	[c]		Gros animal	[e]	
Fronde			Griffes		
Caillou	[b]	[c]	Animal moyen	[c]	
Bille acier	[b]	[e]	Gros animal	[g]	

1) Modificateurs pour les armes à distance.

Longue portée : - 2 colonnes (sur les dégâts de type PS et PV). Moyenne portée : - 2 colonnes (sur les dégâts de type PS et PV). Portée normale : pas de modificateur. Bout portant : + 2 colonnes (sur les dégâts de type PS et PV).

2) Donne la portée et le type de munitions utilisables.

3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et les munitions.

2d6 / Marge Catégories	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus	+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

Partie 2 : Talents, Métier et Apprentissage

Il existe quatre types de Talents qui impliquent des malus différents au test d'aptitude quand on essaye de les utiliser et que l'on ne les possède pas. En fait, dans les règles « normales » de Simulacres, tout le monde possède presque tous les Talents de façon normale et certains les ont à un niveau exceptionnel qui donne des bonus. Dans les règles de Campagne, si on n'a pas un Talent, on subit un malus. Et seuls les personnages exceptionnels ont un bonus. Les Talents se notent avec le nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subit quand on ne possède pas le Talent. Ce sont : (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) Possédé par tous. Bien sûr il est possible d'augmenter la valeur d'un Talent, avec des Points d'Aventure. Et même de les rendre positifs, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 correspond à un niveau de Talent suffisant pour qu'il devienne un Métier. Un bonus de +2 est celui d'un expert. Un bonus de +3 est celui d'un individu exceptionnel (Mozart a +3 en musique, Scotty a +3 en réparation d'astronefs).

Liste des Talents principaux

- Talents (X): Lire(a); Ecrire(a); Arts martiaux; Langue étrangère de racine différente; Pilotage d'engins volants; toute compétence de type scientifique, universitaire ou artisanale spécialisée (chimie, histoire, joaillerie par exemple).
- Talents (-4): Armes lourdes(b) (épée, fusil-mitrailleur); Conduite d'automobile, de cheval; Langue étrangère de même racine; Médecine; Pickpocket.
- Talents (-2): Alpinisme, Armes légères(b) (dague, arme de poing), Bricolage,

Cartographie, Coutumes locales, Déguisement, Dressage, Natation, Pistage, Poésie, Premiers soins, Recherche en bibliothèque.

- Talents (0): Athlétisme, Bagarre, Chant, Dessin, Dialogue, Discretion, Langue maternelle, Observation.

a) *Suivant l'univers dans lequel vous jouez certains Talents peuvent être considérés comme acquis ou à apprendre. Dans un monde moderne, on suppose que tout le monde sait lire (Talent (0)), alors que c'est très rare dans un monde médiéval.*

b) *Les Talents d'armes (types -2 ou -4) sont choisis par type d'arme.*

Dépense de Points d'Aventure

Que ce soit à la création du personnage, ou à la suite d'aventures, il est possible de dépenser des Points d'Aventure pour augmenter ses Talents. Voici le barème des Règles de Campagne :

de X à 0	5
de X à -4	2
de X à -2	3
de -4 à 0	4
de -4 à -2	1
de -2 à 0	3
de 0 à +1	5
de +1 à +2	20*
de +2 à +3	40*
* plus approbation du meneur de jeu	

Privileges des Talents exceptionnels

Si un personnage a un Talent à un niveau +1 ou supérieur, on peut, en plus du bonus que cela procure, donner un « pouvoir » à ce Talent. Prenons l'exemple des armes : un personnage qui a +1 dans le maniement d'une arme et fait un « double-1 » lors d'un lancer de dés dans un

test de combat double les dégâts occasionnés. Si ce personnage a +2 au Talent, il doublera les dégâts sur un « double-1 » et un « double-2 ».

Métier

Quand vous créez un Métier, constituez une liste de deux à cinq Talents qui vont composer ce Métier. Quand un personnage choisit ce Métier, il a automatiquement l'un de ces Talents (au choix) au niveau +1, et tous les autres au niveau 0. Par exemple un détective a comme Talents : Connaissance des lois, un Talent de combat au choix, Filature, Connaissance de la rue.

Apprentissage

Toute semaine passée exclusivement à apprendre quelque chose (du domaine physique ou intellectuel) donne 1 Point d'Aventure susceptible d'accroître un Talent en relation avec l'apprentissage.

Création du personnage

Un personnage débutant avec les règles de Campagne de Simulacres a droit à un Métier et 15 Points d'Aventure. Il ne peut pas utiliser ses points pour augmenter ses caractéristiques, uniquement pour acquérir ses Talents. Le seul Talent à +1 est celui du Métier, les autres sont à 0 au maximum. Si l'on acquiert des sorts de cette manière, ils seront automatiquement appris, avec une difficulté de 0 (au lieu de -4).

Pierre Rosenthal

Je tiens à remercier Léonard Chabert, d'Aix-en-Provence, qui m'a envoyé des règles complémentaires qui ont constitué le point de départ de la Table de Dégâts.

1) Simulacres, hors-série n° 1 de Casus Belli est toujours disponible dans les boutiques de jeu. Ou bien reportez-vous à la page "Consultez les anciens" de ce numéro.

Dans les prochains numéros, vous trouverez une page consacrée à des mini-inspis pour Simulacres, à des précisions de règles, etc.