

Aide de jeu CyberAge/SangDragon

(Source : **Petit Capharnaüm** n°19, texte : **Pierre ROSENTHAL** et **Jean-Pierre PECAU**, illustration : **Eric PUECH**)

Notre hors-série **CyberAge**, jeu de rôle cyberpunk, est toujours disponible. Voici quelques suggestions de scénarios plutôt classiques à développer si vous êtes en manque d'idées. En ce qui concerne **SangDragon**, jeu de rôle médiéval-fantastique, nous vous proposons un système alternatif pour les composants de sort (dont l'usage sera immédiat avec **L'entrepôt de Maître Sorbier**, une aide de jeu de **l'Encyclopédie médiévale-fantastique volume II**, hors-série n°17).



Pour CyberAge

Trois mini scénarios

Vengeance maya

Les personnages prennent le frais dans leur bar habituel, le *Gentleman's Looser*, quand un homme entre et désintègre Pat Desnos, le patron et ami des PJ. Le tueur semble en transe et invulnérable aux tirs de riposte des consommateurs, bien qu'il ne porte apparemment pas de gilet pare-balles. Il est en effet entièrement recouvert d'une armure nano qui le met à l'abri des tirs d'armes légères. Il est équipé d'un laser haute puissance avec deux charges seulement (il en a utilisé une) et d'un mini pistolet-mitrailleur au côté.

Torrès, l'homme en question, n'en est pas à son cou d'essai et ne frappe pas au hasard. Pat Desnos, sa septième victime, et tous les autres, étaient d'anciens Mercs qui avaient servi dans la même unité lors des Guerres américaines contre les rebelles mayas. Durant une opération, Torrès fut sérieusement blessé. Il a toujours pensé que ses camarades l'avaient abandonné et depuis, il mûrit des projets de vengeance.

Les personnages enquêtent sur la mort de leur ami et l'identité de son assassin. Profitez-en pour les lancer sur autant de fausses pistes que vous le désirez (racket des yakuzas, vieux ennemis, etc.) afin de cultiver la paranoïa des joueurs. La vérité apparaît quand la fille de Desnos leur montre un vieil holo représentant le squad de son père. On y reconnaît non seulement Torrès, mais également toutes ses dernières victimes. Trois hommes sont encore en vie, dont un riche représentant d'un TechnoBloc de la côte méditerranéenne, le seul Merc ayant réussi socialement. Les personnages vont aller le trouver pour le mettre en garde. Ulysse Papandréous est un dur à cuire, et même s'il accepte d'engager les personnages, il ne fera rien pour éviter la confrontation avec Torrès.

Un des personnages finit par être capturé par Torrès, qui le drogue et lui ordonne de ramener les autres dans son repaire pour s'en débarrasser. Les PJ peuvent tomber ou non dans le piège. Dans tous le cas, ils doivent retrouver Torrès avant qu'il ne mette sa vengeance à exécution.

Zone de feu

Un des personnages aide Slide, un de ses amis d'enfance. Slide est un Sauvage urbain dont le clan est parvenu à fédérer plusieurs bandes d'une zone et arrêter du coup la guerre qu'elles se livrent. Le personnage est attiré dans un hangar, drogué par un Wampire, puis remis à un « Obeyin », un chef de clan yakuza qui ne voit pas d'un très bon œil l'entente cordiale qui se dessine dans sa zone d'influence (les ventes d'armes vont bêtement baisser).

Asuma Korino, le yakuza, drogue le personnage pour le dresser à tuer Slide, le conditionnement est plus ou moins long selon la résistance du personnage. Pendant ce temps, on peut espérer que ses camarades finissent par retrouver le lieu de son enlèvement : des SDF l'ont vu entrer dans le hangar et jamais ressortir.

Le reste du scénario est une course de vitesse entre le personnage conditionné et les autres, puis le retour dans le labo des yakuzas pour y faire le ménage.

Bien entendu, la mort de Slide rallumerait la guerre des clans, et les personnages se retrouveraient pris entre deux feux, désignés par tous comme les assassins de la paix.

La nuit des hologrammes

MediASsist se voit confier une mission : assurer la protection d'un juge indépendant de la ville de Paris. Plusieurs de ses collègues sont déjà morts dans des conditions mystérieuses, tous avaient reçu auparavant un petit cercueil en bois noir. Le juge assiste à un holo spectacle, quand un des hologrammes l'attaque et tente de le tuer. Les personnages interviennent et débranchent rapidement le matériel. Ils ne savent quoi penser : c'est la première fois qu'il est question d'une tentative d'assassinat via hologramme, qui par définition n'est qu'une source lumineuse inoffensive.

En observant avec attention les bandes holo, les personnages parviennent à isoler une marque de fabrique, un petit établissement sur les quais de la Seine. Lorsqu'ils s'y rendent, ils sont pris dans une bagarre et disparaissent dans un sous-sol piégé. Un électronicien de génie les attend et les informe qu'il a mis au point une méthode pour changer les hologrammes en lumière cohérente (donc en laser), pendant une fraction de seconde seulement, mais c'est suffisant pour en faire des assassins parfaits. Il compte ainsi éliminer les juges de la ville qui l'ont condamné il y a plusieurs années à dix ans de baignade lunaire. Les personnages devront combattre les hologrammes laser pour découvrir à la fin que leur maître est également un hologramme, l'émanation d'un programme d'intelligence artificielle ; le véritable informaticien est mort sur la Lune depuis longtemps ...

Pour SangDragon

Composants de sorts

Dans SimulacreS, il n'est pas nécessaire d'utiliser des composants pour lancer un sort. Néanmoins (SangDragon p.24), leur présence permet d'améliorer les chances de réussite (qui sont souvent assez faible en magie hermétique).

La règle de base prévoit qu'un composant matériel donne un bonus de +1 en échange de l'augmentation du temps de concentration (généralement le temps est doublé). Je vous propose une règle optionnelle pour les composants (attention : comme toute règle additionnelle, elle augmente la complexité du jeu). La durée de concentration est la même qu'avec la règle normale, et il n'y a pas d'augmentation de la durée quand on change de type de composants.

Il existe quatre degrés de composants

a) Composants génériques standard. Eau, bougie, poussière..., bref tout ce qui évoque grossièrement le sort lancé. Par exemple, une pincée de poudre de riz pour un sort de maquillage. Il donne un bonus de +1 au sort. En général, on jette le composant, on le brûle, on le disperse, mais il n'est pas difficile de s'en procurer. C'est la règle de SimulacreS.

b) Composants spécifiques standard. Ce sont des composants préparés pour un sort spécifique, à base de matériaux normaux, mais d'une manière spéciale. Par exemple, une poupée en cire, une boule de verre avec de la fausse neige, etc. Le bonus au sort est de +2.

c) Composants à forte valeur symbolique. Ce sont des matériaux simple, mais qui sont très liés au sort que

l'on veut lancer. Par exemple, du sang de géant pour un sort de force, un cheveu d'une fille prénommée Ariane pour un sort d'orientation. Le bonus est alors de +4.

d) Composants « alchimique » préparés. Ce sont les « recettes » des sorcières de la tradition comme : deux gouttes de bave de crapaud, trois racines d'hellébore, etc. Ou bien un mélange de chants, gestes et composants matériels assemblés. Cette fois le bonus est variable, allant de +1 à +6. avec les composants appropriés, un magicien peut lancer un sort d'un niveau supérieur au sien (un seul niveau gagné). Ainsi, un nécromancien de niveau 2 peut, après une très longue préparation de composants alchimiques, se transformer en mort-vivant (sort de niveau 3). Certains sorts plus puissants que les sorts « normaux » des règles peuvent utiliser des composants. Par exemple, un sort de la magie du Temps, Modifier le passé, serait un sort de niveau 3, pour lequel il faudrait utiliser des fragments de l'objet ou de l'être dont on veut modifier le passé.



« Inventer » les composants

Si on trouve un livre de magie hermétique qui contient la liste des composants nécessaires à un sort, il suffit de suivre la recette. Pour ce faire, il faut avoir le talent Alchimie. Deux cas se présentent.

A) On a le niveau de magie requis pour lancer le sort (on possède l'Energie correspondante). Il suffit alors de réussir un test Esprit $r+$ Désir $d+$ Mécanique $b+$ Alchimie – Niveau du sort.

B) On veut lancer un sort d'un niveau supérieur de 1 au sien. Il faut alors que le niveau d'Alchimie soit supérieur ou égal au niveau du sort que l'on veut atteindre. Par exemple, pour inventer des composants capables de lancer un sort de niveau 2 alors que l'on est au niveau 1, il faut avoir le talent Alchimie à +2. Le test sera alors Esprit $r+$ Désir $d+$ Mécanique $b+$ Alchimie -4.

Variation des composants

Le sort de Force de géant que vous avez appris nécessite du sang de géant pour être lancé plus facilement. Or vous venez d'occire un éléphant (pauvre bête). Vous vous dites qu'après tout, le sang d'éléphant fera aussi bien

l'affaire. La décision revient au meneur de jeu, qui doit autoriser ce genre de substitutions tant qu'elles restent logiques. Mais le personnage lui ne connaîtra la réponse à cette question qu'en réussissant un test Esprit $r+$ Perception $q+$ Mécanique $b+$ Alchimie -2 .

Pérennité des composants

Le fait de lancer un sort ne fait pas disparaître les composants du sort. Ainsi, l'usage d'une loupe pour améliorer les chances de réussite d'un sort de Suivre les traces n'envoie pas la loupe dans les limbes à la fin du sort. Par contre, il existe de très nombreux sorts pour lesquels le composant soit être utilisé au consommé (boire un liquide, brûler une bougie, déchirer un tissu ...), mais cela est fait de façon mécanique et non pas magique.

Maîtrise d'arme et parade

Dans Simulacres, que vous sachiez bien vous battre ou pas, si votre adversaire arrive à passer votre défense, vous subissez l'intégralité des dégâts de son arme, comme si vous ne vous étiez pas défendu. Cette méthode a l'avantage de la rapidité, mais semble un peu « injuste » à l'encontre des vétérans du combat qui devraient avoir un peu plus de chance de survivre (avec 5 ou 6 points de vie, la mort n'est jamais très loin). La règle est donc la suivante :

Quand un personnage a un talent d'arme à +1 ou plus (ou qu'il a le métier Guerrier), sa marge de réussite est retirée de la marge de réussite de son adversaire, même si celui-ci a réussi à le blesser.

Exemple : Albrus (+1 en Epée longue) affronte Bertrand (+1 en Hache à une main). Albrus fait son test de combat et obtient une marge de réussite (MR) de 4. Bertrand fait mieux et a une MR de 5. Dans les règles normales, Bertrand lance 2d6 qu'il ajoute à sa MR. Disons 7, ce qui donne $7+5=12$; face à une hache, Albrus perd 4PV et 1PS. Avec la nouvelle règle, la MR de Bertrand est diminuée de 4 points (MR d'Albrus), ce qui donne au final $12-4=8$, soit une perte de « seulement » 2PV et 1PS. Grâce à son talent de combat, Albrus a mieux su se battre qu'un débutant et a évité une partie du coup. En ce qui concerne les PMJ, accordez cette possibilité à tous les guerriers confirmés (qu'il soient Faibles, Moyens ou forts n'a pas d'importance). Accordez aussi, si vous le désirez, ce talent aux monstres les plus « combattifs ».

Cette règle permet d'utiliser enfin efficacement le bouclier en parade (Simulacres p.38). une règle qui, il faut le reconnaître, n'est pas très intéressante alors à appliquer.

Rectificatif et précisions aux règles de Simulacres

Puissance et combat

Dans l'usage optionnel des Energies, rajouter 1 point en Puissance t ne peut être fait que de façon ponctuelle dans un combat, et non de façon continue.

Ce qui veut dire qu'utiliser 1EP pour augmenter sa MR ne marche que pour la passe d'armes en cours et non pour les suivantes.

Si vous désirez utiliser la Puissance t pour toute la durée du combat en dépensant 1EP, cela se traduirait plutôt par un bonus de 1 dé au lancer des dégâts, c'est-à-dire pour augmenter les dégâts en cas de toucher, mais pas pour augmenter les chances de porter un coup.

Temps et magie

Quand un sort demande un temps de concentration supérieur ou égal à une heure dans sa version de base, on doit toujours payer la dépense d'Energie avec de l'Equilibre Psychique (EP) et pas avec des points de Souffle (PS), même si on a diminué le temps avec de la Rapidité y .

Les sorts demandant une longue concentration sont toujours très éprouvants psychologiquement.

Exemple : Un sort d'invocation de Faerie demande un temps de concentration d'une heure. Si on décide de faire passer le temps de concentration à 30mn en dépensant un point de Rapidité y , on peut utiliser 1PS pour la Rapidité y ; mais le sort lui-même (du niveau 1) nécessite toujours de dépenser 1EP et non 1PS (même si le temps final est passé sous la barre d'une heure).

Au contraire, un sort dont le temps de concentration a été allongé (en utilisant des composantes gestuelles et verbales par exemple) au-delà d'une heure nécessite bien de dépenser des EP et plus des PS.