
SimulacreS: Petit Capharnaüm 13

LE PETIT CAPHARNAÛM No 13 LE MINI MAGAZINE DU JEU DE RÔLE SIMULACRES

Voici donc la nouvelle formule du Petit Capharnaüm : deux pages, tous les deux numéros. Aujourd'hui, nous parlerons surtout de la nouvelle édition de Simulacres mais cela ne veut pas dire que cette rubrique ne sera consacrée qu'aux nouvelles règles. Nous souhaitons même le contraire. Alors à vous de nous faire part de vos envies, de proposer des mini scénarios ou des mini univers.

Nouvelles du Front

Nouvelle édition

Cela va bientôt faire cinq ans que Simulacres a été publié par Casus Belli, et plus de six mois que cette version n'est plus disponible. Nous allons donc en refaire une nouvelle édition(*), différente, pour le mois de février 94. Pour l'instant, nous prévoyons un jeu en trois parties. Premièrement, les règles de base, accompagnées de conseils pour joueurs et meneurs de jeu débutants, plus explicites et détaillés que ceux de la précédente édition. Deuxièmement, l'ensemble des règles dites de Campagne, afin de pouvoir jouer plus longtemps avec les mêmes personnages, avoir des règles plus pointues si on le désire, bref de quoi faire un « vrai ! » jeu de rôle. Enfin, trois univers bien détaillés (les grands classiques: médiéval-fantastique, space opéra, fantastique contemporain) avec une présentation générale du thème, puis du contexte, et un grand scénario. En bonus, nous présenterons sans doute un mini univers fun ou atypique comme *Série Télé* ou *Capitaine Vaudou*, pour montrer que l'on peut aussi jouer dans n'importe quel type d'univers. Comme dans toutes les rubriques de ce Petit Capharnaüm, nous faisons appel à vous. Nous aimerions savoir ce qui vous a posé problème quand vous avez été pour la première fois joueur ou meneur de jeu à un jeu de rôle, afin de mieux cerner les problèmes rencontrés par les débutants. Faites-nous en part en nous écrivant !

Suppléments

À la suite du retard chronique lié à la sortie des suppléments *Animonde* et *Sang Dragon* chez Descartes, l'éditeur a décidé d'arrêter définitivement la gamme Simulacres. Le supplément *Sang Dragon*, qui décrit l'univers médiéval-fantastique de *Malienda*, et tous les systèmes de magie de Simulacres, paraîtra sous la forme d'un hors-série Casus Belli en avril 94. Par contre, il nous semble plus difficile d'envisager la publication d' *Animonde* sous cette forme.

Avant-première

Plutôt que de vous faire saliver en vous demandant d'attendre la sortie du hors-série pour connaître les nouvelles règles, nous préférons vous en présenter quelques-unes en avant-première. En effet, malgré le soin porté à la réalisation d'un jeu, il y a toujours des risques que l'on ait fait trop compliqué, ou peu réaliste, ou même que l'on n'ait tout simplement pas vu un grave défaut. Faites-nous part de vos remarques et de vos propres idées de règles. Attention, néanmoins: ne transformez pas Simulacres en un autre jeu (en supprimant ou en ajoutant des Composantes par exemple), et faites vite (il nous faudra aussi le temps de les tester de notre côté).

Un nouveau Désir (règles de base)

Jusqu'à présent, le Désir était un Moyen ambivalent, il pouvait être actif ou passif; on pouvait s'en servir ou y succomber. Bref, difficile de savoir comment l'utiliser. Dorénavant, le Désir est un Moyen actif, proche de l'idée de volonté, qui s'oppose à la Résistance, devenue un Moyen purement passif. Voici comment le Désir se combine aux Composantes (voir résumé sur le nouveau Tableau principal).

Tableau principal	 CORPS	 INSTINCTS	 COEUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir; sentir; entendre; goûter; toucher; etc.	Deviner une réaction; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments; psychologie.	Comprendre; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer; convaincre par la passion.	Raisonner; calculer; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil; survivre.	Imposer sa personnalité; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner; se détacher des sensations; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la «bête» (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

- **Corps + Désir.** Surmonter la faim, le sommeil en allant au-delà de ses limites naturelles. On peut aussi l'utiliser quand il s'agit de survivre à des conditions particulièrement difficiles, ou même de revenir d'un coma, d'un traumatisme grave.
- **Instincts + Désir.** Cette combinaison est assez proche de ce que l'on appelle le « rayonnement animal » d'une personne. Elle peut servir à imposer l'adoration ou la peur. Elle sert également à exorciser ses mauvais penchants (volonté) ou même, dans les univers magiques, à extérioriser ses envies, ses pulsions (chamanisme, vaudou, sorcellerie).
- **Coeur + Désir.** Utile quand on doit se sortir d'une situation par un sursaut de la foi (en une divinité, en une morale, en soi); ou bien restaurer calme et paix autour de soi. Dans les univers magiques, elle permet de susciter des miracles (guérison, appel à la divinité).
- **Esprit + Désir.** Cette combinaison sert à retrouver son calme, en se raisonnant. Elle permet l'autohypnotisme (pour se détacher de la douleur par exemple) ou l'hypnotisme (si vous estimez que c'est possible dans votre univers de jeu). C'est également cette combinaison que l'on doit utiliser quand on désire inventer quelque chose de nouveau. En effet, Esprit + Action ne permet que de résoudre des problèmes avec des méthodes déjà connues du personnage. Enfin, dans les univers magiques, on pourra faire de la recherche et lancer des sortilèges dans une magie dite hermétique, considérée comme une science.

Les nouveaux Duels internes

(règles de base)

A cause de la nouvelle définition du Désir (et de la Résistance), la résolution des Duels internes est complètement modifiée, même si sa philosophie reste la même. C'est d'ailleurs le point de règle que, dans mes parties, nous avons toujours voulu utiliser, mais sans jamais vraiment savoir comment. La nouvelle méthode, que j'espère plus jouable, se décompose en deux phases.

- a) Le personnage subit une « attaque », que ce soit de séduction (Coeur), de faim (Corps), d'hypnotisme ou de baratin (Esprit). Il fait un jet Composante + Résistance + Humain + Difficulté. La Difficulté dépend des circonstances (chaleur, jours sans manger) ou tout simplement de la Marge de réussite de l'autre (séduction, conviction). Si le Test est réussi, le personnage a résisté passivement à l'attaque. En fait, c'est presque comme si elle n'avait pas eu lieu.
- b) Si le personnage n'a pas pu résister, et qu'il est conscient de subir une « attaque », il peut tenter dans un sursaut d'énergie, de reprendre le dessus. On fait alors un Test Composante + Désir + Humain + Difficulté. La Composante utilisée est en général la même que celle avec laquelle on est attaqué. Mais il est possible de résister avec une autre Composante. Exemple : résister à la soif par l'esprit si on est à peu près sûr que l'eau est non potable, par le coeur s'il s'agit d'une épreuve mystique. En général, le fait de changer de Composante va ajouter un malus à la difficulté (-1 ou -2, décision du meneur de jeu). Quant à la base de la difficulté, elle est égale à la Marge d'échec du premier Test. Il est possible d'utiliser la Puissance pour ces Tests, exceptionnellement la Précision ou la Rapidité.

Points de vie localisés (règles de Campagne)

Pour suivre les explications, consultez la mini fiche ci-dessous. Vous pouvez la photocopier et la coller sur les feuilles de Campagne (elle est à la bonne taille). Vous remarquerez un nouveau compteur, le Malaise. Commencez par calculer la somme Corps + Résistance. Si vous avez:

- de 1 à 5 points, laissez la fiche en l'état;
- de 6 à 8, ajoutez une case sur le tronc (zone 2) et au Malaise. Ces cases sont déjà en place mais en pointillé;
- de 9 à 14, ajoutez les deux cases du tronc et les cases des jambes, plus les deux cases supplémentaires du Malaise.

Les cases en pointillé pour le Souffle et l'équilibre psychique ne sont là que pour des gains futurs (par les points d'aventure).

Pertes de points de Vie, gain de Malaise.

Comme d'habitude, à chaque fois que l'on perd des points de Vie (PV), on tire au hasard la zone visée, et on coche le nombre de PV perdus (en commençant par les cases du haut). Dès qu'une zone atteint une perte de 2 PV (case notée M), on coche, en partant de la gauche, une case du compteur de Malaise. Cela signifie avoir reçu une blessure grave et en être gêné.

Une attaque qui fait des dégâts non localisés, comme une bombe, un incendie, cause des dégâts dans chaque zone, et retire en général aussi des points de Souffle.

On peut aussi attribuer des points de Malaise quand le personnage est très malade, empoisonné, ou que des brûlures ne sont pas encore bien guéries.

Récupération des points de Vie et du Malaise

Suite à une blessure, il est possible de recevoir des premiers soins. On doit faire un Test par zone touchée, et plusieurs soins de suite ne sont pas possibles sur la même zone. Dans les univers classiques le Test est Corps + Perception + Humain + Premiers soins + Difficulté. La Difficulté dépendant du matériel disponible et des connaissances médicales de l'époque. Chaque jour de repos complet, après avoir été soigné, fait gagner 1 PV par zone touchée. Toute activité durant cette journée, ou si la blessure n'a pas été pansée, réclame un Test Corps + Résistance + Humain du blessé par zone touchée pour savoir si l'on regagne ou non 1 PV.

À chaque fois que l'on repasse sous la barre des 2 PV dans une zone donnée, on perd un point de Malaise.

Conséquences

- Tant que l'on n'a pas perdu tous les PV d'une zone, on peut s'en servir. Une fois tous perdus, la zone devient hors d'usage. Cela peut entraîner la mort s'il s'agit de la tête ou du tronc, et que l'on n'est pas soigné très vite. Si c'est un des quatre membres, on fait un. Test Corps + Résistance + Humain pour savoir si on ne tombe pas inconscient pour la passe d'arme suivante.
- À chaque fois que l'on coche une case de Malaise, on regarde le petit chiffre qui est dans cette case. C'est le modificateur que l'on appliquera à tous les Tests suivants (physiques ou intellectuels). Vous remarquerez qu'une personne avec une solide constitution est moins handicapée par le Malaise qu'un petit malingre. Si on arrive au maximum possible de points de Malaise, on tombe automatiquement inconscient.
- **Règle optionnelle** : quand il ne reste plus au personnage qu'un seul Point de Souffle (PS) ou point d'équilibre psychique, on peut attribuer un malus de 1 aux Tests respectivement physiques et intellectuels.

Combat individuel

Doser ses dégâts (règle optionnelle)

En s'imposant une Difficulté supplémentaire de -1, on peut doser ses dégâts dans les combats au contact.

C'est-à-dire que sur l'ensemble des dégâts que l'on fait à l'adversaire, on peut en faire moins, et même choisir dans quelle catégorie. Ainsi, si on fait 3 PV et 2 PS à un adversaire, on peut choisir de n'infliger que 1 PV et par contre lui laisser supporter les 2 PS.

Viser en non localisé (règles de campagne)

Pour aller plus vite, les personnages-non joueurs (PNJ) n'ont que rarement des points de vie localisés. Il y a donc possibilité pour l'aventurier de viser un endroit général (pieds, à mi-hauteur) avec une Difficulté de -2, ou une zone vitale (tête, torse, main directrice) avec une Difficulté de -4.

Si l'attaque passe, on ajoute 4 points (si la Difficulté était de -2) ou 8 points (si la Difficulté était de -4), au lancer de dé de dégâts (donc après avoir vu si on avait bien touché). Si, à cause de cette attaque, le PNJ perd la totalité de ses PV, il devient hors de combat, ou mort, suivant ce que l'aventurier a visé.

Tête d'affiche

Damien Jendreski est un auteur prolifique. Après Le peuple sylvestre (voir Têtes d'affiche CB n° 76) il nous propose Necros. Dans ce jeu de rôle complet, les personnages se désincarnent dans des mort-vivants. En effet, vous avez la possibilité d'interpréter fantôme, ka, banshee, lémure, strige, barguest, vampire, damné, revenant, zombie, loup-garou, spectre, chimère, et j'en oublie. En ce qui concerne la forme, c'est un livret de 106 pages, texte tapé à la machine avec quelques illustrations passables. On y trouve les règles de Simulacres, reprises de Casus Belli. D'abord, un reproche concernant l'organisation des chapitres et des règles faisant que l'on doit s'y reprendre à plusieurs fois avant de tout comprendre. Et maintenant les éloges: outre de nombreuses règles et concepts inhabituels à maîtriser, les originalités sont foison. Après avoir tiré les circonstances de sa mort, sa destinée possible (un but que se doit d'accomplir le personnage), on choisit une Alliance. C'est la « chose » à laquelle le mort-vivant est lié et qu'il doit rejoindre pour récupérer les points perdus. Cette Alliance peut être un objet, un être vivant, un lieu, un concept (tel la musique, la liberté, le feu). C'est ainsi que l'on explique les garous (liés à un animal), les poltergeists (liés à une maison), les chimères (liées aux songes), etc. Quant aux énergies de base, qui permettent d'augmenter les chances de réussite, elles sont générées par les émotions que l'on ressent, ou que l'on fait ressentir aux humains. le thème de Necros est en plein dans la tendance actuelle, et le jeu lorgne du côté de Vampire, INS/MV ou Nephilim, mais il a réellement son côté original

et novateur. Je ne saurais trop vous conseiller de vous le procurer. Évidemment, il y a des fautes d'orthographe et pas de couverture cartonnée, mais bien d'autres ont commencé ainsi. *Necros*, de Damien Jendreski, 69 rue Jean Jaurès, 99130 Noisy-le-Sec. Prix : 50.f, port compris.

Nous avons aussi reçu :

Délirire, Premier voyage en Russie, Nexus. (Voir prévisions météorologiques en début de magazine..)

(*) Pour la petite histoire, il ne s'agira pas d'une deuxième édition. En effet, avec ses divers avatars et publications, la nouvelle édition de *Simulacres* sera en fait la version 7 (la version 1 datant de 85, publiée à compte d'auteur; *Casus Belli* ayant publié la version 5; la version 6 étant celle des règles de *Campagne* et de *Capitaine Vaudou*). Qui dit mieux?

Pierre Rosenthal

Retrieved from <http://www.simulacres.free.fr/wiki/index.php?pagename=SimulacreS.PetitCapharnaum13>
Page last modified on 24/09/2004 18:15