

Simulacres X

© 1987-1998 Pierre Rosenthal

version β 0.15 — 16 novembre 1998

Les règles qui suivent sont des ébauches de règles pour Simulacres X (on dit Simulacres dix, dix parce que se jouant avec des dés à 10 faces).

Pour les comprendre, il faut posséder les règles actuelles de Simulacres, telles qu'on les trouvent dans le HS10 Casus Belli - Simulacres et dans le HS11 Casus Belli SangDragon (une version des règles est [téléchargeable](#) sur ce site).

La nouvelle version de Simulacres est noté Simulacres X. Les anciennes sont notées Simulacres AV.

Une [feuille de personnage](#) au format PDF est téléchargeable ici.

Lorsqu'un point de règle n'est pas abordé ici, utilisez les règles déjà existantes. Je suis ouvert à toute suggestion, les règles continueront à évoluer en fonction des divers tests.

Remarques à envoyer à [Pierre Rosenthal](#)

LE PERSONNAGE

A) Caractéristiques:

Au nombre de neuf. Réparties en trois fois trois.

Les lignes et colonnes sont ici à titre indicatif en ce qui concerne les anciennes versions de Simulacres.

Les lignes sont:

- Action
- Perception
- Résistance

Colonne corps:	Colonne cœur:	Colonne esprit:
Force	Charisme	Intellect
Adresse	Empathie	Observation
Endurance	Sagesse	Volonté

La colonne Cœur correspond au mélange des anciens Cœur/Instincts

La ligne Résistance correspond au mélange des anciens Résistance/Désir

La moyenne des caractéristiques est de 10. À la création du personnage, il y a 90 points à répartir.

Valeur mini: 6. Maxi: 14. (6+7+8+9+10+11+12+13+14=90)

On peut imaginer des caractéristiques qui vont de 4 à 16, mais pas à la création de personnages "normaux".

La colonne Cœur peut être utilisée comme Instincts:

- Séduction (pour Charisme)
- Sixième sens (pour Empathie)

- Maîtrise de soi (pour Sagesse)

La ligne Résistance est plus importante, elle donne une valeur alternative et active, plus que de simple opposition. On aura donc:

- Survie (pour Endurance)
- Miracles et "Magie" (pour Sagesse)
- Invention et "Psis" (pour Volonté)

B) Valeurs dérivées

Ces trois valeurs dérivées sont Points de Vie (PV), Points de Courage (PC) et Points de Stabilité Psychique (SP).

Ces valeurs se voient attribuer des scores en fonctions d'une caractéristique associée, suivant que cette valeur est Faible (6 à 8), Moyenne (9 à 11), Forte (12 à 14) ou Exceptionnelle (15+).

- Faible: score de 7
- Moyen: score de 8
- Fort: score de 9
- Exceptionnel: score de 10

Les Points de Vie (PV) dépendent de l'Endurance

Les Points de Courage (PC) dépendent de la Sagesse.

Les Points de Stabilité Psychique (SP) dépendent de la Volonté.

C) Energies

1) Les 3 classiques: Puissance, Précision, Rapidité.
Valent de 0 à 3 à la création (5 max).

2) Les autres: magies, psi, etc.
Valent de 0 à 3 à la création (6 max).

À répartir: 3 point à répartir dans l'ensemble des énergies à la création. Les règles sont les mêmes que pour Simulacres AV.

D) Les Règnes

Règle optionnelle, les règnes ne servent que pour la magie, les psis ou les inventions.

Il y a: Néant; Minéral (Elements); Végétal; Animal; Humain; Mécanique.

Le Néant vaut toujours -2. Les autres valent 0. On peut mettre +1 à un Règne en mettant -1 à un autre (une ou deux fois). Et +2 à un Règne en mettant -2 à un autre (une seule fois). On ne peut mettre un +2 pour deux -1 ou un -2 pour deux +1.

E) Talents

Pour l'instant, le système de création n'est pas assez avancé pour vous donner des points à répartir. Créez les personnages au feeling.

Par rapport à Simulacres AV qui donnait des valeurs de talents allant de 0 à +3, Simulacres X propose des valeurs allant de 0 à +6

- Négatif: vagues notions.
- 0: Débrouillard.

- +1: Connaisseur
- +2 à +3: Professionnel
- +4 à +5: Expert
- +6: Exceptionnel, génie.

SYSTÈME DE JEU

Pour faire un test, on ajoute la valeur de la Caractéristique au niveau du Talent employé. Si on fait inférieur ou égal, le test est réussi.

C'est une grosse différence avec Simulacres AV, qui imposait de réussir au moins de 1.

On utilise encore de façon très fréquente la notion de Marge de Réussite (MR). Quand la MR vaut 0, le test est réussi, mais au minimum.

Reussite critique

Si le jet de dé est suffisamment faible, le résultat peut être critique. En général, un résultat critique est obtenu sur un lancé de double-1 (valeur de 2). Cette valeur est augmentée par le niveau du talent utilisé.

Exemple: Balben suit des traces, on fait le test Observation + Pistage. Sa valeur de Pistage est de +3 (il est trappeur). Le résultat est critique si son résultat est égal ou inférieur à 5 (2+3).

La marge de réussite du test est alors augmentée d'un certain nombre de dés à lancer.

On lance d'abord 1 d10 parce que c'est une critique, puis autant de d10 que le niveau du talent si ce dernier est positif. Dans l'exemple précédent, le joueur lancerait 4 d10 de plus (1 pour la critique + 3 pour le talent).

Echec critique

Il a lieu quand on fait un 20 (double-10) au lancer de dé, même si le test est supposé avoir réussi. On lance alors à nouveau un d10 pour augmenter la valeur d'Echec. On y retranche la valeur du talent (ce qui l'augmente s'il est négatif). Une fois tous ces calculs faits, le MJ indique les conséquences de l'échec en fonction du résultat final. Même si, au final, le test est quand même réussi, ce sont les conséquences de l'échec qui sont nulles, mais le test est quand même considéré comme ayant échoué.

Exemple A. Alfred fait un test Adresse (10) + Acrobatie (-2) = 8. Il fait 20. Sa Marge d'Echec initiale est de 12 (20-8), on y ajoute 1d10 (7 par exemple) et +2 (l'Acrobatie vaut -2). Ce qui fait donc une ME finale de 21.

Exemple B. Carelian fait un test Adresse (14) + Acrobatie (+4) = 18. Il fait 20. Sa Marge d'Echec initiale est de 2 (20-18), on y ajoute 1d10 (1, il a de la chance) et -4 (l'Acrobatie vaut +4). Ce qui fait donc une ME finale de -1. Il n'y a pas de conséquences à son échec, mais ce n'est pas une réussite.

COMBAT

Les deux attaques/défenses se sont simultanément. Chacun fait son test de combat (en général Force + Arme de contact; Adresse + Arme à distance).

Celui des deux qui a la meilleure MR fait ses dégâts à l'autre.

Si on possède le talent de combat que l'on utilise au niveau 1 ou plus, on retire sa MR à la MR de l'autre.

Exemple. Axel et Brutus se battent, ils ont tous les deux +2 à leur talent de combat. Axel fait une MR de 5 et Brutus échoue. On applique les conséquences d'un MR de 5. A la 2e passe d'arme, Brutus fait une MR de 15 et Axel de 8, Brutus touche Axel mais la MR de Brutus est réduite à 7 (15-8).

Calcul des dégâts

Une fois la MR connue, on lance à nouveau 2d10 (dés de dégâts) et on regarde sur la table des effets quels sont les points de vie et de souffler perdus. Les armes sont décrites avec des classes de dégâts. Par exemple, une épée large fait [E]PV et [B]PC de dégâts. Si la MR est de 6, et que les 2d10 font 8, on regarde les résultats à la ligne 14 (6+8), ce qui donne 5PV et 1PC de dégâts.

Table des effets

Marge+xd10	A	B	C	D	E	F	G	H
0-3	0	1	1	1	1	1	1	2
4-7	0	1	1	1	2	2	2	3
8-11	0	1	1	2	3	3	4	4
12-15	1	1	2	3	4	5	6	6
16-19	1	2	3	4	5	6	7	8
20-24	2	3	4	5	6	7	8	10
25-29	3	4	6	7	8	10	11	12
30-34	4	6	8	9	11	12	14	16
35-39	5	8	10	11	14	16	18	20
(+5)	-+1	-+2	-+2	-+2	-+3	-+4	-+4	-+5

Table des armes

Armes de taille à une main	PV	PS
Couteau moyen	C	
Dague/Grand couteau	D	
Épée courte	E	A
Épée large	E	B
Épée longue/Sabre	F	
Fleuret	E	
Hache à une main	F	B
Rasoir	C	
Armes à deux mains	PV	PS
Épée à deux mains	G	A
Grand bâton	B	E
Hache à deux mains	H	B
Armes d'arrêt à une main	PV	PS
Chaîne de moto	B	E
Étoile du matin	D	G
Fouet	A	E
Massue	A	F
Matraque	A	F
Poing (amateur)	A	B
Poing (boxeur, arts martiaux)	B	D
Poing américain	A	C

Armes d'hast	PV	PS
Hallebarde	H	B
Lance	G	C
Pique	G	A
Armes à distance (1)	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne(2))		
— Carreaux légers	E	
— Carreaux lourds	E	B
Arc (court, long ou composite(2))		
— Flèches légères (normales)	D	
— Flèches lourdes	D	A
Armes à feu (3)		
— Fusil (gros calibre)	F	F
— Fusil-mitrailleur	H	D
— Mitraillette	G	E
— Mousquet	E	C
— Pistolet (ancien)	D	C
— Pistolet (moderne)		
———petit calibre	F	C
———moyen calibre	G	D
— Revolver		
———petit calibre	F	C
———moyen calibre	G	D
———gros calibre	H	E
Dague	C	
Fronde		
— Caillou	B	C
— Bille en acier	B	E
Autres armes	PV	PS
Grenade		
— Point d'impact	F*	F
— Zone du souffle	A*	E
Gros explosifs		
— Point d'impact	H*	G
— Zone du souffle	B*	E
Laser	X**	
Mortier	G	H
Taser (étourdisseur)		H
Tronçonneuse	H	E

Animaux	PV	PS
Corne		
— Animal moyen	C	A
— Gros animal	D	D
Crocs		
— Animal moyen	C	
— Gros animal	E	
Griffes		
— Animal moyen	C	
— Gros animal	G	

* Valeur valable pour le total des PV et PS. Si localisation, calculez des dégâts pour chaque zone, en diminuant les dégâts de 2 colonnes.

** Suivant puissance, de D à H

1) Modificateurs de colonnes en fonction de la distance: Longue portée = -2 colonnes; Moyenne portée = -1 colonne; Portée normale = pas de modificateur; À bout portant = +2 colonnes.

2) Donne la portée et le type de munitions.

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

Suite des règles bientôt (heu non pas bientôt, désolé!)