

Edition spéciale A pu de Simulacres...

Après une réunion entre la rédaction et notre service marketing (mais oui, il y en a un, non mais !) il y a moins d'un mois, il avait été décidé de mettre Simulacres un peu plus sur le devant de la scène, principalement en tant qu'outil d'initiation à l'intention des néophytes qui nous rejoignent sans cesse, mais qui sont un peu perdus dans le domaine du jeu de rôle. En effet, jouer à Rolemaster, AD&D2, RuneQuest?, L'appel de Cthulhu ou Vampire c'est bien, mais l'investissement en temps et en argent est parfois un peu élevé pour un jeune qui désire juste « voir comment c'est ». Et hop, badaboum, nous apprenions que notre premier hors-série était complètement épuisé. Envolés les 35000 exemplaires imprimés en octobre 88... Bien sûr nous avons Mega III, mais ce n'est pas un jeu réalisé dans le même esprit de simplicité et d'ouverture.

Intrigué, je me renseignai aussi sur l'état des stocks des Univers publiés chez Descartes. S'il reste des Capitaine Vaudou et des Aventures Extraordinaires..., Cyber Age est épuisé lui depuis presque un an. Mais ce sont des jeux à part entière, pas des outils d'initiation. Heureusement, nous avons publié l'intégralité des règles dans notre hors-série n° 6 spécial scénarios, ce qui assure leur disponibilité, mais ne s'y trouve aucun conseil de jeu ou approche simple pour le néophyte.

La question qui se pose donc à nous est : devons-nous faire un nouveau hors-série Simulacres, en sachant qu'il ne pourrait pas voir le jour avant 1994 ? Au bout de bientôt quatre ans, les faiblesses de ce hors-série nous sont bien apparues (en dehors de ceux qui n'aiment pas le système de jeu, mais c'est un autre débat). Les scénarios étaient un peu trop « ouverts », les univers pas toujours suffisamment décrits. Disons que pour des nouveaux joueurs, le produit était plus que correct (autant ne pas être toujours modeste...) mais que pour de nouveaux meneurs de jeu, ce n'était pas encore suffisamment didactique.

Simulacres doit-il être réédité, et si oui de quelle manière ? Nous souhaitons vous mettre à contribution. Non pas avec un sondage et des questions à choix multiples, ou en oui/non, mais en vous demandant des avis argumentés (s'il vous plaît pas de ce jeu est génial ou ce jeu est nul). Avez-vous joué à Simulacres? Règles de base ou de campagne ? Qu'y manque-t-il pour l'initiation, pour des joueurs expérimentés ? Faut-il autant d'univers, mieux les détailler, lesquels ? Prenez le temps de réfléchir, et écrivez-nous, nous lirons avec attention tous vos courriers.

Des personnages talentueux

Il a fallu trois ans de tests avant de faire paraître les règles de base de Simulacres. Et cela fait deux ans qu'existent les règles de campagne. Il est donc naturel que des petits ajustements continuent à voir le jour, notamment quand on fait jouer des personnages sur ce laps de temps. Un des problèmes était notamment le relatif manque d'importance des Talents par rapport aux Composantes ou Moyens. Malgré un grand nombre de points d'Aventure à dépenser pour faire monter une Composante (celle-ci joue sur de nombreux Talents), il était plus intéressant d'économiser ses points plutôt que de faire progresser de façon logique les Talents de son personnage. Autre problème provenant de la même origine : si un personnage très bien bâti (par exemple) et qui sait peu se battre affronte un malingre prodige de l'épée, le malingre ne profite pas vraiment de son expérience. Idem si un bellâtre fait un duel oral contre un orateur pas très ragoûtant. La solution, que je teste depuis plusieurs mois et qui marche pour l'instant très bien, est la suivante : on utilise la notion de jets critiques (un double-1 est toujours un succès, un double-6 toujours un échec) mais on la modifie en fonction des Talents utilisés. Plus la valeur du Talent est élevée, plus les chances de faire une réussite critique augmentent, et plus la marge de réussite du Test augmente. Voici comment procéder

- Si le Talent est à 0 ou moins : la réussite critique se fait sur un 2 (double-1), et on augmente la marge de réussite de 1 dé supplémentaire.
- Si le Talent est à 1 : la réussite critique se fait sur un 2 ou 3, et on augmente la marge de réussite

de 2 dés supplémentaires.

- Si le Talent est à 2 : la réussite critique se fait sur un 2,3 ou 4, et on augmente la marge de réussite de 3 dés supplémentaires.
- Si le Talent est à 3 : la réussite critique se fait sur un 2, 3, 4 ou 5, et on augmente la marge de réussite de 4 dés supplémentaires.

Exemple : Yves de Lussac a 5 en Corps, 3 en Action, 1 en Mécanique et +2 en Fleuret. Ses chances de réussite sont normalement de 10, ce qui n'est pas mal. Il se bat contre Jean de Contrebas, une grosse brute qui a des chances de réussite de 12, avec Fleuret à 0. De Contrebas fait un 3, donc une marge de réussite de 9. De Lussac fait un 4, donc une marge de réussite de 6 (avec les règles normales il est battu). Mais il est habile bretteur et c'est une réussite critique, il lance 3 dés supplémentaires. Sa marge de réussite passe à 6 + 11 : 17. Il a réussi à placer une belle botte, car cette marge de réussite va bien entendu également servir au calcul des dégâts (on ajoute encore 2 dés, puis on regarde sur la table des dégâts). Il est fort probable que de Contrebas trépassse sur le coup.

Encore de jeunes auteurs talentueux

Nous avons présenté le fanzine Kamikaze dans le dernier numéro. Il fait paraître son deuxième supplément (le B) à thème médiéval fantastique. On y trouve une règle pour les combats de masse, et une sur la rapidité des combattants. Plus une description succincte d'un univers onirique fondée sur des textes de Michaël Moorcock. Tout ceci est valable pour les règles de base de Simulacres, correct bien qu'un peu court. Kamikaze B, 10 F, chez Joël Alexandre, 21 avenue Philippoteaux, 08200 Sedan.

Mamouth Age: Voici un supplément particulièrement saugrenu, pour les règles de campagne Simulacres. Le thème : des savants cyberpunk sont revenus au temps de la préhistoire dans la région Provence - Alpes - Côte d'azur. Peu scrupuleux, ils dévoilent les merveilles technologiques aux hommes de l'époque, qui sont très impressionnés. Après leur départ, les braves Homo sapiens décident, malgré leur manque de technologie, de singer cet univers. Il y a donc des mamouthiseurs qui posent des prothèses animales, des sorciers qui font des réseaux de divination à distance grâce à des terminaux-dolmen... Bref, c'est très loufoque, un peu potache. La présentation est moyenne (32 pages A4, N&B) mais ce supplément devrait attirer ceux qui aiment bien délirer. Pour se le procurer : Julien Cesbron, 14 rue Fontaine, 75009 Paris, 35 F port compris.

Pierre Rosenthal