

Être une fois, une fois seulement, vieux, vieux et compétent à la fois!

(Source : **Casus Belli** n° 68/**Petit Caparnaüm** n° 6, texte : Pierre ROSENTHAL)

Simulacres étant un jeu de rôle générique, il nous a semblé utile de consacrer de temps en temps cette rubrique à des problèmes que se posent non seulement les joueurs de Simulacres, mais aussi tout meneur de jeu ou joueur de jeu de rôle.

Expérimentés ou débutants?

Le jeu de rôle comporte, comme son nom l'indique, deux composantes essentielles ; le jeu et le rôle. Le jeu apporte les règles et la simulation, et c'est de là que découle cette notion peu logique mais néanmoins ludique « d'équilibre ». L'équilibre, cela veut dire que si deux joueurs prennent deux personnages de types différents, leurs avantages et leurs défauts devraient se contrebalancer afin de donner autant de plaisir de jeu à chacun. De même, à la création du personnage, et dans les systèmes qui gèrent des talents, on a souvent un certain nombre de points de création à répartir.

Or il est bien évident que, dans le « vrai » monde, tous les personnages ne sont pas équivalents, et que la justice divine, si présente dans les jeux de rôle (qui fait que l'on ne peut être que riche et malade ou pauvre et bien portant) ne sera respectée qu'après notre mort. De même pourquoi un héros va-t-il en une aventure d'une semaine acquérir plus de compétences qu'il n'en gagnera ensuite dans les trois années qui le sépareront de sa prochaine épopée? D'où l'idée de créer plutôt des personnages par rapport à leur passé (donc souvent à leur âge) que suivant un barème rigide.

Pour tous jeux de rôle?

Bien sûr, certains jeux intègrent déjà cette notion l'âge ou d'expérience, à commencer par la plupart des jeux de *space opera*, qui contiennent des plans de carrière. Les jeux à niveaux, comme AD&D ou Rolemaster, peuvent y être assimilés, en faisant une correspondance entre âge et niveaux. Enfin, les jeux à points de création peuvent donner un certain nombre de points de bonus en fonction de l'âge. Je pense personnellement que tous ces systèmes, s'ils sont louables dans leur intention de diriger les meneurs de jeu débutants, ne sont jamais que des pis-aller. La méthode que je préconise ci-après est malgré tout à réserver aux jeux où l'historique est suffisamment connu par tous pour éviter des impairs. Elle est donc plus particulièrement adaptée aux jeux contemporains (L'appel de Cthulhu, Vampire) ou pseudo historiques (Légendes celtiques, Capitaine Vaudou, Trois Mousquetaires).

Parcourir la feuille de personnage

En premier lieu, il faut définir l'état civil de votre personnage, son âge, lieu de naissance, éducation, passé professionnel, etc. Si le personnage est jeune ou peu éduqué, suivez les règles normales de création de personnage de votre jeu. Si le personnage est censé avoir déjà bien vécu, c'est encore plus simple. Vous parcourez la feuille de personnage et à chaque talent (ou compétence, ou aptitude suivant le jeu que vous pratiquez) vous donnez une valeur en fonction de ce que vous pensez que le personnage sait faire. Pour faciliter cette tâche, il est pratique de se faire un résumé des valeurs pour les cas les plus courants (un niveau Moyen est de 0 à Simulacres et de 50 % à L'appel de Cthulhu).

Magie

La seule difficulté réside dans les pouvoirs magiques que peut avoir le personnage. Dans ce cas, il faut un meneur de jeu qui connaisse très bien le jeu, et que ledit personnage soit, particulièrement bien défini. Quoi qu'il en soit il est préférable de lui accorder le minimum de pouvoirs, afin que l'intérêt de l'aventure soit préservé.

Équilibrer en fin de compte

Si les personnages que vous venez de créer de cette manière ne jouent qu'une ou deux aventures, tout va bien. Mais si par hasard vous décidez de les réutiliser souvent, vous allez vous heurter au problème de l'expérience et de l'augmentation des talents. la solution est encore dans le fait de « jouer » son personnage. Si celui-ci a été créé avec les règles normales de votre jeu, utilisez les règles sur l'expérience. Si le temps entre deux aventures est particulièrement long (plus d'un an), augmentez les talents que le personnage pratiquera durant ce temps. Par contre, si le personnage a déjà été créé « vieux », c'est-à-dire avec de nombreuses compétences, vous ne devriez pas l'autoriser à augmenter ses caractéristiques de la même façon. En général, tout ce qui est connaissances universitaires et qui ne fait pas partie

intégrante de sa profession ne pourra pas augmenter (et même, pourquoi pas, diminuera). Les talents physiques eux, seront gérés par la pratique et l'entraînement qu'en aura le personnage. En fait, j'irais même jusqu'à n'autoriser ce personnage à n'augmenter que ce qui a été en rapport direct avec l'aventure, et à gommer tous les autres moyens d'acquérir de « l'expérience ». Après tout, le plaisir d'avoir joué un personnage tel qu'on l'a sorti de son imagination n'est-elle pas la plus belle des récompenses ?

Bernard et Jean II

Le retour

Après le succès planétaire de l'univers Bernard et Jean pour Simulacres, les auteurs nous ont concocté une jolie suite. Rappelons que cet univers gentiment parodique permet de jouer des gendarmes un peu « simples » dans un petit village du sud de la France. Ce supplément de 48 pages contient : des règles complémentaires sur les voleurs; de nouveaux talents; la description de la nouvelle banlieue de Dupont-la-Joie, c'est à dire l'autoroute et la ville-dortoir de Fraise-la-Moche; les scénarios l'homme qui valait trois Ricards et Panique à Dupont-la-Joie.

On peut se procurer Bernard et Jean II - le retour pour 22 F auprès de Aubert Bonneau, 2 Rue du Midi, 21800 Quétigny.

Zine Express

Arrivé juste après que la rubrique Zines soit bouclée notre attention a été attiré par La Division n°1, qui contient un début d'univers pour Simulacres. On y trouve 6 habitations du village des gnomes de Guignolet, plus 8 pages de sortilèges de magie gnomique, allant de Chauffe-pieds (pour réchauffer les pieds froids ou trempés) à Bouteille magique (le gnome magicien se retrouve dans une bouteille qui se déplace avec lui et le protège des sorts adverses). La Division, 20 F, chez M. Frédéric Ius, Les Melets 82200 Castelsarrasin