

Fais-moi mal Johnny!

(Source : **Casus Belli** n° 70/**Petit Capharnaüm** n° 8, texte : Pierre ROSENTHAL)

Lorsque l'on crée un jeu de rôle, on a déjà à l'idée le contexte du jeu, c'est ensuite que se pose la question du type de règles que l'on désire. Avec Simulacres, le but était de faire à la fois le plus court et le plus universel possible. Mais en même temps, si la simplicité plaît lorsqu'il s'agit de faire une seule partie ou des démonstrations, on a parfois envie de systèmes plus précis ou plus élaboré. L'ennui c'est qu'il y a rarement de « juste milieu », soit on a quatre pages de règles soit on en a plus de trente, car chaque nouvelle règle en appelle une autre, et ainsi de suite.

Par exemple: les points de vie doivent-ils être localisés ? La simplicité veut qu'on ne les localise pas, mais dans certains contextes, savoir que le bras ou la jambe est touché est important (pirates, cyberpunk, militaire, etc.). Donc, vous dites-vous, localisons les points de vie. Mais alors qu'advient-il des dégâts de type poison, électricité...? On en arrive alors aux solutions du genre de celle de RuneQuest² : une double comptabilité pour les points de vie localisés avec une « réserve » commune. Cela marche bien mais le système se complique.

Dans les Règles de Campagne de Simulacres (CB No 62), il est indiqué qu'une blessure à un membre occasionne un malus dépendant du type d'action et de la gravité de la blessure. Dans le cas d'une autre « gêne », le meneur de jeu choisit lui-même un malus. A priori il n'y a rien à changer à ce système, mais comme toutes les règles laissées à l'appréciation du meneur de jeu, le débutant a du mal à quantifier ce qu'il doit faire. Voici donc une méthode pour estimer ce malus lorsque l'on est blessé ou « gêné » et que nous nommerons Malaise (pour signifier à la fois gêne et malus) !

Comme toujours avec les nouvelles règles, utilisez-les au cours d'une partie et ensuite jugez si elles apportent quelque chose à l'ambiance du jeu. Si ce n'est pas le cas, ne les employez pas, vos parties de jeu de rôle seront plus fluides et plus rapides.

Malaise

Il arrive que certains types de dommages ne puissent être localisés (c'est le cas du poison par exemple). Par ailleurs, les blessures graves peuvent handicaper sérieusement le personnage, l'empêchant plus ou moins d'agir. Ce type de dégâts est matérialisé par un compteur de Malaise, dont la gestion fait plus appel au bon sens que des règles strictes. En effet, les points de Malaise ne se récupèrent pas à un rythme précis, mais disparaissent lorsque la cause qui les a suscités n'est plus. Il est donc conseillé, sur la feuille de personnage, de délimiter une zone pour indiquer non seulement le malaise mais aussi son origine.

Acquisition

Le meneur de jeu attribue les points de Malaise suivant un barème fixe (voir ci-après), mais également à chaque fois qu'il pense que des dommages peuvent gêner un personnage sans pour autant l'avoir blessé. Le cas typique est celui d'une légère entorse. En dehors de ces cas, voici comment attribuer les points de Malaise:

- Toute blessure supérieure à 1 PV implique un point de Malaise par point au-delà de 1. Seule la blessure la plus élevée compte. Ainsi, un homme blessé à un bras (2 PV) et au torse (3 PV) compte 2 points de Malaise à cause de sa blessure au torse, et rien pour le bras.
- Un homme qui a perdu plus de la moitié de ses points de Souffle reçoit 1 point de Malaise.
- Les dégâts par le feu, les chutes... causent des dégâts en PV qui sont localisés, mais aussi des points de Malaise qui restent tant que les blessures sont à vif.
- Le poison peut causer de 1 à 4 points de Malaise, ou même provoquer la mort. En général les dommages dépendent de la force du poison (exprimés comme les dégâts d'une arme) et de la marge d'échec à un Test Corps + Résistance + Humain (la force du poison peut donner un malus à ce test).
- Une trop grande chaleur, un froid intense, l'absorption de grandes quantités d'alcool ou d'autres drogues... peuvent être assimilés à un certain malaise qui gênera le personnage. Ce malaise vaut 1 ou 2 points suivant son importance.
- Dans un premier temps, la perte d'un membre entraîne des points de Malaise dus à la blessure elle-même. Quand le personnage s'est habitué à cette perte, le Malaise disparaît.

Malaises sous-jacents

En réalité, une forte douleur peut en masquer une plus faible. De même, le meneur de jeu peut accorder au personnage qu'un malus fort « cache » un malus plus faible. Ainsi un personnage qui a été empoisonné (2 points de Malaise) et qui s'est saoulé (1 point de Malaise) n'aura pour ces deux causes que 2 points de Malaise. S'il est soigné, mais qu'il a encore une grande quantité d'alcool dans l'organisme, il passera de 2 à 1 point de Malaise. L'idée principale est surtout de ne pas trop pénaliser le personnage. Un Malaise de 4 ou plus est déjà très incapacitant.

Conséquence

Les points de Malaise donnent un malus équivalent à leur valeur à tous les Tests du personnage. En effet, on considérera que la

douleur d'une blessure à la jambe gêne non seulement pour se déplacer mais aussi pour réfléchir ou se concentrer sur une action précise.

Si un personnage atteint 6 ou plus points de Malaise, il doit à chaque action réussir un Test Corps ● + Résistance ■ + Humain ✠ (sans malus de Malaise) pour ne pas s'évanouir.

Récupération

Comme on l'a dit précédemment, lorsque la cause du malaise disparaît, on supprime également les points de Malaise. Si une gêne persiste, le malaise persiste. Ainsi, une lumière aveuglante qui a blessé la rétine peut laisser pendant quelques jours des éblouissements qui se traduisent par exemple par 1 point de Malaise.

On peut aussi faire abstraction d'une cause de malaise grâce à sa volonté. Cela se traduit en termes de jeu par la perte d'un point d'équilibre psychique pour chaque cause de malaise. Si on a par exemple une jambe brisée et que l'on a traversé un feu, 1 EP peut faire disparaître la gêne de la jambe brisée ou du feu, mais pas des deux. Par contre, tous les points de Malaise dus à la cause choisie disparaissent. Ce n'est pas forcément réaliste mais il faut bien que les personnages réussissent aussi des actions héroïques, non ?

Nouvelles du front

Après avoir réalisé des aides de jeu pour Stormbringer, les Archanges Boréens ont édité trois suppléments pour les règles de base de Simulacres. Le premier, Pirates, est un scénario classique de course au trésor (12 p.). Le second, Blade Runner, consiste en une mise au point du contexte de cet univers, en mixant les informations du film de Ridley Scott et du roman de Philip K. Dick, plus un mini scénario (12 p.). Enfin, l'enfer du devoir (d'après un feuilleton télé diffusé sur la 5) offre un supplément un peu plus détaillé concernant les opérations de commandos au Vietnam. On y trouve règles, ordres de mission, exemples... une suite est prévue pour compléter le système de jeu (28p.). Plutôt que de proposer de vrais univers, ces ouvrages amateurs montrent comment s'inspirer de films ou de séries télé pour réaliser ses propres campagnes et scénarios. Ces suppléments sont disponibles auprès de Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle. Le prix est de l'ordre d'une vingtaine de francs.

Crédit. Ce système a été inspiré par celui créé par Denis Gerfaud pour un jeu en préparation, Hystoire de fou. Dans ce jeu de rôle, il n'y a d'ailleurs plus de points de Vie mais uniquement des points de Douleur.