

Règles de campagne pour CyberAge

(Source : **Casus Belli** n° 63/**Petit Caparnaüm** n° 1, texte : Pierre ROSENTHAL)

Voici donc la première Page du micro magazine consacré aux univers de Simulacres. Cette page est ouverte à tous ceux qui ont des idées sur ce jeu et veulent les faire partager.

Dans notre précédent numéro, nous vous avons proposé des règles de campagne, afin de jouer plusieurs scénarios de suite dans un même univers. Si les adaptations sont simples pour la plupart des situations, j'ai préféré vous les donner pour Cyber-Age. En prime, vous avez deux nouvelles professions, envoyées par Olivier Legrand, un lecteur de Rouen.

Liste des Talents principaux

Talents (X): Astronomie; Chimie; Chirurgie; Conduite d'engin spatial ou sous-marin (sauf fusées); Conduite d'engin spécial; Conduite d'engin lourd; Connaissance des milieux branchés; Connaissance médicale; Électronique; Explosifs; Génétique; Informatique; Langue étrangère de racine différente de celle de la langue maternelle; Mécanique; Médecine générale; Pénétration et ouverture de coffre; Pilotage d'engin volant; Piratage des données; Protection de données; toute compétence de type scientifique, universitaire ou artisanale spécialisée (chimie, nature, joaillerie par exemple).

Talents (-4): Armes lourdes (épée, fusil mitrailleur); Arts martiaux; Conduite d'automobile, de cheval; Connaissance de la rue; Connaissance des lois; Connaissance des médias. Connaissance du Milieu; Falsification de documents écrits; Gestion; Instrument de musique; Jeux; Langue étrangère de même racine; Médecine; Navigation dans la Matrice; Survie en milieu non urbain; Techniques

d'élimination; Techniques de pénétration; Vol à la tire.

Talents (-2): Acrobatie; Alpinisme; Analyse politique; Armes légères (dague, arme de poing); Baratin; Bricolage; Camouflage; Cartographie; Coutumes locales; Danse; Déguisement; Déplacement en gravité zéro; Dressage; Écrire; Filature; Interview; Lire; Maquillage; Natation; Pistage; Poésie; Premiers soirs; Recherche en bibliothèque; Travail sous-marin.

Talents (0): Athlétisme; Bagarre; Chant; Dessin; Dialogue; Discrétion; Langue maternelle; Observation.

Deux nouvelles professions

Contrebandier (Table ronin/mercenaire)

Pilote d'hovercraft dans les Zones Blanches, Panzerboy, Tankeur, Passeur, Zone Courrier?

- Conduite d'engin lourd (X)
- Armes lourdes (-4)
- Mécanique (X)

Intermédiaire (Table gangs/yakuza)

Receleur courtier en informations, Fixeur, Arrangeur, Chunin (intermédiaire en japonais).

- Connaissance de la rue (-4)
- Connaissance du Milieu (-4)

Création du personnage

Un personnage débutant a droit à un Métier et 15 Points d'Aventure. Ce Métier est libre, quel que soit le passé du personnage. Contrairement à ce qui est indiqué dans les règles, mais on garde malgré tout les interdictions (d'être yakuza par exemple). De plus, il faut faire coller la vie passée avec ce Métier. Si l'en choisit un Métier pour lequel on avait droit à un certain nombre de Talents, comme ceux-ci sont forcément appris, en compensation on gagne 3 Points d'Aventure par Talent

Cailloux

Les cailloux permettent d'avoir toutes sortes de Talents grâce aux broches. Comme les données y sont stockées de leçon encyclopédique, elles permettent des réussites automatiques lorsqu'on a le temps de les consulter à loisir. Par contre, dès qu'une action rapide est nécessaire, elles ne permettent pas d'avoir le Talent à plus du niveau 0.

Armes spéciales

La plupart des armes entrent dans le tableau des dégâts normaux, mais vous pouvez décider que certaines nécessitent une table spéciale. Il suffit d'avoir un tableau qui, sur une ligne va de 3 à 26, et sur l'aura donne les indications des dégâts. Voici à titre d'exemple la fiche du Znaper à proton, arme futuriste très puissante mais très peu fiable.

2D6 + Marge	3	4 à 9	10 à 14	15 - 16	17 - 20	21 - 26
Résultats	1PV	3PV, 1PS	4PV, 1PS	rien	(a)	(b)

(a) L'inverseur de Fulgur a sauté et l'arme ne marche plus.

(b) Le propulseur protonique vient de lâcher un dernier râle. Vous faites 5PV de dégâts à la cible, mais le znaper saute et vous encaissez 1PV et 3PS de dégâts.

Errata aux règles de Campagne

Lorsque l'on tire à moyenne distance avec une arme, les dégâts ne sont pas diminués de deux colonnes vers la gauche mais d'une seulement.

Prochaines parutions Simulacres

- Début juin: Sang Dragon?, un jeu médiéval-fantastique complet, comprenant toutes les règles de

Simulacres, celles de Campagne, de nombreuses listes de sorts et des créatures; ainsi qu'un grand scénario et un background détaillé. Ce jeu sera plus volumineux que les Univers classiques, puisqu'il fera 96 pages.

- Mi-Juin: l'Univers Capitaine Vaudou vous entraînera en 1661, entre les pirates des Caraïbes et les sorciers vaudous.

- Les lecteurs qui ont des idées d'extraterrestres ou de mondes vraiment très très étranges peuvent les communiquer à Pierre Rosenthal, 1 rue de Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Ces idées seront peut-être reprises dans le jeu de space-opera à paraître en novembre: Le crépuscule des étoiles.