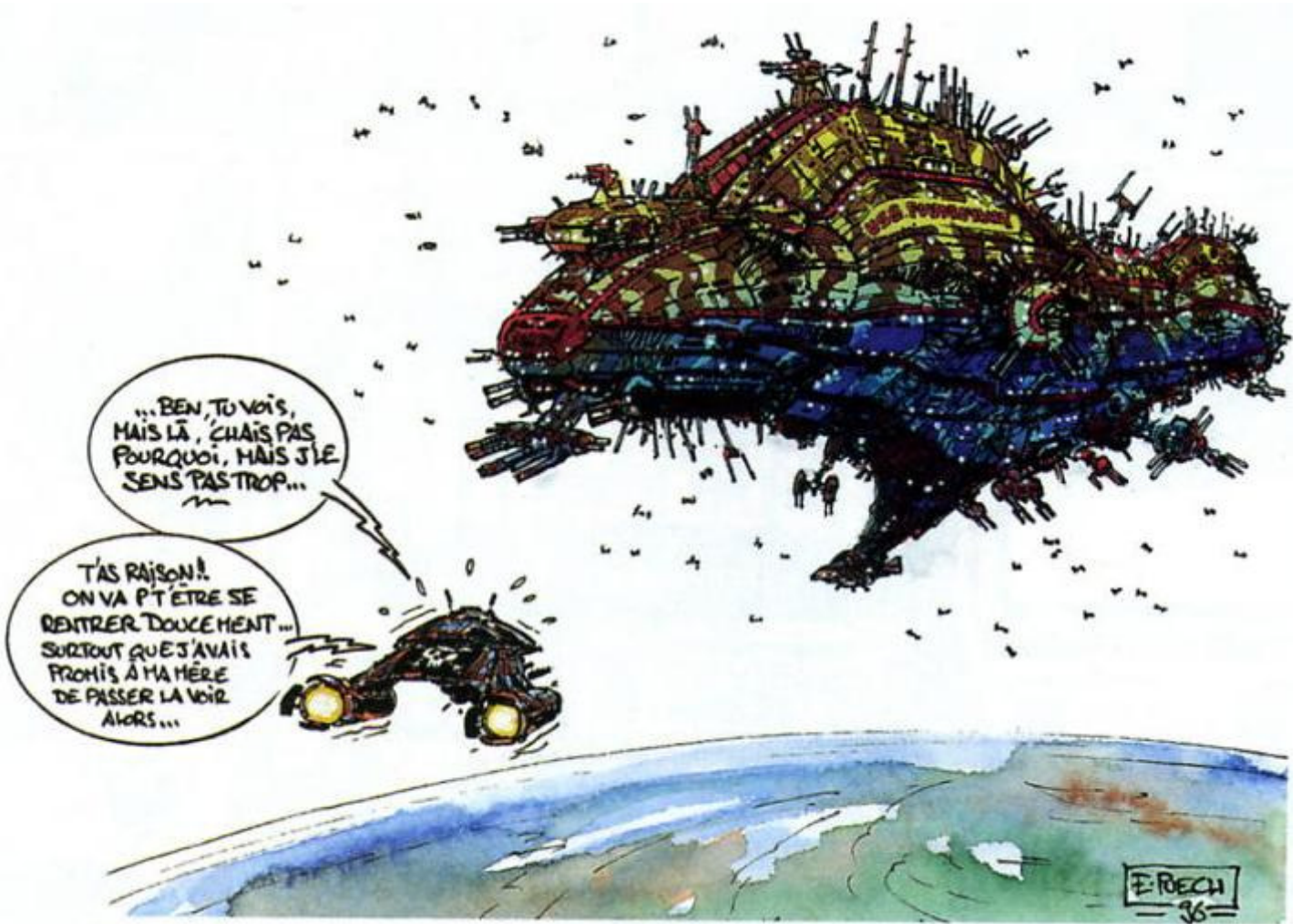


Adapter les Scénarios space opéra à SimulacreS

(Source : **Petit Capharnaüm** n° 23, texte : **Pierre ROSENTHAL**, illustration : **Erick PUECH**)



Dans notre numéro 92, nous vous avons indiqué comment adapter les aventures médiévales fantastiques à SimulacreS. Ce mois-ci, nous verrons comment gérer de façon héroïque les combats spatiaux et les duels d'armes énergétiques. Cette série d'articles sur les adaptations se terminera dans notre numéro 98 par des conseils pour les jeux modernes et/ou avec des personnages surhumains. Ainsi, pour l'année du dixième anniversaire de SimulacreS, nous vous aurons proposé l'ensemble des adaptations les plus fréquentes, avant de partir explorer de nouvelles frontières.

Retour vers le space opera

Notre hors-série n° 10, SimulacreS, contient diverses aides de jeu et règles pour le space opéra. Ce sont des conseils généraux sur les extraterrestres (un coin de galaxie, p.50 de SimulacreS) et des règles sur les poursuites de véhicules et les blindages (p.44 de SimulacreS). Les conseils généraux restent valables, mais essayez plutôt nos nouvelles règles de combats spatiaux, plus « héroïques ». le space opera est un genre qui va du mélange du western et de mythologie (Star Wars, Flash Gordon) à une « hard science » plus pure (Out-land). En jeu de rôle, on peut vouloir être extrêmement précis, auquel cas nos anciennes règles sur les classes de blindages peuvent amener un semblant de réalisme, mais on peut aussi préférer des situations où l'humain et le suspense prédominent. C'est ce que nous proposons ici.

Mise à l'échelle

Avant d'aborder les combats et les poursuites revenons sur la notion d'échelle entre les diverses armes. On ne distingue plus que trois catégories : les armes humaines normales (du couteau au bazooka), les armes lourdes (pièces d'artillerie) et les armes spatiales (du missile laser au mégablaster). A chaque type correspond une protection équivalente (humaine, lourde, spatiale). Pour calculer les dégâts qu'une arme inflige à un appareil disposant d'une protection de la catégorie supérieure, il faut diviser les points de dégâts par 8 et arrondir à

l'entier inférieur. Ainsi un bazooka (humain) qui ferait 10PV de dégâts à une victime humaine n'infligera que 1 point de dégât à un tank (lourd). Pour tous les engins mécaniques, on utilise la notion de PC (points de choc) à la place des points de vie. On a donc trois échelles de PC : PCH (humain par exemple pour les robots), PCL (lourd), PCS (spatial).

En ce qui concerne l'armure telle qu'elle est définie dans les règles normales, il n'y a plus de caractéristiques de protection ou de gêne en ce qui concerne les engins, juste une faculté d'absorption (nombre retiré au lancé de dés des dégâts). Un vaisseau spatial pourra donc avoir une valeur de blindage de 10PCS/4, ce qui veut dire qu'il peut subir 10 points de choc sur l'échelle spatiale, et qu'on retire 4 sur le lancer de dés de dégâts. Pour calculer les dégâts, on utilise toujours les règles normales en ce qui concerne l'échelle humaine. Pour les échelles lourdes et spatiales, on utilise la colonne [H] du tableau général des dégâts et effets (elle figure sur notre feuille de tests courants p.86).

Poursuite simple

Si vous vous trouvez dans une situation où un vaisseau doit échapper à un autre, ne vous compliquez pas la vie. Estimez la vitesse et la maniabilité respective de chacun, donnez un bonus ou un malus à l'un des deux pilotes en fonction de cette estimation, et faites faire un test de pilotage. Celui qui a la plus grande marge de réussite sème ou rattrape l'autre. Le combat peut alors commencer (ou être évité).

David contre Goliath

Le plus spectaculaire dans Star Wars, ce sont sans doute les combats spatiaux, ceux où un petit vaisseau affronte à la fois des croiseurs géants et des myriades de chasseurs. Vous pouvez très bien vous en sortir en demandant juste un ou deux tests de pilotage puis de tir à vos joueurs, mais pourquoi ne pas essayer une nouvelle méthode, un peu plus complexe mais plus riche en suspense ? Pour cela, procédons par ordre, en examinant chaque point l'un après l'autre. Dans ce qui suit, le mot « canon » désigne toutes armes des vaisseaux spatiaux.

Evaluation des forces

Calculez le test de pilotage de chaque pilote et le test de tir de chaque artilleur. Les canons automatiques ont des valeurs de test fixe (8 à 12 par exemple) et n'obtiennent pas de réussites ou d'échecs critiques. Définissez ensuite le nombre d'adversaires et leur armement (voir le tableau des vaisseaux ci-contre).

Type de vaisseau	PCS	Absorption	Maniabilité	<i>Exemple : un croiseur lourd (24PCS/6, pilote valeur 11 (niv. +1). 10 canons automatiques de valeur 10) et deux chasseurs (6PCS/0, pilote de valeur 10 (niv. +1). 1 canon automatique de valeur 11). Contre un vaisseau de pirate (12PCS/3, pilote de valeur 10 (niv. +1) et 1 artilleur de valeur 11 (niv. +2)).</i>
Chasseur	4 à 6	0	4	
Vaisseau standard	8 à 14	2 à 4	3	
Corvette/Frégate	16 à 20	4 à 6	2	
Croiseur lourd	24 à 36	4 à 8	1	

Nombre d'actions par passe d'arme

- Chaque personnage ou canon a droit à un certain nombre d'actions par passe d'arme. Ce nombre est déterminé par le niveau de talent, les points de Rapidité, la maniabilité ou la cadence de l'engin. Les vaisseaux spatiaux ont une maniabilité qui va de 1 (croiseur/porte vaisseaux trais lourd) à 4 (chasseur léger). La maniabilité d'un vaisseau est le nombre maximum de manœuvres qu'un pilote peut effectuer avec lors d'une passe d'arme. La cadence de tir des canons est en général de 2 par passe d'arme (c'est le cas des canons automatiques). Mais on peut envisager des canons légers (3 de cadence, -4 au lancer de des dés de dégâts) et des canons lourds (1 de cadence, +4 au lancer des dés de dégâts).

- un talent de pilotage ou de tir de 0 ou moins donne le droit à 1 action par passe d'arme. A +1, on a droit à 2 actions ; +2 donne 3 actions et +3 donne 4 actions. On peut également dépenser 1 point de Rapidité par action supplémentaire désirée. Normalement, on est limité au nombre d'actions maximal que permet le vaisseau ou le canon, mais les talents exceptionnels permettent de dépasser ce plafond. Au niveau +2 dans un talent, vous pouvez avoir 1 action au-delà du maximum en dépensant 1 point de Rapidité par action (ou 1 action de plus pour les armes et les vaisseaux lourds).

Les manœuvres

Manœuvres	Risque
Glissades	-1 à -2
Virages	-3 à -4
Piqué/Chandelle	-5 à -6
Virille/Looping	-7 à -8
Acrobaties liées	-9+



En space opera, en dehors des armes normales, on trouve des sabres laser ou des étourdisseurs. Ces armes « passent » à travers les protections normales comme le cuir ou l'acier. Par contre, elles sont sensibles aux boucliers énergétiques (champs de protection individuel). Du point de vue

technique, ceux-ci ajoutent de l'absorption à l'armure, mais seulement face aux armes énergétiques.

Valeurs : sabre laser normal [J]PV. Etourdisseur [A]PV et [I]PS. Absorption des boucliers entre 3 et 8.

Pouvoirs psychiques

Si vous désirez utiliser des pouvoirs psis, reportez vous à Simulacres, p.47. On peut également créer un équivalent simplifié de la Force en « inventant » une Energie du même nom. La Force fait dépenser 1EP à chaque utilisation. Au niveau X, elle convertit 1EP en (X+1)PS (pas de maximum) ou augmente un talent de +X pour 24h (maximum +X). Comme toutes les Energies, la valeur de la Force peut être 1,2 ou 3.

Adapter les scénarios Star Wars et Empyrium

Dans un cas comme dans l'autre, vous pouvez garder la trame et même l'histoire de chacun des scénarios. Pour Star Wars, si vous avez votre propre univers, il suffit de remplacer l'Empire par une organisation de grands pirates terroristes, ou bien supposer qu'il s'agit d'un « empire » concurrent de celui de vos héros. Gérez les extraterrestres comme des humains ordinaires en leur donnant juste des talents spécifiques (+1 en Bagarre et 2 en règne Mécanique pour les wookies par exemple). N'oubliez pas les difficultés de communication d'une race à l'autre (Simulacres, p.52). Pour Empyrium, si vous jouez dans un univers avec de nombreux vaisseaux spatiaux, supposez que l'histoire se passe durant une tempête galactique qui rend les voyages et les communications très difficiles.

En ce qui concerne les robots, ils ont juste une valeur « d'intelligence » et de combat pour leurs tests, des PCH, et pas de PV. Par contre, les androïdes et autres cyborgs peuvent avoir des caractéristiques proches des humains, selon le niveau de technologie de leurs intelligences artificielles ou de leurs organes de perception.

Simulacres

10 ANS

C'est en août 1986 qu'est paru *Simulacres*, sous la forme d'un livret au format A5 de 32 pages, édité à compte d'auteur.

Après de multiples variations et éditions successives (dont une en opération conjointe avec la BD « Le roi borgne »), *Simulacres* a été publié comme hors-série n° 1 de *Casus Belli* en octobre 89, puis réédité dans notre hors-série n° 10. Pour cet anniversaire, nous ne vous offrons pas une huitième édition, mais une nouvelle feuille de personnage et une feuille d'aide au joueur (voir pages 85 et 86).

● Page 85. La feuille de personnage est quasiment la même que celle de notre hors-série n° 11, en dehors de l'organisation pratique entre Composantes, Moyens, Règles et Energies. En effet, combiner et additionner régulièrement ces valeurs était parfois un peu acrobatique. Avec cette nouvelle feuille, vous notez toujours les valeurs de Composantes et de Moyens dans

leurs cases, mais vous reportez aussi leur somme, évitant ainsi une étape de calcul. Le résumé des combinaisons, écrit en petits caractères, vous rappelle les bases des tests les moins évidents. Les talents ont maintenant deux colonnes à leur disposition, la première pour noter leur niveau, et la deuxième pour le nombre de PA gagnés en s'entraînant dans ce talent particulier (des sortes de Points d'Apprentissage au lieu de Points d'Aventure).

● Page 86. Dans *Simulacres*, on vous demande assez souvent de faire les mêmes tests, et donc les mêmes additions. Plutôt que de tout recalculer à chaque fois, cette feuille d'aide vous permet de noter les cas les plus courants. Pour qu'elle soit vraiment utile, remplissez-la en entier, sans oublier de noter les dégâts des armes. Attention toutefois, les tests qui vous sont proposés ici sont ceux qui sont communs à quasiment tous les univers. Vous n'y trouverez aucun test spécifique à un univers précis. Par exemple, la résistance magique ou le piratage informatique n'y figurent pas.

Cela pourrait amener vos joueurs à penser que seules les combinaisons Corps + Action ou Corps + Perception sont utiles, mais il suffit de regarder le tableau de combinaison des Composantes et Moyens pour modérer cette opinion. Cette feuille peut également vous servir à amener plus facilement des débutants dans une partie de *Simulacres* : comme dans un jeu de rôle plus « classique », ils n'auront qu'à lancer deux dés et vérifier qu'ils font moins que la valeur calculée pour le test.

	PERCEPTION	ACTION	DÉSIR	RÉSISTANCE
CORPS	10	9	7	8
INSTINCTS	7	6	4	5
COEUR	8	7	5	6
ESPRIT	9	8	6	7