
De SimulacreS

SimulacreS: Petit Capharnaum 18

Les Origines (pour SangDragon) !

*Un lecteur m'a fait remarquer récemment que dans tous les jeux Simulacres, excepté **Sang Dragon**, les joueurs avaient la possibilité de définir rapidement un passé à leur personnage, afin d'avoir un historique sur lequel broder, ou laisser tel quel ! Voilà cet « oubli » réparé.*

Si, pour un jeu médiéval-fantastique, **Sang Dragon** est assez classique dans sa définition des races et des professions, il présente néanmoins certaines différences ! Afin de permettre à ceux qui ne possèdent pas **Sang Dragon** d'utiliser quand même les tables ci-dessous, elles sont le plus générique possible, mais incluent parfois entre parenthèses des précisions pour **Sang Dragon**. Pour chaque table, vous ferez un ou plusieurs jets de dés à six faces. Si un résultat ne vous plaît pas ou vous semble incompatible avec le reste, tirez à nouveau, ou choisissez directement ce qui vous convient.

La naissance

L'âge (1d6)

- | | |
|-----|---------------------|
| 1 | Jeune |
| 2 | Jeune adulte |
| 3-4 | Adulte |
| 5 | Début de vieillesse |
| 6 | Âgé |

Le vrai âge dépend de la race du personnage.

Race

Nous allons définir des notions peut-être différentes de celles de la biologie traditionnelle. Nous ne proposons ici que de jouer des personnages du genre dit humanoïde. Dans ce genre, nous définissons des espèces (nain, humain, etc.). Et dans ces espèces il peut exister des races (jaune, noire, blanche, etc.). Vous pouvez donc définir un degré de métissage à la fois pour les espèces (ex: un personnage moitié humain et moitié elfe) et pour les races (ex: mi-blanc mi-noir).

a) Degré de métissage (1d6)

- | | |
|-----|----------------------------------|
| 1 | Espèce ou race pures |
| 2-3 | Traces d'autres races ou espèces |
| 4 | 1/8 métis |
| 5 | 1/4 métis |
| 6 | Métis pur (50% chaque) |

b) Espèce principale (2d6)

- | | |
|---|-------------|
| 2 | Géant |
| 3 | Petite-gens |

- | | |
|-----|---------|
| 4-5 | Nain |
| 6-7 | Humain |
| 8-9 | Elfe |
| 10 | Orque |
| 11 | Gobelin |
| 12 | Troll |

En ce qui concerne une espèce de métis, seule l'histoire de votre monde doit vous indiquer si certains métissages sont possibles ou non. A priori dans **Sang Dragon**, les trolls ne peuvent pas concevoir avec les petite-gens, les nains et les elfes. En ce qui concerne les races, pour chaque espèce, reportez-vous à l'histoire du monde dans lequel vous jouez (dans **Sang Dragon**, toutes les races humaines existent, et il y a plusieurs races d'elfes ou de nains).

Région d'origine (1d6), tirez une ou deux fois

- | | |
|-----|------------------------|
| 1 | Nord (Barbare/Formore) |
| 2 | Sud (Swang) |
| 3 | Est (Mabotek) |
| 4 | Ouest (Gaël/Mélène) |
| 5-6 | Local (Malienda) |

La famille

Les parents

Tirez 1d6, si vous obtenez 6, vos parents sont de deux milieux sociaux différents, sinon ils sont de la même origine

Classe sociale (2d6)

- | | |
|-----|-----------------|
| 2 | Haute noblesse |
| 3 | Petite noblesse |
| 4-5 | Artisan |
| 6-7 | Paysan |
| 8-9 | Commerçant |
| 11 | Soldat |
| 12 | Religieux |

Ce qui intéressait vos parents

- | | |
|---|-----------|
| 1 | Travail |
| 2 | Politique |
| 3 | Argent |
| 4 | Religion |
| 5 | Sciences |
| 6 | Lettres |

Frères et soeurs

Vous en avez 1d6-X. X variant suivant la race (1 pour les humains, 2 pour les nains, 3 pour les elfes, etc.). Pour chaque frère ou soeur, il y a une chance sur deux qu'il ou elle soit plus âgé ou plus jeune.

Sont-ils ?

- | | |
|-----|--------------------------|
| 2 | Très vieux (très jeunes) |
| 3-4 | Disparus |

- 5-7 Vivant quelque part
- 8-9 Sans nouvelles d'eux
- 10-12 Morts (table suivante)

Sont-ils morts de ?

- 2-3 Maladie
- 4-5 Tués
- 6-8 Mort naturelle
- 9-11 Guerre
- 12 Accident

Votre vie passée

Tirez 3 fois dans la table de jeunesse, puis entre 1 et 4 fois dans la table de maturité (suivant votre âge).

Table de jeunesse (1d6), puis sous-tables

- 1 Vous avez été élève
- 2 Vous avez fait un voyage
- 3 Vous avez vécu une aventure
- 4 Vous avez travaillé
- 5-6 Vous avez été amoureux

Élève (1d6)

- 1-2 Écuyer d'un chevalier
- 3 Aide d'un magicien/alchimiste
- 4-5 Acolyte d'un ordre religieux
- 6 Copiste chez un lettré

Voyage (traversée de grandes étendues; 1d6)

- 1 Immense montagne
- 2 Profonde forêt
- 3 Mer (îles lointaines)
- 4 Désert
- 5 Plaines désolées
- 6 Ville gigantesque

Tirez la direction du voyage au hasard.

Aventure (1d6)

- 1 Escorte de caravane
- 2 Recherche infructueuse de trésor
- 3 Bataille rangée entre armées
- 4 Enquête en ville
- 5 Découverte d'un trésor
- 6 Raid contre des monstres

Travail (1d6)

- 1 Soldat
- 2-3 Paysan journalier
- 4 Serveur d'auberge
- 5 Colporteur

6 Artiste itinérant

Amoureux (1d6)

- 1 Votre amour vous a trahi
- 2 Vous vous êtes fâchés puis quittés
- 3 Vous vous êtes quittés bons amis
- 4 Il/elle est parti(e); vous êtes toujours amoureux
- 5 Vous trahissez votre amour ; il/elle vous hait
- 6 Votre amour est mort (table suivante)

Amour mort (1d6)

- 1 Accident ou maladie
- 2 Suicide
- 3 Par magie (envoûtement ou autre)
- 4 En guerre
- 5 Tué par des brigands
- 6 Tué par une organisation légale.

Table de maturité (2d6), puis sous-tables

- 2 Vous avez été amoureux
- 3-5 Vous avez fait la guerre
- 6-9 Vous avez vécu une aventure
- 10-11 Vous avez travaillé
- 12 Vous avez fondé une famille

Amoureux

(voir table de jeunesse)

Guerre (2d6)

- 2 Vous avez été blessé gravement
- 3 Grande bataille, vous avez perdu
- 4-6 Petite bataille, vous avez perdu
- 7 Vous vous êtes enfui
- 8-10 Petite bataille, vous avez gagné
- 11-12 Vous avez fait une action d'éclat

Aventure (2d6)

- 2 Vous êtes tombé sur un objet magique
- 3 Vous avez gagné de l'argent
- 4 Vos comparses vous ont trahi
- 5-6 Vous avez fui pour éviter le massacre
- 7 Vous avez été entraîné dans de lointaines contrées
- 8-9 Vous avez sauvé un personnage important
- 10 Vous avez perdu toutes vos possessions
- 11 Vous avez failli mourir de soif, faim, froid et/ou chaleur.

12 Désastre, vous êtes le seul survivant

Travail (1d6)

- 1 Mercenaire
- 2 Garde civil
- 3 Scout
- 4 Travailleur de force (mine, champ)
- 5 Chasseur
- 6 Commerçant

Famille (2d6)

- 2–3 Toujours marié avec enfants (1 à 3)
- 4–6 Marié puis séparé sans enfants
- 7–8 Toujours marié sans enfants
- 9–10 Marié puis séparé avec enfants
- 11–12 Marié famille morte (voir table plus haut)

Cicatrices

A chaque fois qu'un risque important a été pris dans les tables ci-dessus, il y a une chance d'avoir été blessé. Tirez une fois pour chaque occasion avec 2d6. S'il y a un double, vous avez été blessé. La gravité allant de 1–1 (égratignure) à 6–6 (presque mortelle). Tirez sur la table de localisation de Simulacres ou de votre jeu de rôle pour savoir où vous êtes blessé.

Et ensuite ?

Prenez tous les événements de votre passé, et arrangez-les comme bon vous semble, vous pouvez même les mélanger (vous avez été travailleur de force sur un bateau durant un long voyage au cours duquel vous avez failli mourir de soif !). La seule obligation est de faire arriver tous les événements de jeunesse avant les événements de maturité. Si vous utilisez un système de création par points ou par talents, vous pouvez attribuer quelques points pour chaque événement significatif du passé : connaissance magique pour l'assistant d'un alchimiste, compétences de guerrier pour un garde, etc. Arrangez-vous seulement pour que tous les aventuriers d'un même groupe finissent avec des personnages relativement équivalents. Vous pouvez néanmoins autoriser que les personnages les plus âgés soient les plus expérimentés.

Et dans le monde de Majistra?

(Ce monde médiéval-fantastique a été présenté dans le n°87; voir également l'aide de jeu p. 80 à 84 de ce numéro.)

Dans un univers médiéval-fantastique, on peut supposer que chaque humanoïde possède en lui une petite parcelle de pouvoir magique. Elle peut être révélée par l'éducation, la chance, une situation exceptionnelle, un voyage dans un lieu magique ; ou tout simplement rester enfouie à jamais. Voici comment «amener» un personnage à la révélation d'un pouvoir magique.

Prenez comme acquis que tout personnage non magicien créé dans **Sang Dragon** a cette capacité, mais qu'elle ne s'est pas forcément révélée. Dans les règles de Simulacres, il est précisé que dans certaines circonstances exceptionnelles, il peut arriver qu'on survive par sa seule volonté à une situation particulièrement dangereuse. Dans un

univers magique, ce triomphe de la volonté sera l'activation (et la découverte) soudaine d'un pouvoir magique. Peut-être pas très puissant, mais approprié. Cela se concrétisera par un test de Composante + Désir 🍀 + Règne avec un malus de 2, la Composante et le Règne dépendant des circonstances.

Prenons un exemple : Algor meurt de soif dans un désert. Il rampe jusqu'à des rochers, mais ne trouve rien à boire. Sur le point de s'évanouir, le joueur fait un test de Corps 🍀 + Désir 🍀 + Minéral 💧 -2. Le test est réussi, et Algor se rend compte que le caillou qu'il a dans la main est recouvert d'une fine pellicule de glace, commençant déjà à fondre, et qu'il s'empresse de lécher.

A l'avenir, Algor n'aura sans doute pas d'autres pouvoirs magiques (à moins de devenir magicien), mais il pourra recommencer à loisir le même test, sans le malus de 2 et en dépensant un point de souffle, pour obtenir le même effet magique. Cette capacité magique à survivre a été pour le moins banalisée à Majistra, où la magie est si présente qu'elle en devient palpable. Le test évoqué ci-dessous ne se fait plus avec un malus de -2, mais un bonus de +2, et n'est plus nécessairement lié à la notion de survie. Il suffit de « vouloir » quelque chose suffisamment fort pour le voir se produire. Et comme on n'a droit qu'à un seul sorcelet dans sa vie, c'est pour cela que l'on trouve à Majistra des personnages dont le pouvoir magique se résume à savoir ouvrir une bouteille à distance. Cette pratique leur est néanmoins facilitée puisqu'ils peuvent activer le pouvoir magique en dépensant 1 PS, sans faire de test. Ou bien en essayant de faire le test sans dépenser de points de souffle. S'ils réussissent, tout va bien, sinon ils perdent 1 EP.

Point important : tout individu séjournant plus de quelques jours à Majistra peut ainsi découvrir "son" pouvoir magique. D'où de nombreux voyages et pèlerinages dans la région.

Retrieved from <http://www.simulacres.free.fr/wiki/index.php?pagename=SimulacreS.PetitCapharnaum18>
Page last modified on 01/12/2004 00:48

Pierre Rosenthal
