

Les Super-Héros

(Source : **Casus Belli** n°63 / **Petit Capharnaüm** n° 2, texte : Pierre ROSENTHAL, Olivier LEGRAND)

Cette page est ouverte à tous ceux qui ont des idées sur Simulacres et veulent les faire partager.

Les super-héros

De nombreux lecteurs me demandent si sortira un Univers Super-Héros. Comme cela n'est pas prévu pour le moment, voici quelques règles pour vous permettre de gérer les superpouvoirs. A vous ensuite de créer votre propre univers ou bien de les intégrer dans un background plus classique, où seuls quelques personnages ont ce genre de pouvoirs.

Définition d'un super-pouvoir

Chaque super-pouvoir dépend d'une Composante et d'un Moyen. Pour savoir si ce super-pouvoir opère, on lance autant de dés que la valeur de la Composante, et on compte le nombre de lancers dont la valeur est égale ou inférieure à la valeur du Moyen. Les Règles ne sont pas utilisés. Exemple: Super Sauterelle (qui a acquis son pouvoir en se faisant mordre par une sauterelle radioactive) a le pouvoir de Saut Exceptionnel, qui dépend de son Corps (qui vaut 5) et de son Action (qui vaut 3). Pour savoir s'il réussit un saut, il lance 5 dés à six faces (3, 2, 4, 6, 1) et compte les valeurs 5 à 3. Ici il a réussi avec 3 dés.

Utilisation des Énergies

La Puissance permet de lancer un dé supplémentaire par point d'Énergie dépensé. La Rapidité et la Précision augmentent de 1 la valeur du Moyen. Comme d'habitude on dépense 1 PS ou 1 EP par point d'Énergie utilisé.

Valeurs limites

À part pour des cas plus qu'exceptionnels (demidieux ou démons), la valeur d'une Composante ne peut dépasser 7, et celle d'un Moyen 5.

Actions usuelles

En dehors de leurs super-pouvoirs, les super-héros font leurs Tests de façon normale.

Valeur des réussites

Une réussite sur un seul dé équivaut à une marge de réussite de 3 pour un être humain normal. Une réussite de deux dés équivaut à une marge de réussite de 10. Ensuite, chaque dé indique un doublement de la réussite. Autant dire qu'entre un humain et un super-héros, il n'y a pas de combat possible, sauf si le super-héros fait un faux pas.

Combats entre super-héros

Chacun combat avec ses propres pouvoirs (Force contre Force, Agilité contre Rayons Laser, etc.). C'est un duel classique. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites remporte la passe d'arme. La différence entre les deux réussites est le nombre de PV, EP ou

PS (cela dépend du superpouvoir utilisé) infligé au perdant.

Mort

Suivant le type d'univers que vous choisissiez, les points de Vie perdus peuvent être réels ou être l'équivalent de points de Souffle supplémentaires. En effet, dans les premières BD de super-héros, même les armes ne faisaient que des blessures légères. Auquel cas la récupération de tous les points de Vie se fait en 24 heures.

Nombre de super-pouvoirs

À vous de décider combien de pouvoirs auront les personnages. Je vous suggère de leur en donner un très puissant ou deux moyens. Plus, si vous le désirez, des pouvoirs annexes comme : résister plus facilement aux coups (chaque réussite diminue les dégâts d'un point), à la chaleur, etc.

Comment aller au-delà des règles

N'ayez pas peur de modifier les règles, tout en les respectant dans l'esprit. Par exemple, prenons le cas de Hulk, bien connu. Il a une Force (Corps+ Action) et une Résistance (Corps+Résistance) Exceptionnelles, mais sa Force va en augmentant avec sa rage. On peut donc lui donner au départ un Corps de 5, une Action de 4 et une Résistance de 5. À chaque fois qu'il prend un coup, sa valeur en Corps augmente (jusqu'à 7), puis c'est le tour de son Action (jusqu'à 5). De plus, il a 2 points en Puissance.

Inventions extraordinaires & machines infernales

Une aide de jeu par Olivier Legrand

Que seraient les romans de Jules Verne sans l'obus lunaire, le Nautilus du Capitaine Nemo ou le Dirigeable de Robur le Conquérant ? Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales fournit d'excellents conseils aux meneurs de jeu désireux d'inclure de telles Merveilles de la Science dans leurs scénarios, mais ne propose malheureusement aucune règle permettant aux PJ de marcher sur les traces glorieuses de Léonard de Vinci ou de devancer Thomas Edison lui-même !

Que faut-il donc pour jouer les inventeurs ? Primo, n'est pas inventeur qui veut. Il faut au moins posséder le Talent Science Appliquée ainsi qu'un certain nombre de Talents scientifiques ou techniques : ceux-ci varient en fonction du type d'invention envisagé.

Lorsque un PJ lui présente son projet, le meneur de jeu doit décider s'il possède ou non tous les Talents nécessaires à l'élaboration d'un tel projet ; notons que deux ou trois savants peuvent conjuguer leurs Talents et travailler ensemble sur la même invention. Secundo, outre des conditions de

travail et un équipement adéquats, une invention exige généralement beaucoup de temps et d'argent, deux paramètres pratiquement impossibles à gérer avec réalisme ou exactitude dans le cadre d'un jeu de rôle (combien diable peut coûter la mise au point d'un transmutateur d'ondes psychiques ou d'une taupe mécanique géante?). Aussi je suggère de les traiter le plus simplement possible : côté temps, pas plus d'une invention par scénario ; côté argent, nécessité de posséder une Fortune personnelle ou, plus probablement, de rechercher l'appui financier de quelque richissime Excentrique. Une fois réunies toutes ces conditions préalables, en se basant sur la description faite par l'inventeur, le meneur de jeu devra assigner au projet un niveau de difficulté. La plupart des inventions sont Difficiles, Très Difficiles, voire purement et simplement Impossibles à réaliser. Il est important que ce degré de difficulté reste inconnu du joueur. Rien n'est plus drôle qu'un savant illuminé s'escrimant rageusement sur une invention Impossible... En termes de jeu, la mise au point de l'invention est représentée par un Test (Esprit ✱ + Action ➡ + Mécanique ↗ + ajustement de difficulté). La table d'interprétation des marges permettra d'évaluer la qualité du résultat. Laissez le joueur faire ce jet lui-même : comme il ne connaît pas le niveau de difficulté de son invention, il ne saura pas réellement à quoi s'en tenir avant de l'avoir testée, mais il aura tout de même une vague idée du résultat de ses travaux. De cette qualité dépend un risque de défaut de fonctionnement, tiré sur 1d6 à chaque utilisation de l'invention.

Qualité de l'invention Défaut de fonctionnement

- Excellente : Jamais !
- Très Bonne : 6 sur 1d6
- Bonne : 5 ou 6 sur 1d6
- Normale : 4 à 6 sur 1d6
- Presque : 3 à 6 sur 1d6
- Mauvaise : 2 à 6 sur 1d6
- Très mauvaise : Toujours

La nature exacte de ces défauts de fonctionnement dépend évidemment du type d'invention ; ils peuvent être embarrassants, dangereux, hilarants, franchement incongrus... Soyez créatifs ! Un savant peut tout à fait retravailler sur une invention dans le but d'obtenir un meilleur résultat. Sachez enfin qu'il est possible d'améliorer ses chances de succès grâce à la Précision, moyennant une perte permanente d'Équilibre Psychique, ce qui fournit enfin une réponse à l'angoissante question : mais d'où sortent donc tous ces savants fous ?