

Le petit capharnaüm N°19 : Les Inhumains

(Texte :**Pierre Rosenthal** / illustration: **Éric Puech**.)

Après avoir exploré les adaptations de Simulacres aux univers médiévaux fantastiques, Puis au space-opera, Nous terminons ce cycle par le genre dit Fantastique-contemporain.

Depuis des millénaires

Dans tout univers fantastique-contemporain, Il y a les « autres » c'est-à-dire ceux qui sont en marge de l'humanité (monstres extraterrestres, fantômes, vampires, immortels, être féeriques). Il y a alors deux solutions: soit on joue les humains contre les marginaux (L'appel de Cthulhu, Chill ...), soit on joue les marginaux en butte à l'humanité (Vampire, Nephilim, Scales ...). La première approche est la plus simple et ne demande, en fait, pas vraiment d'adaptation. Les « méchants » le sont en général de manière monstrueuse et viscérale, et les aventures sont, d'une façon ou d'une autre, prétextes à éradiquer cette menace plutôt que d'apprendre à la connaître ou à cohabiter. Dans le cas où l'on joue les marginaux, il faudra par contre savoir comment ils vivent, quelles sont leurs motivations, en même temps que leurs capacités (plus difficiles à équilibrer quand on prend en compte des personnages joueurs et non plus de simples intervenants). Si vous désirez également connaître les problèmes quotidiens du « marginal » typique, vous pouvez consulter notre article Profession: inhumain dans Casus n°74.

Un monde plus gris

Si les inhumains se cachent, c'est surtout parce qu'ils ont compris qu'être des surhommes n'est pas suffisant pour lutter contre des armées, des États; ou même tout simplement contre une rafale bien ajustée d'arme automatique. De plus, la « magie » est singulièrement faible de nos jours. Non pas tant qu'elle ait été plus forte au Moyen Âge, mais qu'entreprendre un rituel de deux jours pour échanger quelques mots avec un autre magicien à l'autre bout du pays impressionne peu les abonnés du téléphone portable. Heureusement, c'est également cette incroyance pour le merveilleux qu'on ne croira jamais celui qui affirme que son voisin est un loup-garou. Ce phénomène est si fort que même un vampire aura du mal à croire qu'il existe des immortels qui se coupent la tête entre eux!



Quelques bases

Si vous désirez jouer une série de scénarios en donnant à vos joueurs la possibilité de jouer des inhumains, voici quelques ajustements généraux à faire aux règles de Simulacres. Chaque type d'inhumain sera décrit sous le même format: Race, Avantages, Désavantages, Talent inné; tout en sachant que le plus grand des désavantages est d'avoir à vivre en cachant sa vraie nature.

La magie

La magie est bien plus faible dans notre univers contemporain. Pour obtenir une Énergie magique, il faut dépenser 5PA de plus par niveau d'énergie. Pour lancer un sort, tout test a une difficulté supplémentaire de -2. Les restrictions dues au métal s'appliquent, c'est-à-dire que lancer un sort en milieu urbain entraîne des malus supplémentaires liés à la présence importe d'acier. Enfin, tout sort qui a un lien avec un plan différent que le plan terrestre (appeler un élémental ...) a une difficulté supplémentaire de -4. Enfin, si on n'est pas inhumain, on ne peut pas utiliser les règles optionnelles des énergies Puissance, Rapidité ou Précision pour lancer les sorts. Autant dire que les magiciens humains ne réussissent que rarement leurs sorts, qu'ils doivent prévoir de longs rituels, et que les effets sont minimes.

Capacités innées et génération

Chaque race inhumaine a une capacité innée. C'est-à-dire qu'elle peut utiliser un talent similaire à un sort magique. Pour cela, le personnage dépense 1, 2 ou 3PS ou EP en fonction du pouvoir. S'il utilise le pouvoir au niveau minimum, sans préparation spéciale, il dépense en général juste 1 PS. Or, comme ce talent est inné, le joueur a droit à un test supplémentaire (chaque race a une valeur pour ce test, dit test inné). Si le test est réussi, le IPS n'est pas dépensé.

Chaque race inhumaine est quasi immortelle (durée de vie de 400 à 800 ans). Ses membres sont répartis en trois générations: les jeunes, les adultes, les ancêtres. En général, plus la génération est vieille, plus elle a de pouvoirs et une valeur de test inné élevée. On passe à la génération supérieure au bout d'un ou deux siècles. Quoi qu'il se passe, un inhumain est plus difficile à tuer qu'un humain de base. Cela lui donne automatiquement les armures naturelles suivantes: jeune (0/0/2), adulte (0/0/4), ancêtre (0/0/6).

Les inhumains

Vampire



Avantages. Il a 1PV et IPS de plus. À chaque génération, le vampire apprend une énergie magique parmi: Charme, Illusion, Vent. Son pouvoir favori est de déplacer son image à un mètre de lui (sa vraie position peut être vue dans un miroir, on ne voit rien là où se tient l'illusion). Un vampire tué par des moyens classiques régénère de 1PV par semaine.

Désavantages. La lumière du soleil lui inflige [C]PV par passe d'armes. S'il meurt de cette façon, sa mort est définitive. Si un vampire ne boit pas au moins 4 litres de sang par semaine, il perd IPV et IPS de son maximum Jusqu'à une valeur de 1).

Talent inné. Un vampire peut faire autant d'actions par passe d'armes que sa valeur de Rapidité multipliée par le nombre de PS qu'il dépense à ce moment. Jeune (Rapidité 1, Test = 8), adulte (Rapidité 2, Test = 9), ancêtre (Rapidité 3, Test = 11).

loup-garou

Avantages. Il a IPV et IPS de plus. S'il réussit un test de transformation, il devient hirsute, velu, et sa force augmente considérablement. Ses ongles et ses dents deviennent des griffes [c]PV et des crocs [c]PV.

Désavantages. Son armure naturelle redevient normale face aux armes en argent. Si on l'énerve, il peut se transformer sous le coup de la colère et perdre le contrôle de ses actes. Résister à la transformation: Coeur + Résistance + Animal. Garder son contrôle: Esprit + Désir + Humain

Talent inné. Il peut utiliser la Puissance pour augmenter les dés de dégâts (règle optionnelle classique), mais le test inné lui permet de ne pas avoir à dépenser 1PS à chaque fois. Jeune (Puissance 1, Test = 8), adulte (Puissance 2, Test = 9), ancêtre (Puissance 3, Test = 11). Pour se transformer, un loup-garou se concentre pendant 1 minute et doit réussir un test Coeur + Désir + Animal (bonus de +2 pour un adulte et +4 pour un ancêtre).

Nephilim ou être mythique

Ces êtres sont les minotaures, les géants, les faunes les êtres de pensée qui on disparu de notre terre. En fait, ils sont toujours là, mais ils se cachent sous une apparence plus ou moins humaine. Pour survivre, ils pratiquent souvent les sorts de changement d'apparence (être mythiques) ou de transfert d'esprit (Nephilim).

Avantages. Ils peuvent pratiquer la magie sans restriction (comme dans un univers médiéval-fantastique, mais elle dépend malgré tout de leur espèce; exemple: un faune utilisera peu la magie du Feu).

Désavantages. Ils sont extrêmement sensibles à certaines substances (très souvent des métaux). Cela peut être le cuivre, l'aluminium, l'orichalque, la kryptonite, le pétrole (suivant leur espèce). En présence de ce métal, ils perdent toute spécificité et réagissent comme des humains normaux. Des morceaux de leurs cadavres peuvent également servir à préparer des composants destinés à améliorer les chances de réussite des sorts lancés par des magiciens humains. Quand ils passent à la génération supérieure, certains de leurs traits physiques originels s'affirment et deviennent visibles.

Talent inné. Les sorts de niveau 1 qui ne coûtent qu'1 PS peuvent être « gratuits » s'ils réussissent le test inné: jeune (test = 8), adulte (test = 10), ancêtre (test = 12).

Immortels

On ne sait pas d'où viennent les immortels. Ils ne peuvent mourir, sauf si on les décapite. Entre eux, ils disent qu'à la fin il ne doit en rester qu'un, mais certains en doutent quand même. Un immortel mène une vie normale jusqu'au jour où il est « tué » pour la première fois. C'est à ce moment-là qu'il devient vraiment immortel et arrête de vieillir.

Avantages. Aucun à part l'immortalité. Cela inclue la résistance totale aux maladies, une guérison rapide des blessures (1 PV par heure, 1 PS par 10 minutes). Seuls les hommes peuvent avoir des descendants, mais ils n'ont qu'une chance sur cent de féconder une femme. Si celle-ci a un enfant avec un homme normal dans les cinq ans, alors elle aura un enfant immortel. Car l'immortel n'a techniquement pas de descendant, mais il peut transmettre l'immortalité (ce fait est inconnu de presque tous les immortels).

Désavantages. Aucun, mais d'autres immortels veulent leur couper la tête.

Talent inné. Si un immortel coupe la tête d'un autre immortel avec une arme en acier, il se produit un transfert d'énergie. Le survivant gagne un certain nombre de PA, qu'il peut dépenser pour augmenter ses talents, mais uniquement dans les talents (et sans les dépasser) que possédait sa victime. Chaque génération apporte un

certain niveau de Précision, mais augmente aussi le nombre de PA gagnés par le vainqueur.

Jeune: Précision 1. Base 20PA. Ajoute 1 PA à la capacité du vainqueur.

Adulte: Précision 2. Base 40PA. Ajoute 2 PA à la capacité du vainqueur.

Ancêtre: Précision 3. Base 100PA. Ajoute 5 PA à la capacité du vainqueur.

Exemple: Leigh Van Tort est un adulte. Il a déjà tué 6 jeunes, 2 adultes et 1 ancêtre. Si on le tue, il rapportera à son vainqueur 55PA ($40 + 6 \times 1 + 2 \times 2 + 1 \times 5$).

Les humains exceptionnels :

La voie du moine



Dans le feuilleton télé Kung-Fu, le héros est capable de vaincre les plus redoutables adversaires grâce à ses seules mains. De même, Batman, le héros de BD, n'est qu'un homme « ordinaire » qui fait jeu égal avec les plus grands des super-héros. Dans un monde où existent fantômes et loups-garous, il serait malvenu de ne pas croire aux vertus de la discipline et des arts martiaux. Ainsi, dans ce monde fantastique-contemporain, voici comment jouer l'un de ces hommes exceptionnels, qui doit ses talents à une rigueur de vie et de morale.

En termes de jeu, le personnage dispose d'une Énergie nommée Shaolin, d'un talent principal nommé Méditation (que tout le monde possède au niveau -4), et de « pouvoirs » mentaux mais non magiques. Si le terme Shaolin ne vous plaît pas, changez-le en Tao, Flux vital, Force d'âme, etc.

Contrairement à la magie (décrite en détail dans le supplément SangDragon), où il existe des sorts différents par niveau d'Énergie, ici on utilise les mêmes « pouvoirs », mais leur puissance augmente avec leur niveau. Tous sont considérés comme des talents (base -X, que l'on doit donc apprendre). Pour obtenir un pouvoir au niveau 2, il faut déjà l'avoir au niveau 1 (gratuit mais il faut apprendre le talent) et dépenser 5PA (puis à nouveau 5PA pour le passer au niveau 3). La valeur des talents ne peut dépasser la valeur de la Méditation.

Exemple: Kwdi Mac Wayne a le talent de Méditation à +2. Il possède le talent Sentir le danger à + 1 et au niveau 1 (attention, il y a bien une valeur et un niveau pour chacun des pouvoirs). Pour apprendre Sentir le danger à +1, le joueur a dépensé 10 PA, et le pouvoir est alors automatiquement au niveau 1. Quand il veut utiliser ce pouvoir, Kwdi dépense 1PS et fait le test indiqué plus bas. Après quelques aventures, il décide de

progresser dans cette voie. Il a deux possibilités. Il peut dans un premier temps augmenter sa valeur au talent Sentir le danger, le passant de +1 à +2 (coût de 20 PA). Il augmente ainsi sa valeur de test, et ses chances de réussite critique, tout en ne dépensant toujours que IPS à chaque fois. Si au contraire il passe son pouvoir du niveau 1 au niveau 2 (moins cher: 5 PA), sa valeur de test ne change pas, mais s'il dépense 2 PS quand il utilise son pouvoir, les résultats en seront bien plus forts (voir description plus loin). S'il a suffisamment de points d'Aventure et d'apprentissage, il pourra aussi augmenter plus tard le pouvoir au niveau 3. Par contre, il ne peut pas monter la valeur du talent à +3 tant que la Méditation n'est pas également à +3.

La Méditation

La Méditation n'est pas qu'une limitation aux capacités des pouvoirs, elle peut aussi être utilisée de façon active pour récupérer de l'Équilibre psychique perdu. Pour cela, il faut avoir au moins le niveau 1 en Énergie Shaolin. La Méditation sert également à un pouvoir spécial: Concentration psychique (voir plus loin).

Test: Esprit + Désir + Humain + Méditation - 4. Temps de la méditation: 8 heures (sans perdre de PS ou d'EP). Effet: donne [A] EP. Échec: on ne peut pas utiliser de pouvoirs spéciaux ni faire de magie pendant [A] jours.

Mains dures

Test: Corps + Désir + Minéral + Mains dures

Temps de concentration: 1 passe d'armes. Niveau : 1 Durée: MR minutes. Effet: les mains deviennent dures et peuvent infliger [C]PV et [C]PS. Niveau 2. Durée: MR x 10 minutes. Effet: les mains peuvent infliger [D]PV et [C]PS, et sont capables de toucher les êtres magiques comme si elles étaient des armes enchantées. Niveau 3. Durée: MR heures. Effet: les mains peuvent infliger [E] PV et [D]PS, et sont capables de toucher les êtres magiques comme si elles étaient des armes enchantées.

Protection (armure invisible)

Test: Corps + Résistance + Néant + Protection

Temps de concentration: 4 passes d'armes. Pouvoir non cumulatif. Niveau 1. Durée: MR x 10 minutes. Effet: la valeur d'absorption passe à [D]. Niveau 2. Durée: MR heures. Effet: la valeur d'absorption est de [F]. Niveau 3. Durée: MR x 6 heures. Effet: la valeur d'absorption est de [H].

Augmenter sa résistance magique

Test: Esprit + Résistance + Néant + Augmenter sa résistance magique Temps de concentration: 4 minutes. Pouvoir non cumulatif.

Niveau 1. Durée: MR heures. Effet: la résistance magique du moine augmente de [C]. Niveau 2. Durée: MR heures. Effet: la résistance magique augmente de [E]. Niveau 3. Durée: MR jours. Effet: la résistance magique augmente de [H].

Sentir le danger

Test: Instincts + Perception + Animal + Sentir le danger

Temps de concentration: 10 minutes.

Niveau 1. Durée: MR heures. Effet: le moine sent s'il va être attaqué par quelqu'un ou quelque chose, 1 passe d'armes à l'avance et à 12 mètres de distance. Niveau 2. Durée: MR heures. Effet: le moine sent s'il va être attaqué par quelqu'un ou quelque chose, 2 passes d'armes à l'avance et à 24 mètres de distance. Ce pouvoir réveille le moine même s'il dort profondément. Niveau 3. Durée: MR heures. Effet: le moine sent s'il va être attaqué par quelqu'un ou quelque chose, 4 passes d'armes à l'avance et à 120 mètres de distance. Ce pouvoir réveille le moine même s'il dort profondément.

Concentration psychique

Test: Coeur + Désir + Humain + Méditation

Temps de concentration: 1 passe d'armes. Durée: instantané.

Niveau 1. Effet: le moine dépense autant d'EP qu'il veut et gagne 2 fois autant de PS. Niveau 2. Effet: chaque 1 EP est échangé contre 4PS. Niveau 3. Effet: chaque 1 EP est échangé contre 6PS.

Attention, contrairement aux règles normales relatives aux Énergies, la Concentration psychique ne fait dépenser aucun PS ou EP pour la mettre en oeuvre. On perd simplement la passe d'armes de concentration. Néanmoins, en cas d'échec critique (double-6), on perd effectivement 1 EP ou 1 PS (au choix). On peut, par le biais de ce pouvoir, dépasser son maximum en points de souffle. Toutes les heures, si on possède plus de points de souffle que son maximum (quatre en général), on perd 1 PS.

Remerciement à Gaëlle WOLF