



Supplément pour le jeu de rôles **Bioshock édition Métal**

Crédits

Crédits système Métal: Éditions John Doe, Le Grümph, Rafael Colombeau, François Lalande, Pierrick May.

Hack du système par Julien « Selpoivre » Rothwiller (selpoivre@gmail.com) – Version Beta (13 janvier 2015).
Basé sur la version 1.0 du SRD du système Métal.

L'annexe Trouver des Aspects est inspirée de **Cthulhu Cobalt** par Philippe Marichal (licence CC-BY-NC-SA 2.0)

Avertissement : Cette version beta de Bioshock Infinite édition Métal est livrée 100% **non testée**. Il est donc possible qu'il subsiste des bugs ou des problèmes d'équilibrage. Si vous en repérez, n'hésitez pas à me contacter par email afin que je puisse les corriger pour la prochaine version.

Ce document ne contient pratiquement aucun élément de background sur l'univers de Bioshock Infinite. Si vous voulez en savoir plus, je vous prie de cesser immédiatement toute activité et jouer à ce jeu. Cela vous évitera également d'éventuels spoilers à la lecture de ce jeu de rôles. A défaut, vous pouvez aussi vous rendre sur le wiki Bioshock (bioshock.wikia.com).



Ce document est placé sous la licence **Creative Commons CC-BY-NC-SA. 2.0 FR** à l'exception des éléments propres à l'histoire, au cadre et aux personnages tirés des jeux vidéo **Bioshock**, **Bioshock 2**, et **Bioshock Infinite** édités par la société **Take-Two Interactive**. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

Les illustrations utilisées restent la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs. Ce document est une création de *fan* et ne doit pas être vu comme une atteinte à la propriété intellectuelle de Irrational Games, Take-Two Interactive, 2K Games ou de quiconque.

Crédits de l'univers de Bioshock :

© 2002-2013 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Boston and 2K Australia. BioShock, 2K Games, 2K Boston, 2K Australia, the 2K logo, the 2K Boston logo, 2K Australia logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the USA and/or foreign countries. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Bioshock Infinite édition Métal est une production du Studio Gobz'Ink.



<http://gobzink.shamzam.net/>

SOMMAIRE

Columbia, l'utopie céleste de Zachary Hale Comstock	3
Compétences révisées.....	4
La compétence Homme nouveau	5
Armes et armures dans la cité volante.....	7
Armes	7
Armures	8
Cristaux et toniques, par Fink Manufacturing	9
Obtenir des toniques	9
Utiliser un tonique.....	9
Absorber des cristaux.....	10
Liste des toniques vendus par Fink Manufacturing.....	10
Figurants de Columbia.....	13
Combattants de la guerre civile.....	13
Habitants de Columbia	14
Handymen	15
Songbird	16
Machines et automates	16
Fantômes et paradoxes.....	17
Jouer à Columbia	18
Vox Populi, Vox Dei ?.....	18
Silence	19
Un phare, une ville, un homme	21
Annexe : Trouver des Aspects.....	26
Catégories d'aspects	26
Exemples d'aspects par compétence.....	27



COLUMBIA, L'UTOPIE CELESTE DE ZACHARY HALE COMSTOCK

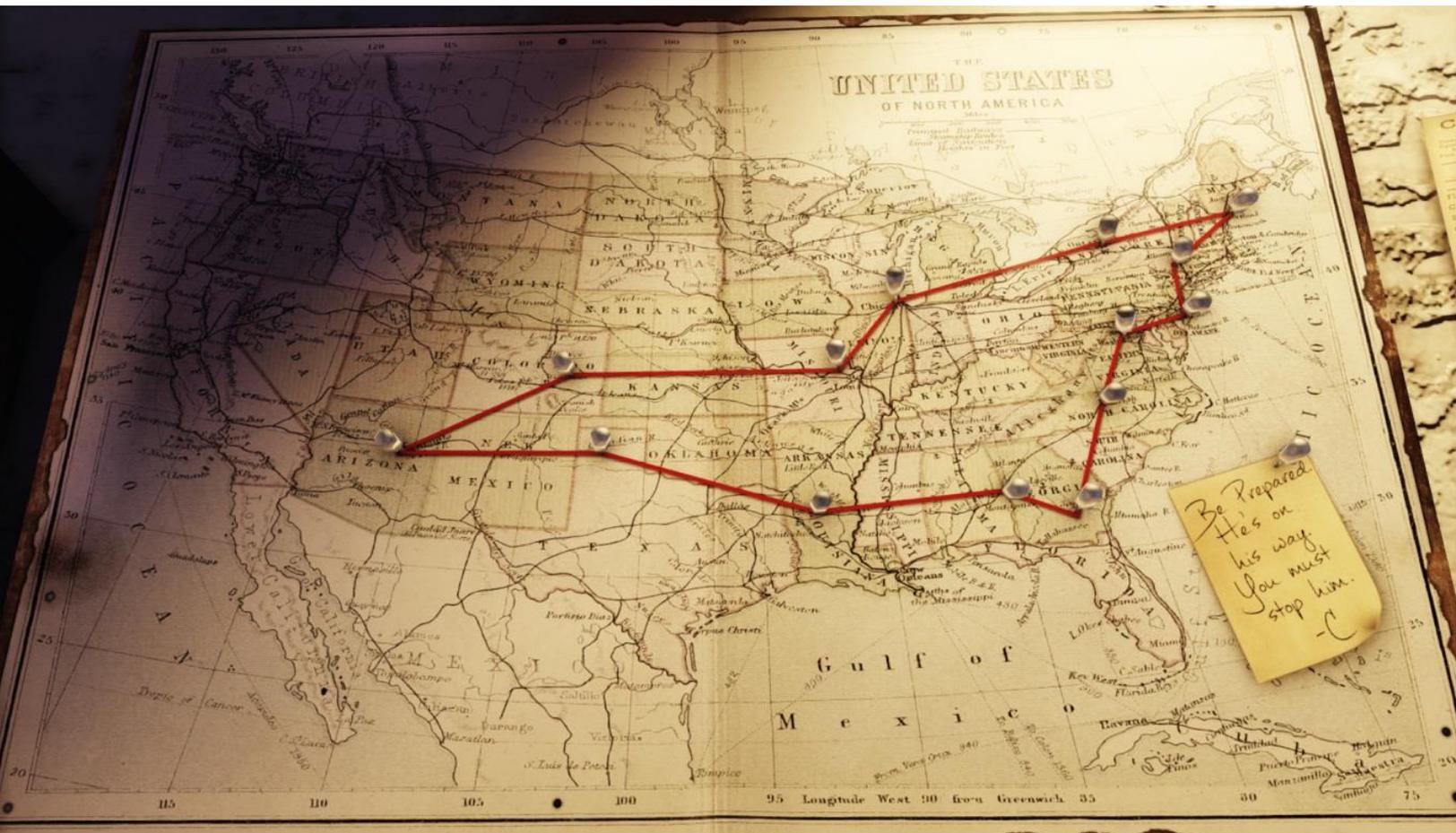
" Qu'est-ce que Columbia, si ce n'est une nouvelle arche pour une nouvelle époque ? "
— Zachary Comstock

Columbia est un véritable miracle en elle-même. Un nouvel Eden. Une nouvelle arche pour une nouvelle époque. Mais elle est aussi et surtout l'œuvre d'un homme, Zachary Hale Comstock, un vétéran de la bataille de Wounded Knee. Comstock est un homme extrêmement religieux, qui se fait appeler Prophète depuis sa rencontre avec un archange. Il a fondé Columbia au début des années 1890 avec l'aide de la scientifique Rosalind Lutece, dont les travaux ont permis à la ville de s'élever dans les airs. La première apparition de la ville date de l'exposition universelle de 1893, un salon regroupant des inventions révolutionnaires de l'époque. Construite et financée par le gouvernement, Columbia était originellement conçue pour montrer la grande puissance Américaine et prôner l'exceptionnalisme américain à une époque où les Etats-Unis d'Amérique émergeaient en tant que grande puissance mondiale. Partout où Columbia passait, le public était captivé et l'avenir semblait radieux.

Au tournant du siècle, ce qui avait commencé comme un nouvel espoir pour la paix dans le monde tourna au cauchemar. En 1901, Columbia fût envoyée par le gouvernement mettre un terme à la révolte des Boxers, en Chine. Ce conflit révéla aux citoyens de Columbia et au monde la véritable nature de la ville: un bâtiment de guerre lourdement armé. Lorsque le gouvernement somma à Comstock de revenir sur le territoire américain, celui-ci se sentit trahi. Il emmena alors son utopie au-dessus des nuages, et la cité coupa alors tout contact avec la « Sodome inférieure ».

La disparition de la ville n'était que le début des problèmes pour ses habitants. Une guerre civile gronde depuis les profondeurs des bas-fonds columbiens. La Vox Populi, menée par la révolutionnaire anarchiste Daisy Fitzroy, réclame l'égalité de tous les citoyens, quelle que soit leur race ou leur religion. Face à cette colère populaire, le Parti des Fondateurs dirigé par Comstock n'hésite pas à recourir à la violence, déchaînant sur les émeutiers de la Vox toute sa puissance.

Nous sommes en 1912. La Vox se prépare à frapper un grand coup, et espère renverser les Fondateurs pour créer une utopie socialiste et libertaire. Dans quel camp êtes-vous ?



COMPETENCES REVISEES

La liste des compétences possédées par les personnages de Columbia est différente de celle présentée dans **Bioshock édition Métal** :

Compétence	Description
Acrobate	Se déplacer sur les rails de l'aérotram, se réceptionner après une chute, plonger dans le vide en espérant s'accrocher à un rail, utiliser un sky-hook en toute sécurité
Administrateur	Connaitre les lois (et savoir les contourner), gérer des biens ou des investissements...
Artiste	Gouverne tout ce qui attire à l'art et la représentation (chanteur, photographe, danseur...)
Athlète	Courir, sauter, nager...
Bagarreux	L'art de refaire le portrait de son voisin avec ses mains, pieds et d'autres parties de son anatomie
Citadin	Se repérer dans Columbia, s'y déplacer, trouver ce qu'on souhaite
Criminel	Voler, être discret, pickpocket, connaître le milieu
Ferrailleur	Le combat armé. Que ce soit avec un couteau de plongée, un crochet ou une clé anglaise
Homme nouveau	Cette compétence spéciale mesure le degré de symbiose d'un personnage avec les cristaux et par conséquent son aisance à utiliser des toniques (voir plus loin)
Ingénieur	Capacité à comprendre, à améliorer ou à réparer les robots, caméras de sécurité et tous les autres systèmes automatisés qui maintiennent Columbia en état de marche
Intrigant	Se fondre dans le gotha de Columbia sans faire de vagues, laisser ses oreilles à l'affût de la moindre rumeur ou encore faire chanter ses ennemis
Investigateur	Capacité à trouver des indices, mener un interrogatoire
Médecin	Réparer les dégâts causés par les armes ou les plasmides sur le corps humain
Noctambule	Pour interagir dans les bars, les boites et les milieux un peu louches
Orateur	Soulever les foules, manipuler ses ennemis, négocier comme un chef ou calmer une dispute
Ouvrier	Opérer des machines industrielles, survivre à des conditions de vie et de travail déplorables, s'intégrer à la masse des travailleurs anonymes de Columbia
Pilote	Conduire un engin mécanique (train, calèche, navire aérien, dirigeable)

Prêtre	Comprendre l'esprit humain, le façonner ou au contraire l'aider à se libérer de ses chaînes (Cette compétence remplace Psychiatre dans les règles de manipulation mentale présentées dans Bioshock édition métal)
Soldat	Etablir une stratégie militaire, se faire obéir de ses hommes
Technicien	Capacité à bricoler, réparer ou améliorer tous les objets usuels
Tireur	Maniement des armes à feu et des armes à projectiles
Universitaire	Connaissance des lettres, de l'histoire, de la philosophie et de la géopolitique

La compétence Homme nouveau

La compétence Homme nouveau représente la concentration de cristaux présente dans le sang du personnage. Plus cette teneur en cristaux est importante, plus le personnage aura de facilités à invoquer les pouvoirs de ses toniques. Mais cette toute-puissance s'accompagne de dépendance et d'effets secondaires pouvant entraîner paranoïa, accès de violence et un vieillissement accéléré.

En termes de mécaniques de jeu, cette compétence fonctionne comme la compétence Chrosôme de **Bioshock édition Métal** (elle peut ainsi avoir un score de 0).

Les cristaux sont une forme très diluée des composés chimiques de l'ADAM et entraînent une dépendance moindre et des effets secondaires moins visibles. Le tableau suivant liste la dépendance et les effets secondaires engendrés par les cristaux pour chaque niveau de la compétence Homme nouveau :

Score	Effets secondaires	Dépendance
1	Aucun effet secondaire.	Trois mois
2	Les cristaux commencent à s'insinuer dans le cerveau du personnage, le rendant irrationnellement suspicieux. Il gagne l'Aspect : Suspicieux (2)	Un mois
3	La folie s'installe durablement dans l'esprit du personnage. Il gagne la Faille : Dérangé (3).	Deux semaines
4	L'esprit du personnage n'est plus capable de fonctionner sereinement. Il perd l'aspect Suspicieux et gagne la Faille : Paranoïaque (5).	Une semaine
5	Des déformations faciales apparaissent et commencent à se propager au reste du corps. Il gagne la Faille : Défiguré (3).	Deux jours

Ce tableau remplace son équivalent présenté dans **Bioshock édition Métal**.



INVIGORATING

SAKT'S

STAY AWAKE!

ARMES ET ARMURES DANS LA CITE VOLANTE

Cette section liste quelques armes et protections disponibles à Columbia

Armes

Carabine

Me 3 – Co 0 – Précis (2)
Arme à projectile – FP 40
Capacité : 1
Rechargement : action

Chalumeau

Me 2 – Co 0 – Lourde (3), Enflammée (1)

Clé anglaise

Me 1 – Co 1 – Lourde (1)

Couteau

Me 1 – Co 1 – Légère (2), Maniable (0), Précis (1)
Arme de jet – FP 5
Rechargement : action libre

Cocktail Molotov

Me 1 – Co 0 – Précis (1), Enflammée (2), Aire d'effet (3)
Arme de jet – FP 5
Rechargement : action libre

Fusil à lunette

Me 3 – Co 0 – Précis (5)
Arme à feu – FP 70
Capacité : 4
Rechargement : action

Fusil à pompe

Me 3 – Co 0 – Dispersion (2)
Arme à feu – FP 25
Capacité : 2
Rechargement : action

Fusil à pompe (canon scié)

Me 2 – Co 0 – Dispersion (3)
Arme à feu – FP 15
Capacité : 2
Rechargement : action

Lance grenades

Me 5 – Co 0 – Aire d'effet (4), Dispersion (5)
Arme à feu – FP 30
Capacité : 3
Rechargement : 2 actions

Lance grenades incendiaire

Me 3 – Co 0 – Aire d'effet (3), Enflammée (4), Dispersion (4)
Arme à feu – FP 25
Capacité 3
Rechargement : 2 actions

Lance-roquettes

Me 5 – Co 0 – Aire d'effet (3), Dispersion (4), Précis (0)
Arme à feu – FP 50
Capacité : 3
Rechargement : 2 actions

Matraque

Me 2 – Co 1 – Lourde (1)

Mitrailleuse

Me 3 – Co 0 – Aire d'effet (2)
Arme à feu – FP 35
Capacité : 5
Rechargement : action

Mitrailleuse à manivelle

Me 4 – Co 0 – Aire d'effet (3), Lourde (4)
Arme à feu – FP 25
Capacité : 10
Rechargement : 2 actions

Pistolet automatique

Me 2 – Co 0 - Légère (2), Précis (1)
Arme à feu – FP 40
Capacité : 12
Rechargement : action

Revolver

Me 3 – Co 0 - Légère (1), Précis (1)
Arme à feu – FP 40
Capacité : 6
Rechargement : 2 actions

Sabre de cavalerie

Me 2 – Co 1

Sky-hook

Me 2, Co 0, Maniable (2), Légère (1)

Armures

Contrairement à Rapture, Columbia a connu la guerre. Une part significative de ses habitants civils est d'ailleurs composée d'anciens soldats et de réservistes mobilisés pendant les opérations menées par Comstock en Chine. Cette militarisation explique que les armures y soient plus répandues que dans les profondeurs de la cité de Ryan.

Gilet de cuir renforcé

Pr 1, So 1

Tunique de cuir militaire

Pr 2, So 1

Uniforme de soldat

Pr 3, So 2, Intégrale (1)

Scaphandre de pyro

Pr 3, So 2 – Intégrale (3), Lourde (2), Etanche (2)



CRISTAUX ET TONIQUES, PAR FINK MANUFACTURING

Les toniques sont des sérums spéciaux élaborés dans le plus grand secret par les entreprises de Fink qui produisent différents changements dans l'organisme, permettant des modifications génétiques et mutations en temps réel, et offrant ce que l'on peut qualifier de « super-pouvoirs ».

En termes de système de jeu, les toniques ne suivent pas tout à fait les mêmes règles que les plasmides et fortifiants génétiques de **Bioshock édition Métal**.

Obtenir des toniques

En termes techniques, les toniques sont des **aspects** qu'un personnage acquiert en buvant des sérums vendus par Fink Manufacturing. Une fois acquis, ces pouvoirs peuvent être utilisés au prix d'un léger effort de volonté à chaque utilisation.

A Columbia, les toniques sont fabriqués par les entreprises de Fink et vendues à prix d'or dans les boutiques automatisées *Veni Vidi Vigor !* situées un peu partout dans les beaux quartiers. Ils sont vendus sous la forme de sérums contenus dans des flacons de verre finement décorés.

Lorsqu'un personnage boit le sérum d'un tonique qu'il ne possède pas encore, il souffre de puissantes hallucinations pendant quelques instants, le temps que son corps encaisse l'afflux brutal de cristaux dans son sang. Une fois qu'il a repris ses esprits, il encaisse un point de Faiblesse et obtient gratuitement un score de 1 dans la compétence Homme nouveau (si son score était de 0) ainsi que l'aspect du tonique absorbé avec un score de 1.

Lorsqu'un personnage boit le sérum d'un tonique qu'il possède déjà, il gagne un point d'évolution et subit les effets liés à une prise de cristaux (voir plus loin). Les points d'évolution ainsi gagnés sont des points d'expérience qui ne peuvent être utilisés que pour améliorer les pouvoirs du personnage.

Utiliser un tonique

Pour utiliser un plasmide, le personnage doit dépenser une action et réussir un **test de Homme nouveau + score du tonique** en question.

L'utilisation répétée de toniques est fatigante pour l'esprit et le corps du personnage. Au cours d'une scène, il est possible d'utiliser deux toniques sans conséquences. Chaque



utilisation supplémentaire coûte des points d'Effort au personnage : la troisième coûte 1 point, la quatrième 2, la cinquième 3 et ainsi de suite.

Certains toniques ont avoir des effets variables, listés sous la rubrique **Améliorations**. Ces améliorations peuvent être activées en dépensant des qualités obtenues sur le test d'utilisation du tonique. Chaque amélioration ne peut être sélectionnée qu'une seule fois, sauf si le texte précise le contraire. Naturellement, dans le cas d'un tonique utilisé comme une arme, ces qualités ne comptent plus pour infliger des dégâts.

Absorber des cristaux

Les cristaux bleus vifs trouvés un peu partout à Columbia sont des sels chimiques dont la fabrication est le second secret le mieux gardé par Fink après la formule des toniques.

Lorsqu'un personnage respire les vapeurs que ces cristaux dégagent, il choisit l'un de ses toniques, qui peut à nouveau être utilisé gratuitement (comme s'il n'avait pas été utilisé de la scène).

Liste des toniques vendus par Fink Manufacturing

Cette section regroupe les Toniques commercialisés par les entreprises de Fink en 1912 par le biais des distributeurs *Veni Vidi Vigor* !



Baiser du diable

Déclenche une explosion de flammes d'un simple claquement de doigts.

Ce tonique est considéré comme une arme ayant les caractéristiques : Me 1 – Co 0, FP 15, Enflammée (score du tonique).



Charge

Permet de se propulser dans les airs sur une courte distance. Ce tonique peut être utilisé de deux manières :

- Pour se déplacer très rapidement dans les airs sur une distance de 10 mètres dans n'importe quelle direction.
- Pour charger un adversaire au corps à corps. Dans ce cas, ce tonique est traité comme une arme ayant les caractéristiques : Me 2 – Co 0, FP 10.

Améliorations :

- +1Q : La portée de la charge augmente de 5 mètres. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois.



Cercle de fer

Permet de projeter un puissant champ magnétique, protégeant le personnage comme une armure Pr (Score), Sol (Score) contre les attaques physiques jusqu'à la prochaine passe d'armes.

Améliorations :

- +1Q : L'effet dure une passe supplémentaire. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois.
- +2Q : Les projectiles arrêtés par ce tonique se recombinent et fusionnent. L'utilisateur du tonique regagne immédiatement 1d6 munitions de son choix.
- +5Q : L'effet dure jusqu'à la fin de la scène. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois.



Corbeaux meurtriers

Projette une nuée de corbeaux que le personnage peut commander télépathiquement pour attaquer ses ennemis. S'il s'entoure de ses corbeaux, le personnage peut se fondre dans la volée et disparaître pour réapparaître plus loin.

Ce tonique peut être utilisé de deux manières :

- Pour se déplacer très rapidement dans les airs sur une distance de 10 mètres dans n'importe quelle direction.
- Pour attaquer ses ennemis. Dans ce cas, ce tonique est considéré comme une arme ayant les caractéristiques : Me 1 – Co 0, FP 20, Aire d'effet (score du tonique).



Déferlante

Permet de projeter une vague d'énergie qui projette vos ennemis dans les airs et les maintiens suspendus pendant une passe.

Ce tonique est considéré comme une arme ayant les caractéristiques : Me 0 – Co 0, FP 10, Aire d'effet (3).

Améliorations :

- +2Q : L'effet dure 1 passe supplémentaire. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois



Electroquartz

Projette une décharge électrique capable de paralyser une cible ou de faire dérailler une machine. Ce tonique est considéré comme une arme ayant les caractéristiques : Me 1 – Co 0, FP 15.

Améliorations :

- +1Q : La cible du tonique est paralysée et perd sa prochaine action, à moins d'encaisser immédiatement 2 points de Fatigue.
- +3Q : Si la cible est une machine, elle est hors service pour le reste de la scène. Cette amélioration n'as aucun effet sur les Handymen ou sur Songbird.



Hiver d'Antan

Permet de projeter un froid polaire du bout des doigts.

Ce tonique est considéré comme une arme ayant les caractéristiques : Me 1 – Co 0, FP 15.

Améliorations :

- +1Q : La cible du tonique est prise dans la glace et perd sa prochaine action, à moins d'encaisser immédiatement 2 points de Faiblesse.
- +1Q : Si la cible est une étendue d'eau, celle-ci est gelée pour une passe, permettant à quiconque de traverser sans se mouiller. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois pour prolonger cette durée.



Impulsion

Permet d'invoquer des tentacules aquatiques pour manipuler des objets à distance ou de jeter des projectiles à vos ennemis sans même vous salir les mains.

Si ce tonique est utilisé pour manipuler un objet à distance, l'effet dure 1 passe.

Améliorations :

- +1Q : L'effet dure 1 passe supplémentaire. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois

Si ce tonique est utilisé pour jeter des objets sur un adversaire, traitez-le comme une arme ayant les caractéristiques : Me 1 – Co 0, FP 20. Dans ce cas, le tonique cesse d'agir immédiatement après l'attaque.



Petit curieux

Une fois ce tonique activé, le personnage devient complètement invisible tant qu'il ne se déplace pas. Cette invisibilité se dissipe au moindre mouvement, et le personnage devra tester sa compétence Homme nouveau s'il souhaite disparaître à nouveau.

Tant que le tonique est actif, le personnage peut également distinguer les silhouettes des êtres vivants alentours à travers les murs.



Possession

Impose temporairement un conditionnement mental à un être vivant ou à une machine.

Cet effet dure 1 passe, pendant laquelle le sujet obéira à la plupart des ordres donné par le personnage. Il est tout à fait possible d'ordonner à une victime de se suicider.

Lorsqu'il est utilisé sur un être humain, la cible de ce tonique peut tenter de résister en dépensant 5 points d'Effort pour chaque ordre qu'elle souhaite ignorer.

Améliorations :

- +1Q : L'effet dure 1 passe supplémentaire. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois.
- +7Q : L'effet dure jusqu'à la fin de la scène.



Retour à l'envoyeur

Permet de projeter un puissant champ magnétique, protégeant le personnage comme une armure Pr (Score), Sol (Score) contre les attaques physiques jusqu'à la fin de la scène.

L'amélioration suivante peut être déclenchée à n'importe quel moment tant que le pouvoir est actif et que le personnage a subi une attaque adverse:

- +3Q : Le personnage renvoie l'énergie accumulée par les attaques subies dans une terrible explosion. Celui-ci peut attaquer avec ce tonique comme s'il était une arme ayant les caractéristiques : Me 1 – Co 0, FP 20. Chaque attaque adverse subie depuis que Retour à l'envoyeur est activé accorde un dS à cette action.

Utiliser cette amélioration met un terme à l'effet du tonique.

FIGURANTS DE COLUMBIA

Combattants de la guerre civile

En 1912, une guerre civile se prépare à éclater ouvertement entre deux factions que tout oppose : le Parti des Fondateurs, aux ordres de Comstock, et les émeutiers partisans de la Vox Populi de Daisy Fitzroy. Les profils ci-dessous sont ceux des combattants typiques des deux camps.

Militants de la Vox Populi

Les militants de Fitzroy sont en très grande majorité des ouvriers séduits par la propagande et les valeurs de la Vox Populi. La plupart ont vécu toute leur vie dans l'oppression et la misère et n'ont plus rien à perdre.

Emeutier 2 / 5

Spécialités (7) – Armes à feu, Sentir venir les ennuis, Système D

Extra (9) – S'attirer la sympathie du peuple, Tactiques de guérilla, Acrobate de l'Aérotram

Équipement – Revolver (Me 2 – Co 0 – Légère 2) ou Fusil de chasse (Me 3 – Co 0 – Dispersion 2) ou et Clé anglaise (Me 1 – Co 1 – Lourde 1), Gilet de cuir renforcé (Pr 1, So 1)

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Recruteur enragé de la Vox 3 / 5

Spécialités (7) – Armes à feu, Camaraderie, Meneur d'hommes

Extra (9) – Parler à la foule, Mener un débat, Se fondre dans la masse

Équipement – Revolver (Me 2 – Co 0 – Légère 2) Couteau (Me 1 – Co 1 – Légère 1 – Précis 1), Gilet de cuir renforcé (Pr 1, So 1)

Toniques – Possession 2

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Insurgé pyromane 4 / 7

Spécialités (9) – Résister à la chaleur, Mécanique, Tactiques de guérilla

Extra (11) – Intimidation, Armes incendiaires, Déclencher des incendies

Équipement – Lance-grenades incendiaire (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3, Enflammée 4, Dispersion 4), Couteau grossier (Me 1 – Co 1), Armure de pyro (Pr 3, So 2 – Intégrale 3, Lourde 2, Etanche 2)

Toniques – Baiser du Diable 3 ou Charge 2

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Partisans des Fondateurs

Qu'ils soient officiers, soldats ou simples policiers, les membres du Parti des Fondateurs sont le bras armé du Prophète. La plupart ne sont pas aussi xénophobes et haineux que la propagande de leurs chefs, mais celles que soient leurs idées ils prennent leur mission de protection de la ville très au sérieux.

Policier 2 / 5

Spécialités (6) – Armes à feu, Sentir le mensonge, Piloter les barges volantes

Extra (9) – Surveillance, Interrogatoire, Mener l'enquête

Équipement – Revolver (Me 2 – Co 0 – Légère 2) ou Mitrailleuse (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3) et Couteau (Me 1 – Co 1 – Légère 1 – Précis 1), Tunique de cuir militaire (Pr 2, So 1)

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15



Soldat 3 / 6

Spécialités (8) – Armes à feu, Acrobate de l'Aérotram, Piloter les barges volantes
Extra (10) – Camaraderie, Formation de combat, Solliciter l'aide des bons citoyens
Équipement – Revolver (Me 2 – Co 0 – Légère 2) ou Mitrailleuse (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3) et Couteau (Me 1 – Co 1 – Légère 1 – Précis 1), Uniforme de soldat (Pr 3, So 2, Intégrale 1)
Toniques – Baiser du Diable 2
Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Officier 4 / 7

Spécialités (9) – Armes à feu, Croiser le fer, L'honneur rend incorruptible
Extra (11) – Intimidation, Tactiques et stratégies de combat, Mener des hommes au front
Équipement – Revolver (Me 2 – Co 0 – Légère 2) et Sabre de cavalerie (Me 2 – Co 1), Tunique de cuir militaire (Pr 2, So 1)
Toniques – Charge 2
Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Milicien pyromane 4 / 7

Spécialités (9) – Résister à la chaleur, Mécanique, Obéir aux ordres
Extra (11) – Intimidation, Armes incendiaires, Déclencher des incendies
Équipement – Lance-grenades incendiaire (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3, Enflammée 4, Dispersion 4), Couteau (Me 1 – Co 1), Armure de pyro (Pr 3, So 2 – Intégrale 3, Lourde 2, Etanche 2)
Toniques – Baiser du Diable 4
Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Ordre Fraternel du Corbeau

L'Ordre Fraternel du Corbeau est une société secrète de Columbia fidèle aux préceptes de Comstock. Ses membres célèbrent la sécession de Columbia avec les Etats-Unis et vénèrent John Wilkes Booth et la défunte Lady Comstock comme des martyrs. Ils sont tous aussi fanatiques que racistes et donneront volontiers leur vie pour leur cause.

Fanatique de l'Ordre 4 / 7

Spécialités (9) – Propagande de l'Ordre, Résister à la douleur
Extra (11) – Intimidation, Torture, Croiser le fer
Équipement – Revolver (Me 2 – Co 0 – Légère 2) et Sabre de cavalerie (Me 2 – Co 1)
Toniques – Corbeaux meurtriers 4, Charge 2
Faible – Fanatique 2
Compteur – 6 / 6 / 9 / 12

Habitants de Columbia

En 1912, la guerre gronde entre les ouvriers révoltés de la Vox Populi et les instances dirigeantes de Columbia. Ce conflit est encore larvé et la majorité des citoyens de la cité volante coulent encore des jours heureux dans l'utopie américaine de Comstock.

Artiste – 1 / 2

Spécialités (3) – Faire la fête, Fidèle de Comstock, Mépris de la Sodome Inférieure
Extra (5) – Connaissance du gotha de Columbia, Exercer son art
Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Commerçant – 1 / 2

Spécialités (3) – Gérer son affaire, Mépris de la Sodome Inférieure
Extra (5) – Techniques de vente, Maintenir un sourire de façade
Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Dévoit de l'église de Comstock – 1/3

Spécialités (4) – Connaissance de la Bible, Haine de la Sodome Inférieure

Extra (5) – Prêcher la parole du Prophète

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Entrepreneur – 1 / 3

Spécialités (4) – Gérer une affaire, Haine des syndicats, Mépris des couches populaires

Extra (5) – Négociateur, Intimider une foule, Moyens financiers considérables

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Criminel – 1 / 3

Spécialités (4) – Joueur du couteau, Négociateur, Armes à feu

Extra (5) – Intimider, Faire chanter, Mentir

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Ouvrier – 1 / 2

Spécialités (3) – Camaraderie, Mécanique, Suivre la parole du Prophète

Extra (5) – Système D, Sentir venir les ennuis, Connaissance des bas-fonds de Columbia

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Scientifique de Fink Manufacturing – 1 / 2

Spécialités (3) – Tenir sa langue, Loyal envers Fink, Comprendre des avancées technologiques anachroniques

Extra (5) – Connaissance du gotha de Columbia, Connaissances académiques

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Handymen

Les Handymen représentent le fleuron de la technologie développée par Jeremiah Fink à Columbia. Produits par sa filiale Bettermen's Autobody, ils ont été créés pour permettre aux infirmes et aux gueules cassées des batailles menées par Comstock de retrouver un semblant de vie normale. Malheureusement pour eux, le prix à payer est bien plus lourd que ce que les campagnes publicitaires pour Bettermen's Autobody ne sous-entendent. Le corps des malheureux est définitivement greffé à une carcasse mécanique démesurée, ce qui accorde une force et une agilité surnaturelle au Handyman, au prix d'une douleur permanente et d'une impossibilité de trouver le sommeil.

Handyman 5 / 8

Spécialités (12) – Agilité surprenante, Corps saturé de toniques

Extra (15) – Force surhumaine, Ecraser ses ennemis

Équipement – Bras mécaniques (Me 3 – Co 2 – Lourde 2), Corps mécanique (Pr 4, So 5)

Toniques – Charge 4, Electroquartz 3

Faibles – Grande taille 3, Point faible structurel (cœur exposé) 3, Douleur permanente 2

Compteur – 6 / 6 / 9 / 9



Songbird

Songbird est une créature biomécanique d'origine mystérieuse et qui semble protéger Monument Island. D'après la propagande des Fondateurs, Songbird existe pour protéger l'Agneau Elizabeth du Faux Berger. Malgré ce but apparemment bénéfique, la présence de Songbird terrorise de nombreux habitants de Columbia.

Songbird 7 / 10

Spécialités (14) – Agilité surprenante, Force titanesque
Extra (17) – Chercher sa protégée, Terrifiant
Équipement – Bras mécaniques (Me 3 – Co 2 – Lourde 2), Corps mécanique (Pr 4, So 5)
Faibles – Grande taille 5, Obsession (protéger Elizabeth) 5
Compteur – 6 / 6 / 6 / 6

Machines et automates

L'espionnage industriel pratiqué par Fink à travers les Failles a permis à Jeremiah Fink de réaliser des progrès considérables dans le domaine de la robotique. Les systèmes de défense automatisés que sont les tourelles automatiques, les patriotes motorisés et les moustiques en sont la preuve la plus flagrante.

Moustique 2 / 4

Spécialités (6) – Traquer une cible, Se déplacer en volant
Extra (9) – Tirer
Équipement – Mitrailleuse (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3), Carcasse métallique (Pr 2, Sol 1)
Faibles – Point faible structurel (ballons) 5, Sensible aux décharges électriques 5
Compteur – 6 / 6 / 6 / 6

Patriote motorisé 5 / 8

Spécialités (12) – Présence intimidante
Extra (15) – Semer la mort, Obéir aveuglément aux instructions
Équipement – Mitrailleuse à manivelle (Me 4 – Co 0 – Aire d'effet 3, Lourde 4), Carcasse de patriote (Pr 4, So 4)
Faibles – Lourdaud 4
Compteur – 6 / 6 / 6 / 6

Tourelle automatique 2 / 4

Spécialités (6) – Repérer une cible
Extra (9) – Tirer sur une cible
Équipement – Mitrailleuse (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3) ou Lance-roquettes (Me 5 – Co 0 – Aire d'effet 4, Dispersion 5)
Faibles – Sensible aux décharges électriques 5
Compteur – 6 / 6 / 6 / 6



Fantômes et paradoxes

La découverte la plus incroyable de la science columbienne n'est pas la création des toniques, la construction d'automates ou la naissance des Handyman mais la possibilité de franchir la frontière séparant la vie et la mort. En amplifiant la résonance des failles à l'aide de siphons d'énergie quantique calibrés sur le corps d'une personne décédée, les scientifiques travaillant pour Comstock ont découvert qu'il était possible de ramener l'âme de cette personne à un semblant de vie.

Une fois ramenée, l'âme reprend conscience et devient un fantôme paradoxal, doté de pouvoirs uniques lui permettant de se déplacer par la pensée, de tuer d'un simple cri ou de ramener d'autres morts temporairement à la vie. Malheureusement, cette procédure est encore imparfaite. L'âme ramenée à la vie revit en permanence la douleur de sa propre mort, ce qui la pousse rapidement vers la folie furieuse.

Officiellement, la seule personne à avoir été ramenée à la vie par ce procédé est Lady Comstock, la femme du prophète. Mais il n'est pas impossible que d'autres malheureux aient servi de cobaye avant elle.

La Sirène (Lady Comstock) 5 / 8

Spécialités (12) – Présence terrifiante, Commander les morts

Extra (15) – Vengeance implacable

Équipement – Aucun

Toniques – Rappel à la non-vie 4, Houdini 4, Stentor 4, Vitesse surhumaine 2 (voir **Bioshock édition Métal** pour ces trois derniers toniques).

Failles – Rendue folle par la douleur 5, Obsédée par sa fille 4

Compteur – 6 / 6 / 6 / 9

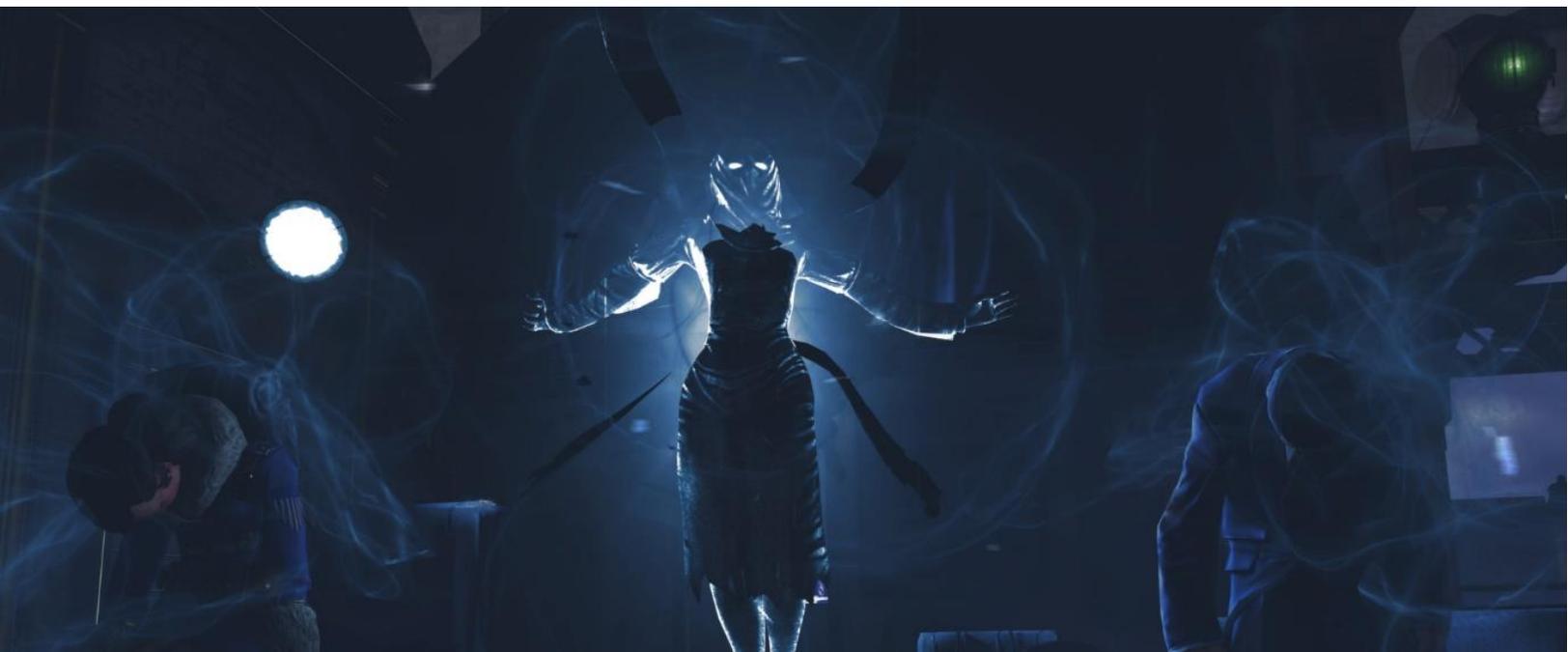


Rappel à la non-vie

Ce pouvoir n'est pas un tonique. Cette capacité s'obtient naturellement lorsqu'une faille est utilisée pour ramener la conscience d'une personne décédée à la vie. A Columbia, la seule personne à avoir jamais manifesté ce pouvoir est la Sirène.

Lorsqu'un fantôme paradoxal utilise ce pouvoir, il ouvre brièvement une faille dans l'espace-temps pour ramener un fragment de leurs esprits dans les cadavres environnants. La réussite de l'utilisation de ce pouvoir représente l'ouverture de la faille. Le fantôme paradoxal peut ensuite ramener à la non-vie un cadavre par Qualité obtenue.

Les morts ramenés à la vie par ce pouvoir sont mus par de simples instincts, qui les poussent à défendre le fantôme paradoxal qui les a invoqués. Ils ne persistent qu'une brève durée et retournent à l'état de cadavre dès la fin de la scène.



JOUER A COLUMBIA



ATTENTION ! CETTE SECTION EST RESERVEE AU MENEUR DE JEU !

EN OUTRE, ELLE SE BASE SUR DES ELEMENTS ET DES SECRETS REVELES A LA FIN DU JEU VIDEO BIOSHOCK INFINITE.

EVITEZ DE LA LIRE SI VOUS PENSEZ ETRE JOUEUR OU SI VOUS VOULEZ EVITER LES SPOILERS SUR LE JEU VIDEO !

Vous l'aurez constaté en y jouant, le jeu vidéo **Bioshock Infinite** raconte pratiquement deux histoires en une. D'un côté, il y a l'histoire de la terrible guerre civile entre la Vox Populi et les Fondateurs et de la chute de Columbia qui suivit. Cette première histoire parle de thèses politiques poussées à l'extrême, de haine portée au rang de valeur nationale et de la révolte d'une caste ouvrière trop longtemps réduite à la servitude. C'est une histoire de rébellion, pleine de rage, de fureur et de sang.

De l'autre côté, nous avons l'histoire de trois individus liés à cette ville mais au destin extraordinaire : Booker DeWitt le détective, Elizabeth la captive qui rêvait de voir le monde et Comstock le prophète autoproclamé. Cette histoire parle du poids du passé, des conséquences de nos erreurs et des conséquences de nos choix. Ainsi que de voyages dans le temps et de dimensions parallèles.

En tant que meneur de jeu, vous allez devoir faire un choix entre ces deux ambiances, avant de vous lancer à la table. Pour vous aider, voici plusieurs synopsis de campagne qui reprennent certains éléments de l'histoire du jeu vidéo.

Vox Populi, Vox Dei ?

1912. La guerre civile éclate à Columbia. Vox Populi contre Fondateurs. Après une brève période de flottement, tout le monde doit choisir un camp dans la cité volante. Le sang va couler. Dans quel camp vos joueurs vont ils se placer ? Mèneront-ils la Révolution ? Ou se battront-ils pour sauvegarder leur mode de vie ? La guerre entre la Vox et les hommes de Comstock est en quelque sorte l'approche par défaut de **Bioshock Infinite édition Métal**. Pour la mettre en scène dans toute sa violence et son horreur vous pouvez procéder en deux temps.

Dans un premier temps, demandez à vos joueurs de choisir un camp : la Vox ou les Fondateurs. Puis faites-en sorte de créer un groupe de personnages qui terminera affilié à ce camp. Les personnages n'ont pas besoin d'être d'ardents combattants pour la Cause dans l'immédiat, le militantisme peut venir plus tard au fil des événements. Une fois les personnages créés, commencez la campagne par un bain de sang attribué au le camp adverse. Mettez les joueurs face à un attentat revendiqué par la Vox, une manifestation de brutalité policière qui dérape ou une purge raciale menée par l'Ordre Fraternel du Corbeau. Puis observez la manière dont ils réagissent. Faites leur rencontrer des camarades du même bord politique qu'eux. Montrez-leur à quel point leurs ennemis sont déterminés à tous les exterminer jusqu'au dernier. Flattez la fibre patriotique ou révolutionnaire qui les anime. Continuez ainsi pendant quelques temps : les personnages prennent les armes pour défendre leurs idées alors que Columbia s'enfonce dans la violence.

Puis introduisez des nuances dans ce monde en noir et blanc. L'ennemi n'est peut-être pas aussi cruel en réalité, surtout lorsqu'on quitte le miroir déformant de la propagande. Tous les activistes d'en face ne sont pas forcément des monstres assoiffés de sang. Il y a aussi des gens parfaitement raisonnables qui se battent pour protéger leur conjoint ou leurs enfants. Poussez les joueurs à se poser des questions sur les conséquences de leur propre violence. A Columbia, il est parfaitement possible de devenir un monstre sans toucher à une seule fiole de cristaux. Introduisez alors des moments de tendresse inattendue dans cette cité en guerre totale : un déserteur qui tente de rassurer des gosses en leur chantant une balade de son Kansas natal, une mère terrifiée qui fait son

possible pour persuader son fils de ne pas prendre une arme pour aller venger son père de peur de perdre la seule famille qui lui reste, un médecin qui parcourt les ruines pour soigner les blessés quel que soit leur camp.

Donnez-leur l'occasion de corriger leurs erreurs et de mettre un terme à la guerre. Mais soyez impitoyables sur les conséquences de leurs actes. Après tout, ils portent leur part de responsabilité dans l'ampleur de ce conflit. Lorsque Columbia ne sera plus qu'un champ de ruines ou qu'une paix précaire sera établie entre la Vox et les Fondateurs, posez leurs la question ultime : est-ce que tout cela valait le coup ?

Silence

1912. La guerre civile éclate à Columbia pendant que Booker DeWitt cherche à libérer Elizabeth et à lui faire quitter Columbia. Après quelques péripéties, et alors que la ville s'embrase, Booker disparaît brutalement. Est-il mort ? A-t-il trahi sa promesse et livré Elizabeth à Comstock ? Nul ne le sait. Elizabeth est torturée et reconditionnée par son père pour lui servir d'héritière parfaite. Grâce aux pouvoirs considérables de sa fille, Comstock remporte la guerre civile et écrase la Vox Populi dans un bain de sang. La flamme de la rébellion semble éteinte à jamais.

Comstock succombe à la vieillesse et la divine Elizabeth deviendra la nouvelle Prophétesse. Pendant les 73 années qui suivent, Columbia se retire du monde des hommes pour lécher ses plaies et se préparer à la véritable guerre qui l'attend. Celle menée contre la Sodome Inférieure. Puis, par une nuit de 1984, Columbia apparaît au-dessus de New York et bombarde la cité avant de disparaître à nouveau dans les cieux.

Pourquoi Columbia a-t-elle attaqué subitement New York ? Est-ce que les soviétiques ont joué un rôle dans cette attaque ? Elizabeth Comstock peut-elle être raisonnée, ou même recrutée dans la lutte contre l'URSS ? La flamme de la Vox Populi peut-elle être rallumée pour renverser le parti des Fondateurs et rendre Columbia démocratique ? Qui sont ces mystérieux Enfants du Silence qui maintiennent l'ordre dans les rues de la cité céleste ?

Dans ce futur alternatif, les joueurs incarnent des agents du gouvernement des USA chargés d'infiltrer la cité volante pour mettre un terme au danger qu'elle représente pour la sécurité du monde libre. Et avec l'URSS guettant le moindre signe de faiblesse de l'Amérique, ils n'ont pas beaucoup de temps avant que les choses ne dégèrent vraiment.



Enfants du Silence

Les Enfants du Silence sont d'étranges jeunes hommes dont la personnalité a été anéantie par les scientifiques de Lady Elizabeth pour surveiller les rues et les prisonniers de la cité volante. Comme les Handymen, les Enfants ne sont plus tout à fait humains : leur crâne est définitivement greffé à un mécanisme intégré à leur casque caractéristique. Ce mécanisme, couplé au cocktail de toniques qui coule dans leurs veines, leur permet d'utiliser des Failles de l'espace-temps pour « invoquer » des renforts en poussant un simple cri.

Enfant du Silence 5 / 7

Spécialités (11) – Crier

Extra (14) – Observer

Équipement – Casque d'Enfant du Silence (Pr 4, So 5, uniquement applicable aux attaques visant la tête)

Toniques – Cri silencieux 3 (voir plus bas)

Faille – Conditionnement (Repérer les indésirables) 5

Compteur – 6 / 6 / 12 / 15



Cri silencieux

Ce tonique n'est pas vendu par Fink Manufacturing dans les machines Veni Vidi Vigor. Le secret derrière la formule de ce tonique est jalousement gardé par ceux responsables de la création des Enfants du Silence.

Lorsqu'un Enfant du Silence pousse un cri grâce à ce tonique, il déchire l'espace-temps un bref instant et fait apparaître instantanément une horde de déments enragés qui s'en prennent immédiatement à ses ennemis.

La réussite de l'utilisation de ce tonique représente l'ouverture de la déchirure dans l'espace-temps. L'Enfant du Silence peut ensuite faire apparaître près de lui un dément enragé par Qualité obtenue.

Dément enragé 1 / 2

Spécialités (3) – Frapper aveuglément

Extra (5) – Tactiques de meute

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Faille – Conditionnement (Obéir aux ordres des Enfants du Silence) 5





Un phare, une ville, un homme

Au-delà d'une guerre civile dans un environnement *steampunk*, **Bioshock Infinite** nous décrit un multivers immense, constitué d'innombrables lignes temporelles créées à chaque fois qu'une personne prend une décision majeure dans sa vie. A travers toutes ces histoires, on trouve des variables et des constantes. Et parmi ces constantes, il y a toujours un phare, une ville et un homme au destin exceptionnel. Dans l'un de ces univers, le phare se trouvait en plein Atlantique nord, la ville se nommait Rapture et l'homme était Andrew Ryan. Dans un autre, le phare se trouvait sur les côtes du Maine, au large de Portland. La ville se nommait Columbia et l'homme était Zacharie Hale Comstock. Ou Booker DeWitt.

Pour explorer cet aspect de **Bioshock Infinite** dans votre campagne, l'idéal est de la commencer comme une campagne ordinaire, en suivant le début d'un autre synopsis :

- *Vox Populi, Vox Dei* et sa guerre civile à Columbia en 1912.
- *Silence* et son ambiance d'espionnage et de guerre froide dans une Columbia alternative de 1984.
- *Jouer avec l'histoire de Rapture* (présenté dans **Bioshock édition Métal**), en mettant en scène des habitants ordinaires de Rapture au début de la guerre entre Andrew Ryan et Atlas en 1959.

Une fois les enjeux de l'histoire installés, révélez à l'un des personnages qu'il possède le pouvoir de Faille et qu'il peut donc changer le passé ou sauter d'une réalité à l'autre pour contourner des obstacles. Une fois cette capacité maîtrisée, placez les joueurs devant un problème insoluble ou une situation mortelle pour les pousser à changer radicalement l'histoire telle qu'ils la connaissent. En tant que meneur, il ne vous restera plus qu'à improviser de nouvelles lignes temporelles au fur et à mesure de leurs explorations. Ensuite, montrez leur que leurs modifications ne font qu'aggraver les choses et que le contrôle des failles est un véritable cadeau empoisonné.

ATTENTION ! Pour vous épargner des migraines carabinées, il est très fortement recommandé de ne donner le pouvoir Faille qu'à un seul personnage.

Nouveau pouvoir : Faille



Faille

Ce pouvoir n'est pas vendu par Fink Manufacturing pour une raison très simple : ce n'est pas un tonique. Ni un plasmide. Cette capacité surnaturelle à sentir et ouvrir des failles dans l'espace-temps s'obtient naturellement lorsque le corps d'une personne est déchiré entre deux réalités. A Columbia, les seules personnes connues comme détentrices de ce talent sont Elizabeth et les « jumeaux » Lutèce.

Les machines manipulant les particules Lutèce peuvent reproduire les effets de ce pouvoir, mais elles sont capricieuses et consomment une énergie titanesque.

En termes de jeu, Faille s'utilise comme un tonique ordinaire mais ne se base pas sur la compétence Homme nouveau. Le personnage teste **Universitaire + Faille** s'il possède personnellement le pouvoir ou **Ingénieur** s'il tente d'ouvrir une faille en se servant d'une machine à particules Lutèce.

Le pouvoir Faille permet d'obtenir deux effets différents :

- Ouvrir des failles mineures. Ces failles permettent d'invoquer des objets, des éléments de décor ou des automates provenant d'une autre réalité. Les Qualités obtenues sur le jet déterminent le type d'avantage obtenu par l'ouverture de la faille et la durée pendant laquelle la faille reste ouverte :
 - +1Q : Permet d'invoquer des éléments de décor, des munitions ou du matériel médical.
 - +2Q : Permet d'invoquer des armes personnelles (fusils, armes de poing...) ou des petites machines de guerre (moustique ou tourelles) alliées au personnage.
 - +3Q : Permet d'invoquer des armes de siège (mortier, roquettes) ou un Patriote motorisé allié au personnage.

Par défaut, une faille reste ouverte pendant 2 passes d'armes. Il est possible de rallonger cette durée en dépensant une Qualité par passe d'armes supplémentaire. Il n'est possible d'ouvrir qu'une seule faille mineure à la fois.

- Ouvrir des failles majeures. Ces failles permettent de se rendre à un autre point de l'espace-temps ou dans un autre univers, au choix du personnage.
 - Cette utilisation de Faille est Difficile (-3) et extrêmement fatigante pour le personnage. Il ne peut y recourir qu'une fois par scène et au prix d'un gain immédiat de 6 points de Faiblesse.
 - Si le test est réussi, une déchirure s'ouvre dans la réalité, permettant au groupe de se rendre où et quand ils veulent.
 - Si le test échoue, la faille s'ouvre bien mais les personnages ne maîtrisent pas complètement leur destination. Le meneur peut alors les envoyer à la destination de son choix (un autre point dans le temps ou dans la Mer des Portes).

Quel que soit le résultat du test, les personnages sont immédiatement aspirés par la faille dès son ouverture. Pour les conséquences de ces voyages, référez-vous aux sections **Changer le cours du temps** et **Changer d'univers**, plus loin.

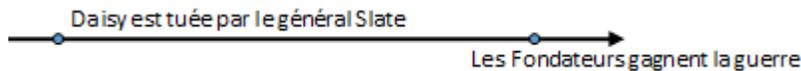
Changer le cours du temps

Les failles majeures permettent aux personnages de se déplacer entre une infinité de versions de leur propre univers pour y changer la manière dont les événements passés se sont déroulés. Une telle utilisation du pouvoir Faille permet donc d'une certaine manière de changer le cours du temps à leur avantage.

Suivez cette procédure lorsque vos joueurs souhaitent modifier le cours des événements :

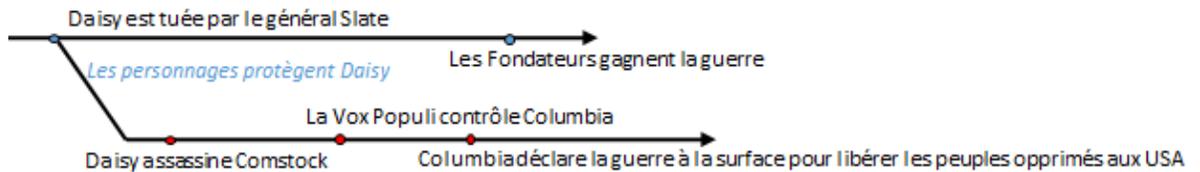
1. La première fois qu'un joueur souhaite utiliser Faille pour changer le passé, commencez par tracer une ligne sur une feuille et par y noter les événements marquants de l'histoire en cours.

Par exemple : Les personnages souhaite empêcher la mort de Daisy Fitzroy des mains du Général Slate et empêcher ainsi les Fondateurs de gagner la guerre.



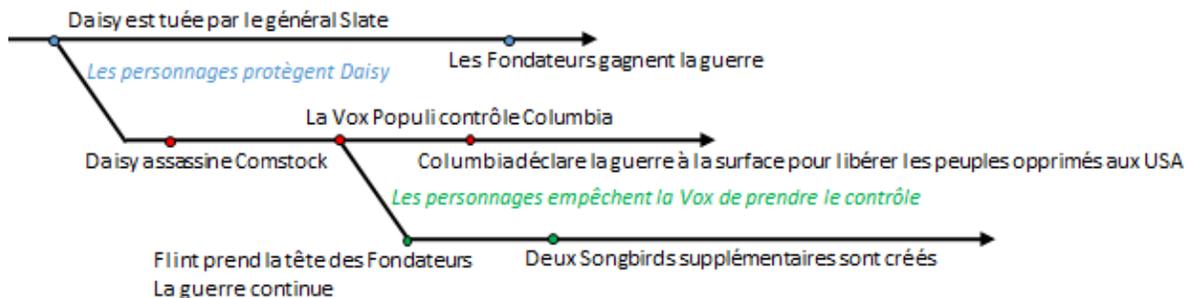
2. Puis demandez au joueur possédant le pouvoir de Faille d'indiquer quel événement il souhaite modifier. Faites ensuite bifurquer une nouvelle ligne temporelle à partir de ce point et indiquez ce qui s'est passé différemment ainsi que les conséquences qu'ont eu ce changement. Puis, reprenez l'histoire à n'importe quel point de la nouvelle ligne temporelle.

Par exemple : Les personnages sortent de la faille et découvrent une Columbia en pleine guerre contre les USA. Ils apprennent alors que leurs actions face à Slate ont permis à Daisy de survivre. Malheureusement, la Vox victorieuse s'est radicalisée et souhaite libérer les peuples opprimés sur la terre ferme en détruisant le gouvernement américain.



3. Répétez cette dernière opération à chaque fois que les joueurs souhaitent modifier un événement, en créant une nouvelle ligne temporelle à chaque fois (sauf s'ils réussissent à rejoindre une ligne existante).

Par exemple : En empêchant Daisy et sa Vox de prendre le contrôle de Columbia, les personnages ont permis à Flint de rallier autour de lui les Fondateurs survivants et de créer deux nouveaux Songbirds pour lutter contre la Vox. La guerre continue à Columbia, et il y a désormais trois Songbirds dans le ciel quand les joueurs sortent de la faille.



Les voyages temporels utilisant les failles majeures sont soumis aux lois immuables suivantes :

- Le personnage peut uniquement affecter des points de l'histoire qui correspondent à des événements marquants dont il a connaissance. Tout autre voyage est impossible.
- Il est presque impossible de revenir à une ligne temporelle déjà visitée (dans ce cas, la difficulté du test pour ouvrir la faille est de -7).
- La présence d'un voyageur à un point d'une ligne temporelle où il a perdu la vie dans le passé n'est pas impossible. En revanche, le paradoxe généré par cette présence le prive définitivement de son pouvoir Faille (s'il le possédait).
- Il est possible de rencontrer son propre double temporel grâce aux failles. Dans ce cas, le joueur incarne les deux versions de son personnage. En revanche, si l'un des deux doubles venait à mourir, le survivant tombe immédiatement inconscient sous l'effet du contrecoup psychique et encaisse automatiquement une séquelle « Esprit fracturé 5 ».

Changer d'univers

L'univers tel que nous le connaissons ne forme qu'une partie du multivers. Tous ces univers, aussi différents soient-ils, sont reliés par des constantes (les plus connues étant un phare, une ville extraordinaire et un homme hors du commun). Ces constantes ont donné naissance à une dimension étrange qui semble relier tous les univers entre eux : la Mer des Portes, où flottent une infinité de phares.

Avec beaucoup d'expérience ou un peu de malchance, il est possible d'utiliser le pouvoir de Faille pour quitter un univers et se rendre dans la Mer des Portes. Il existe deux manières de parvenir à la Mer des Portes en passant par une faille :

- Une parfaite maîtrise de Faille (c'est-à-dire posséder le pouvoir avec un score de 5) permet de s'y rendre volontairement en ouvrant une faille majeure.
- Un échec au test lors de l'ouverture d'une faille majeure peut y envoyer les personnages involontairement (si le meneur le souhaite).

Une fois dans la Mer, il suffit de pousser la porte d'un Phare pour se retrouver dans un univers totalement différent, tant qu'il respecte les constantes universelles. La Mer des Portes permet ainsi de se rendre non seulement dans la cité sous-marine de Rapture mais pourrait également mener les personnages des joueurs sur Citadel Station (*System Shock*), à bord du vaisseau Von Braun (*System Shock 2*), dans la Cité (*Thief*) ou à Dunwall (*Dishonored*).

Malheureusement pour les personnages, la Mer des Portes est un environnement si étrange qu'il est quasiment impossible pour un voyageur de prévoir où mène chaque phare. Lorsque le groupe se retrouve dans la Mer des Portes, il peut soit :

- Ouvrir une porte au hasard et arriver dans un monde au choix du meneur.
- Ouvrir une porte vers un univers qu'ils connaissent déjà. Dans ce cas, le meneur peut déterminer librement à quel point temporel ils arrivent.





De Columbia à Rapture : Toniques et plasmides

Les failles dimensionnelles créées involontairement à Columbia par Elizabeth ont permis de nombreuses avancées scientifiques, ainsi que la coopération de deux esprits brillants : Jeremiah Fink à Columbia et le docteur Yi Suchong à Rapture, qui donna naissance aux toniques, aux plasmides et au processus de conditionnement des Protectors de Rapture et de Songbird.

Les toniques et cristaux mis au point par Fink sont basés sur les mêmes découvertes scientifiques que celles réalisées par Suchong et Tenenbaum, mais la formule employée est inefficace et diluée, en raison de l'extrême difficulté rencontrée pour faire transiter des limaces de mer entre les deux villes.

Cette similitude a les conséquences suivantes :

- Un chrosôme peut acquérir des toniques et les utiliser comme des plasmides, mais il ne peut absorber de cristaux. Un chrosôme perdu à Columbia devra donc faire face à un défi de taille : survivre sans ses précieux shoots d'Adam.
- Un personnage originaire de Columbia voyageant à Rapture peut donc goûter au sérum purifié et acquérir des plasmides ou des fortifiants génétiques (présentés dans **Bioshock Edition Métal**). Cette transition est cependant radicale et définitive. Un peu comme passer du tabac au crack.

Lorsqu'un homme nouveau s'injecte un plasmide, un fortifiant génétique, une dose d'EVE ou de l'ADAM, son organisme change. Il devient un chrosôme comme un autre (en conservant les toniques qu'il possédait déjà). Remplacez la compétence Homme nouveau par Chrosôme. Bienvenue dans l'enfer de la dépendance.

En termes de système, en ce qui concerne l'utilisation des pouvoirs, les compétences Chrosôme et Homme nouveau sont équivalentes.

ANNEXE : TROUVER DES ASPECTS

Vous peinez à trouver des aspects pour votre nouveau personnage ? Voici une aide de jeu qui devrait vous faciliter la tâche, que vous jouiez à Rapture ou à Columbia.

Cette aide de jeu distingue deux grands types d'aspects : les catégories d'aspects (attributs, spécialités, statut, relations) et les aspects triés par compétence. Cette distinction est tout à fait artificielle. Elle vous permet uniquement de vous y retrouver plus facilement lorsque vous cherchez de l'inspiration.

Catégories d'aspects

Attributs

Beau, laid, rapide, agoraphobe, etc. La richesse est notamment gérée par les aspects Riche et Pauvre. Ces aspects sont les plus souples car ils peuvent être activés dans une très grande variété de tests. Notez qu'un aspect d'attribut ne désigne tant pas une spécificité (par exemple une taille hors norme pour Grand ou Petit) que les avantages et inconvénients que le personnage peut en tirer.

Voici quelques exemples d'attributs :

- Beau, Calme, Charmeur, Concentré, Déterminé, Grand, Humble (passer inaperçu, résister à la corruption), Intelligent, Instinctif, Perspicace Petit, Gestes précis, Prudent, Puissant, Rapide, Riche, Rigoureux, Robuste, Sexy, ...
- Arrogant, Brouillon, Colérique, Dépendant à une substance, Distrait, Effrayant, Fragile, Laid, Long à la détente, Maladroit, Myope, Passif, Pataud, Pauvre, Phobie (araignées, grands espaces, altitude, etc.), Petit, Tête brûlée, Tête de mule,...

Spécialités

Technique ou connaissance rare comme une discipline scientifique ou le pilotage d'un type d'engin. Le meneur peut très bien, lorsqu'un test requiert une spécialité vraiment particulière obligatoirement activer cet aspect du personnage. S'il ne dispose pas de la spécialité, le meneur peut refuser que le test s'effectue. Impossible d'opérer quelqu'un d'une tumeur sans au moins un aspect de Chirurgie.

Voici quelques exemples de spécialités :

- Acrobaties, Affaires, Animaux, Architecture, Armes lourdes, Armes blanches, Art (un art), Arts martiaux, Artillerie, Chimie, Chirurgie, Contrefaçon, Cuisine, Déguisement, Démolition, Diagnostic médical, Électronique, Équitation, Escamotage, Fabrication, Histoire, Ingénierie mécanique,...
- Langue étrangère (une langue), Lecture sur les lèvres, Littérature, Lutte, Milieu (1 milieu naturel : Montagne, Forêt, etc. ou humain : Cosa nostra, Journalistes, Clergé, etc.), ...
- Navigation, Piratage, Pistage, Poids lourds (conduite), Politique, Programmation, Sciences de la vie, Sciences de la terre, Sciences comportementales, Sciences physiques, Sécurité, Technologie, Transmissions, ...

Statut

Grade au sein d'une organisation mais aussi la puissance de l'organisation elle-même. Cet attribut correspond à l'influence et au contact du personnage dans l'organisation mais aussi l'entraînement et les connaissances de bases relatives à l'organisation (ex : procédures de la CIA, règlement universitaire).

Voici quelques exemples de statuts :

- Vétéran d'un théâtre d'opération (Guerre de Sécession, Seconde Guerre Mondiale, etc.), Ancien prisonnier (en temps de guerre, condamné pour crime, etc.), Lieutenant de police (Milice des Fondateurs, Police de Rapture), Officier traitant (CIA, KGB), Médecin urgentiste, Avocat (Barreau de Boston), En mission d'infiltration, ...

Relation

Le type de relation détermine alors le périmètre et le niveau de l'aspect :

- **Allié ou ennemi** : Ici, c'est la puissance de la personne qui détermine le niveau de l'aspect.
- **Attache** : Amis, famille, dévotion à un culte ou une organisation. Ces aspects représentent à la fois un risque mais aussi une force : le personnage peut retrouver plus facilement son équilibre émotionnel entouré de ses proches.
- **Contacts** : Les connexions du personnage avec un milieu donné. Ce type d'aspect peut aussi faire office de connaissance du milieu correspondant.

Voici quelques exemples de relations :

- Allié ou Ennemi (un groupe ou une personne plus ou moins puissante comme un élu, un mafioso, un ancien supérieur hiérarchique, la police d'une ville, criminel à qui le personnage doit de l'argent, etc.), Attache : communauté (quartier irlandais), employeur (CIA ou un chef de la CIA ce qui peut ne pas être la même chose), Contacts : mafia de Rapture, Haute société de Columbia, Frères d'armes pendant la guerre, etc.

Exemples d'aspects par compétence

Voici une courte liste d'exemples d'aspect liés aux compétences.

Acrobate	Acrobate de l'aérotram, Course libre, Jamais sans mon sky-hook, Agilité féline, Saut de l'ange, Insensible au vertige.
Administrateur	Lois, Bureaucratie, Spécialiste en succession, Requin de la finance, Investisseur prudent.
Artiste	Dessiner, Peindre, Chant, Formation chez [], Sculpture, Guitare.
Athlète	Courir, Sauter, Grimper, Nager, Endurance, Souple.
Bagarreur	Poings, Coup en traître, Karaté, Coup de boule, Clé de bras, Esquive.
Biologiste	Biochimiste, Chercheur en plasmides, Généticien, Spécialiste en faune marine
Chrosôme	Déchaîner les plasmides, Résister au manque, Cacher ses difformités.
Citadin	Discrétion urbaine, Habitué à la foule, Se repérer dans les rues, Ni vu ni connu.

Criminel	Serrurerie, Se cacher dans l'ombre, Pickpocket, Arnaque, Garder sa langue, Faux papiers.
Ferrailleur	Armes improvisées, Epée, Couteau, Rapide comme l'éclair, Coup tordu, Affronter plusieurs adversaires.
Homme nouveau	Déchaîner les toniques, Résister au manque, Garder l'esprit clair.
Ingénieur	Architecture, Maçonnerie, Electricité, Electronique, Robotique, Informatique, Automatismes.
Intrigant	Empathie, Sentir le mensonge, Convaincre, Séduire, Ecouter les rumeurs.
Investigateur	Fouiller, Trouver un objet caché, Interrogatoire, Interview, Lire un rapport.
Marin	Navigation aux étoiles, Remorqueur, Sextant, Lire une carte, Connaissance des courants.
Médecin	Pharmacologie, Premiers soins, Herboristerie, Chirurgie, Diagnostique différentiel.
Noctambule	Style, Etiquette, Soirée de gala, Organiser une réception, Protocole, Diplomatie.
Orateur	Baratiner, Argumenter, Fasciner son auditoire, Galvaniser les troupes, Raconter une histoire.
Ouvrier	Machines industrielles, Artisanat, Syndicaliste, Réparer, Résistance à l'effort.
Pilote	Voiture, Hydravion, Canot, Barge volante, Sous-marin, Moto, Cascade, Frein à main.
Plongeur	Scaphandrier, Combat sous-marin, Entretien des combinaisons, Chasse au harpon, Résister à la narcose.
Prêtre	Obtenir une confession, Citer la Bible, Galvaniser des foules, Lavage de cerveau.
Psychiatre	Conditionnement mental, Manipulation, Obtenir une confession, Voir à travers les mensonges.
Soldat	Tactique, Ancien de la 3ème division blindée, Fortification, Logistique.
Technicien	Plomberie, Réparer, Moteur à pistons, Clé de douze, Electronique.
Tireur	Arc, Arbalète, Pistolet, Fusil, Grenade, Entretien des armes, Sniper.
Universitaire	Français, Latin, Mathématique, Droit international, Bibliothèque, Anthropologie, Philosophie.