



EDITION METAL

Adaptation de l'univers de *Bioshock* et *Bioshock 2* au système 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 (25 mars 2013). Basé sur la version 1.0 du SRD du système Métal.

Avertissement : Cette version beta de *Bioshock* 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 des deux premiers jeux de la série Bioshock. Si vous voulez en savoir plus, je vous prie de cesser immédiatement toute activité et jouer à ces deux bijoux vidéoludiques. 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** et **Bioshock 2**, 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 édition Métal est une production du Studio Gobz'Ink.



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

SOMMAIRE

Pas de dieu, ni de Roi. Seulement l'Homme	3
Le personnage	7
Métal brut	14
Métal brossé.....	17
Les conflits	19
Les actions	21
Métal brossé II.....	25
Santé et blessures	27
Motivations	30
Compteurs d'états	31
Les effets continus	37
Manipulations mentales	39
Le matériel.....	42
Plasmides et fortifiants génétiques	46
Créer un personnage	56
L'expérience	57
Les figurants.....	59
Notes de conception et conseils au meneur	71



PAS DE DIEU, NI DE ROI. SEULEMENT L'HOMME

"Mon nom est Andrew Ryan. Permettez-moi de vous poser une simple question : Ce qu'un homme obtient par le travail à la sueur de son front... Cela ne lui revient-il pas de droit ? 'Non,' répond l'homme de Washington. 'Cela appartient aux pauvres.' 'Non,' répond l'homme du Vatican. 'Cela appartient à Dieu.' 'Non,' dit à son tour l'homme de Moscou. 'Cela appartient au peuple.' Pour ma part, j'ai choisi d'ignorer ces réponses. J'ai choisi une voie différente. J'ai choisi l'impossible. J'ai choisi... Rapture. Une cité où les artistes ne craindraient pas les foudres des censeurs. Où les scientifiques ne seraient pas inhibés par une éthique aussi artificielle que vaine. Où les Grands ne seraient plus humiliés par les Petits. Et, à la sueur de votre front, cette cité peut aussi devenir la vôtre."

— Andrew Ryan

Rapture est une gigantesque cité sous-marine créée par Andrew Ryan, pour échapper aux problèmes politiques, sociaux et religieux du monde d'après la seconde guerre mondiale. Elle a été officiellement baptisée le 5 novembre 1946, et se situe à environ 416 kilomètres au sud-ouest de l'Islande.

Rapture est une métropole gigantesque faites de bâtiments, sous un style art-déco, reliés entre eux par un réseau de tunnels de verre et de métal et d'un système de trains et de bathysphères. Probablement aussi grande que Manhattan, à New York, la cité est en totale autarcie, et toute son électricité, nourriture, eau, oxygène et système de défense sont alimentés par l'énergie dégagée par un volcan sous-marin. La ville est intentionnellement isolée du monde et la seule voie d'accès semble être les bathysphères descendant depuis le phare perché sur une île proche.

Rapture est une communauté souterraine économique et sociale, basée sur la liberté d'esprit des individus et diffère d'une commune en ce qu'elle est uniquement axé sur la liberté, et confirme donc l'individualité et les droits de propriété plutôt que par les règles de fonctionnement d'une communauté collective.

Andrew Ryan a donné son nom de sa ville d'après le but qu'il s'était fixé. Quelques citoyens de la surface « disparurent », et furent « emmenés » dans la ville sous-marine qui devait être un paradis et conduire ses citoyens à un état de bonheur et d'extase sans pareil.

L'objectif initial de Rapture était de créer une société capitaliste libre de la religion et du gouvernement, où tout citoyen peut réaliser pour son propre profit, plutôt que pour l'accomplissement altruiste du besoins d'autrui. Les "meilleurs et les plus brillants" ont été octroyés d'une liberté de volonté et de choix dans Rapture, sans retenue par le gouvernement, la religion ou par des institutions similaires. Au lieu de respecter les restrictions moralement idyllique imposées par ces institutions, les valeurs telles que la logique et le raisonnement scientifique devaient guider les habitants dans leur quête d'accomplissement.

Toutefois, l'utopie de Ryan a ses problèmes. Dans la société purement capitaliste de Rapture, sans aucun programmes sociaux, tout à l'intérieur des murs de la ville était une propriété privée et avait un prix. Cela inclut les repas de la ville, les soins de santé, d'assainissement, et même son approvisionnement en oxygène. Il y avait peu, si ce n'est aucune normes définies pour les entreprises et le travail, autorisant ainsi des pratiques commerciales peu scrupuleuses (comme les distributeurs de produits hors de prix) à se développer.

Ce système aliéna les citoyens les moins fortunés de Rapture, qui ont commencé à voir Ryan comme naïf et élitiste. L'hostilité d'Andrew Ryan face aux « parasites » et sa paranoïa des citoyens les plus pauvres l'a conduit à sa chute, ainsi que celle de sa ville. Son édit que le monde extérieur n'apprendra jamais l'existence de Rapture permit à des mafieux comme Frank Fontaine de bâtir son empire du crime, à travers la contrebande.

Ryan estime que les acquis scientifiques dans le monde sont restreints par une « morale mesquine », alors il s'est assuré que les habitants de Rapture pourraient explorer des voies précédemment jugées trop immorales ou controversées. De grandes avancées ont eu lieu dans le domaine de la robotique,

qui porte sur un système automatisé de sécurité, d'autres en biologie, où les développements de pointe dans la restauration de la vie, à la fois dans les végétaux (le Vecteur Lazare) et l'homme (la Vita-Chambre, encore en phase de développement).

Quelque part entre 1949 et 1951, le Dr Brigid Tenenbaum, une scientifique de Rapture qui errait autour des pêcheries du Trésor de Neptune, remarqua un pêcheur qui jouait avec une balle sur les quais. Elle fut très surprise car les mains de l'homme avaient été mutilées durant la guerre. Après avoir interrogé le pêcheur, elle découvrit qu'il avait été mordu par une limace de mer. Elle lui demanda s'il possédait toujours cette limace et fut ravie d'apprendre que c'était le cas. Sachant qu'elle avait découvert quelque chose de fascinant et d'unique, elle se mit à la recherche d'un bienfaiteur qui lui permettrait de financer les recherches qu'elle allait entreprendre sur la créature sous-marine.

Malheureusement, Tenenbaum s'est vue refuser l'entrée de tous les laboratoires respectables de Rapture, jusqu'à ce qu'elle rencontre un homme du nom de Frank Fontaine, une personne qui allait pouvoir l'aider. Il accepta de financer ses recherches, tant et aussi longtemps qu'il pourrait en tirer profit. Il utilisa de l'argent sale qu'il obtenait par la vente de marchandises de contrebandes importées à Rapture pour financer le développement des recherches. Tenenbaum constata rapidement que la limace de mer secrétait une substance agissant de la même manière que des cellules souches et réalisa qu'elle était en mesure de manipuler entièrement l'ADN. Elle se voyait déjà étant capable de « tordre la double-hélice », soigner toutes les maladies, et transformer en tout point l'organisme humain. Comme cette substance symbolisait une sorte de renaissance pour l'humanité, elle fut nommée ADAM.

Peu après la découverte de l'ADAM, une information importante fut révélée: lorsque la limace de mer était implantée dans l'estomac d'un hôte, elle produisait vingt à trente fois plus d'ADAM. On peut présumer que de nombreux hôtes furent testés quant à leur compatibilité avec la limace. Cependant, un seul type de sujet était en parfaite symbiose avec la créature: les fillettes. Après cette découverte, on commença à implanter des limaces sur des petites filles, qui furent alors nommées Petites Soeurs. Une fois que les scientifiques ont été en mesure de produire de l'ADAM à grande échelle, de plus en plus de fortifiants génétiques et plasmides (développés par le Dr. Yi Suchong) virent le jour et furent commercialisés. Ces améliorations génétiques permettaient d'accomplir des actions surhumaines, comme lancer du feu en claquant des doigts, faire jaillir un essaim d'abeilles de ses bras, ou encore augmenter la masse musculaire et la vitesse de déplacement. À l'origine, Andrew Ryan fut ravi du succès de Frank Fontaine, qui représentait un exemple parfait du type de personne qu'il souhaitait voir résider à Rapture.

Quelques années passèrent, et Andrew Ryan commença à soupçonner Fontaine de crimes divers, allant de la contrebande à l'assassinat. Une véritable course aux armements génétiques éclata entre Ryan et Fontaine, alors que le monopole de ce dernier sur l'ADAM menaçait la structure sociale actuelle. Andrew Ryan tenta alors d'arrêter Fontaine mais cette tentative se solda par la mort de ce dernier lors d'une fusillade en 1958. Après cela, Andrew Ryan prit alors le contrôle de Fontaine Futuristics, et commença à produire des plasmides et fortifiants au sein de sa propre entreprise, Ryan Industries.

L'agitation allait en grandissant, ce qui conduisit aux émeutes du Nouvel-An 1959, où des gens de la classe inférieure, privés de leurs droits de citoyens, ont attaqué divers emplacements clés de la ville qui étaient gérés par la classe supérieure. Cet événement constituait la première bataille à grande échelle de la guerre civile de Rapture. C'est à cette époque qu'un autre individu, Atlas, est apparu comme un leader et un partisan de la classe ouvrière, travaillant avec les personnes qui résidaient au *Centre d'accueil de Fontaine pour les pauvres*.

Tout au long de 1959, un déclin à grande échelle frappa Rapture et beaucoup de grandes batailles eurent lieu entre les armées de Ryan et Atlas. Les premiers mois de 1959 virent également la création des Protectors; individus génétiquement modifiés dont les corps ont été greffés dans des combinaisons de plongée blindées et qui ont été principalement chargés de l'entretien des fondations de Rapture et d'escorte pour les Petites Soeurs. Ces dernières devaient être en mesure de se déplacer en sécurité autour de la ville afin d'extraire l'ADAM des cadavres laissés dans le sillage de

la guerre civile, pour ensuite être ramenée à Ryan Industries. C'était également en 1959 qu'Andrew Ryan mit en place différentes nouvelles lois, comme la limitation de mouvement de la population, l'enfermement des dissidents dans la Place Apollon, la fermeture des bathysphères, et même la peine de mort pour tous ceux qui ne respectaient pas ces nouvelles lois. La guerre civile continua jusqu'à ce que des individus devenus fous à cause de l'abus d'ADAM commencèrent à tuer les habitants sains d'esprit de Rapture. Ryan fit alors introduire des phéromones dans l'air qui réagissaient avec l'ADAM et permettaient d'exercer un contrôle mental léger sur les habitants. Une fois que Ryan avait le contrôle complet de la ville, Atlas dû se retirer dans la clandestinité, et les Chrosômes aliénés erraient dans les rues de Rapture à la recherche d'ADAM.



Bonne année 1959 !

L'action du jeu de rôles **Bioshock édition Métal** commence en janvier 1959, alors que Rapture est presque intacte et que la guerre civile menée par Atlas et Ryan vient d'éclater. La population chrosôme est encore relativement saine d'esprit et les Protecteurs en sont encore au stade de prototypes et n'arpenteront pas les rues de la ville avant plusieurs mois. **Bioshock édition Métal** place les joueurs dans la peau d'habitants de Rapture plongés dans une vague de violence sans précédents.

Des hommes et des femmes ordinaires qui devront répondre à une question : Jusqu'où suis-je prêt à aller pour survivre et protéger ceux qui me sont proches ? Jusqu'à tuer ? Jusqu'à devenir moi-même un monstre dégénéré ?

Et après ?

Si vous avez joué aux jeux vidéo de la série, vous savez déjà comment tout cela va finir pour Rapture. Mal. Très mal. Si on suit la trame des deux jeux, Andrew Ryan et Atlas sont tués en 1960 et Rapture s'enfonce encore plus dans la folie et la destruction. Des sections entières de la ville sont isolées ou envahies par l'océan. Les chrosômes continuent chaque jour leur lente dégénération et l'apparence de certains n'a plus rien d'humain. Dans tout ce chaos, une nouvelle faction va néanmoins émerger autour d'une nouvelle religion : la Famille de Rapture, fondée par la psychiatre Sophia Lamb.

L'année 1966 peut être un cadre de jeu alternatif tout à fait intéressant. En 66, le contrôle de Lamb sur Rapture n'est pas encore total et elle se prépare à envoyer ses Grandes Sœurs à la surface pour kidnapper une nouvelle génération de Petites Sœurs.

Comment les personnages vont-ils réagir face à ce projet ? Aideront-ils Lamb à condamner ces fillettes au lavage de cerveau pour satisfaire leur soif d'ADAM ? Où lutteront-ils contre elle par idéalisme ou intérêt politique, quitte à mettre en danger l'approvisionnement de la ville en ADAM ?



LE PERSONNAGE

Les informations de la feuille de personnage sont réparties en cinq zones.

1. **Le descriptif** contient toutes les infos « littéraires » d'un personnage : son nom, son métier, son apparence générale, son caractère. Ses motivations sont aussi indiquées ici.
2. **Les compétences** sont une liste de domaines de connaissances et de savoir-faire partagée par tous les habitants de l'univers de jeu. Cette liste est la même pour tous. Il s'agit du socle commun, de toutes ces choses que chacun sait plus ou moins bien faire.
3. **Les aspects** sont des traits personnels, indiquant les particularités du personnage. Ce sont les talents, les dons, les petits plus – ou les sales défauts – qui le rendent unique.
4. **Les compteurs d'état** servent, durant le jeu, à tenir le compte des dégâts ou des chocs divers qu'encaisse le personnage. Ils indiquent les niveaux de fatigue, de faiblesse et de tension du personnage. Ce sont ces compteurs qui fixent le seuil de réussite des actions que les personnages entreprennent.
5. **Les rappels** servent simplement à noter les caractéristiques de certains équipements, ou à garder traces de quelques scores dont vous aurez besoin régulièrement au fil du jeu.
6. Enfin il y a une échelle numérotée sur le bord de la feuille ; c'est là que le joueur indiquera à l'aide d'un trombone l'état de ses points d'effort.



Les compétences

Les compétences représentent un patrimoine technique et empirique commun à tous les individus d'une même culture ou d'un même univers. Une compétence recouvre tout ce que doit savoir faire un individu pour pratiquer un métier ou une occupation donnée. Bien entendu, plusieurs compétences ont souvent des points communs ou des domaines qui se recoupent – aussi, pour une même action, vous pouvez souvent utiliser l'une ou l'autre des compétences selon votre approche de la situation.

Chaque compétence a un score allant de 1 à 5. Tout le monde possède au minimum un dé dans chaque compétence, pour avoir vu pratiquer un tuteur, un voisin, un ami – c'est l'empreinte culturelle commune à tous.

Score	Équivalent	Description
1	Apprenti	Personne n'est totalement incompetent dans un domaine précis. Tous les habitants de l'univers de jeu sont considérés comme étant au moins apprentis dans toutes les compétences et ont au moins un rang. Ils ont vu faire leurs parents, leurs voisins, écouté des histoires, entendu des conseils. Au moins peuvent-ils savoir que la tâche qu'ils doivent accomplir est trop difficile pour eux et qu'ils peuvent se blesser.
2	Journalier	Les journaliers sont ceux qui n'ont pas une bien grande connaissance du domaine, mais qui peuvent s'en sortir sur des tâches simples s'ils sont guidés, conseillés et qu'on leur dit à peu près quoi faire. C'est typiquement le niveau des ouvriers en apprentissage ou non qualifiés.
3	Compagnon	Le compagnon est professionnel dans le domaine considéré. Il peut travailler seul, prendre une petite équipe sous ses ordres, accomplir tous les gestes qu'on attend de lui, y compris pour des tâches complexes. Il suffit alors qu'il prenne son temps pour y parvenir. On attend du compagnon qu'il aille au bout des travaux qui lui sont confiés. Il y a peu de chance qu'il rate une action mais la différence se fera sur le temps qu'il met et sur la qualité finale.
4	Maître	Le maître est un professionnel qui connaît son métier sur le bout des doigts. Non seulement il peut accomplir à peu près n'importe quelle tâche, mais il y apporte un tour de main qui lui assure une qualité finale supérieure ou un temps de travail inférieur. Les maîtres sont encore assez nombreux mais, le plus souvent, en fin de carrière lorsque toute l'expérience personnelle fait la différence. Ils sont souvent recherchés pour enseigner leurs techniques aux apprentis et journaliers ou pour conseiller les compagnons.
5	Patron	Les patrons sont rares et souvent renommés. Ils maîtrisent parfaitement leur domaine et on vient les voir de loin pour suivre leur enseignement.

Liste des compétences

Les compétences suivantes sont communes aux habitants et aux visiteurs de Rapture :

Compétence	Description
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
Biologiste	Etude des organismes vivants, des effets de l'ADAM et recherche de nouveaux plasmides
Chrosôme	Cette compétence spéciale mesure le degré de symbiose d'un personnage avec l'ADAM et par conséquent son aisance à utiliser des plasmides (voir plus loin)
Citadin	Se repérer dans Rapture, 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
Ingénieur	Capacité à comprendre, à améliorer ou à réparer les robots, caméras de sécurité et tous les autres systèmes automatisés qui maintiennent Rapture en état de marche
Intrigant	Se fondre dans le gotha de Rapture 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
Marin	Naviguer et se repérer en pleine mer, connaître les courants et les routes commerciales
Médecin	Réparer les dégâts causés par les armes ou les plasmides sur le corps humain
Noctambule	Pour interagir dans les bars, les boîtes 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 Rapture

Pilote	Conduire un engin mécanique (train, sous-marin, voiture, avion)
Plongeur	Se déplacer dans les fonds marins, connaître la faune sous-marine, utiliser un scaphandre en toute sécurité
Psychiatre	Comprendre l'esprit humain, le façonner ou au contraire l'aider à se libérer de ses chaînes
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 Chrosôme

L'ADAM est la forme première de cellules souches instables, récoltées et transformées par une sorte de limace de mer parasite. Il agit comme une forme bénigne de cancer, détruisant des cellules et les remplaçant par de nouvelles cellules instable. Alors que cette « instabilité » donne des propriétés étonnantes au porteur, il cause également des déformations cosmétiques et dégâts mentaux. Cette instabilité cause également une dépendance à cette substance - l'utilisateur devra prendre de plus en plus d' ADAM pour tenir le coup.

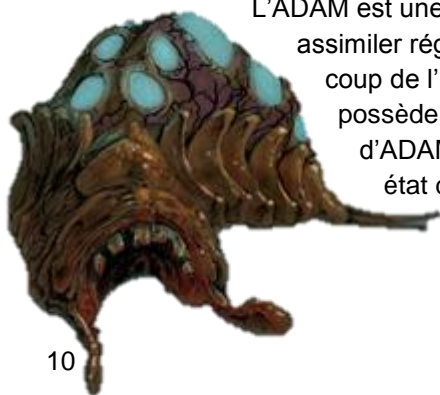
L'ADAM a été découvert par Brigid Tenenbaum, en entendant parler d'une limace de mer qui avait mordu l'un des dockers de Rapture et l'avait guéri d'une paralysie de la main. Toutefois, les limaces de mer à elles seules ne peuvent fournir suffisamment d'ADAM pour l'expérimentation, sans parler de la commercialisation. Mais lorsque la limace est intégrée dans la paroi de l'estomac d'un hôte, on a découvert que, grâce à des régurgitations, on pouvait obtenir vingt à trente fois plus d' ADAM utilisable. C'était l'objectif initial des Petites Soeurs et de l'orphelinat.

La compétence Chrosôme mesure à la fois la quantité d'ADAM présente dans l'organisme du personnage et l'aisance avec laquelle celui-ci peut exploiter cette substance pour alimenter ses plasmides. Contrairement aux autres compétences, elle peut donc avoir un score de 0 (dans le cas d'un personnage « pur »).

Il est impérativement nécessaire de posséder un score supérieur ou égal à 1 dans cette compétence pour utiliser des plasmides ou améliorer son corps avec des fortifiants génétiques. Voir page 46 pour plus d'informations.

Dépendance et effets secondaires

L'ADAM est une substance hautement addictive. Ses utilisateurs doivent en assimiler régulièrement s'ils ne veulent pas que leur corps se désagrège sous le coup de l'instabilité cellulaire. Chaque niveau de la compétence Chrosôme possède une période de dépendance. Si le personnage ne consomme pas d'ADAM au moins une fois au cours de cet intervalle de temps, il tombe en état de manque et encaisse les pénalités correspondantes. Voir page 38 pour les règles sur l'état de manque causé par l'ADAM.



La dépendance n'est pas le seul problème des consommateurs d'ADAM. Un haut score dans cette compétence s'accompagne d'une forme de dégénération cellulaire et mentale irréversible. C'est moche mais c'est le prix à payer pour être capable d'incinérer son prochain d'un simple claquement de doigts.

Le tableau suivant liste la dépendance et les effets secondaires engendrés par l'ADAM pour chaque niveau de la compétence Chrosôme :

Score	Effets secondaires	Dépendance
1	Aucun effet secondaire.	Deux semaines
2	Quelques déformations physiques apparaissent sur le visage du personnage. Il gagne la Faille : Défiguré (2).	Une semaine
3	Les déformations faciales s'aggravent et commencent à se propager au reste du corps. Il gagne la Faille : Difforme (2).	Deux jours
4	La folie s'installe dans l'esprit du personnage. Il gagne la Faille : Dérangé (3).	Une journée
5	L'apparence du personnage devient monstrueuse et inhumaine. Il gagne l'Aspect : Apparence monstrueuse (3).	12 heures

Option de jeu : ADAM recyclé et mémoire génétique

" On dirait que de pauvres diables se mettent à voir des fantômes. Des fantômes ! Ryan dit que c'est un effet secondaire des plasmides. Les souvenirs d'un crétin sont transmis à un autre par la manipulation génétique. Des fuites, des cinglés, une rébellion... et maintenant des fantômes! La vie n'est-elle pas formidable à Rapture? "
— Bill McDonagh

Lorsque l'ADAM est prélevé sur des cadavres de chrosômes par les Petites Sœurs et recyclé par Ryan Industries, il arrive qu'une partie des souvenirs des morts se transmettent à ceux qui absorbent l'ADAM en question. Lorsque cela arrive, les chrosômes victimes de ce phénomène se mettent à avoir des hallucinations, au cours desquelles ils revivent des événements marquants du passé de Rapture. Ces visions font partie des causes de la folie induite par un abus d'ADAM.

Pour représenter cet effet secondaire, le joueur d'un personnage ayant consommé de l'ADAM recyclé peut faire appel à la règle optionnelle suivante :

- Lorsque son score dans la compétence Chrosôme atteint 2, il peut décider d'échanger la Faille qu'il devrait obtenir par un Aspect Visions fantômatiques (2). Il doit pour cela acheter cet aspect avec des points d'expérience ou des points d'évolution.
- Il peut décider de recourir une seconde fois à cette possibilité lorsque sa compétence atteint 3 mais le score de l'aspect devient 4. Il doit alors dépenser l'expérience nécessaire pour faire progresser cet aspect.

Les aspects

Les aspects représentent des éléments particuliers propres au personnage. Il n'existe pas de liste définitive des aspects – chaque personnage constitue sa propre liste au moment de sa création puis au cours de son existence. Néanmoins, vous pourrez vouloir proposer des aspects spécifiques en créant des listes d'origines, de cultures et de besoins propres à l'univers.

Il est possible de choisir :

- **des adjectifs** : beau, grand, solide, rapide, inventif, éveillé, méfiant, charismatique, pied sûr, curieux, intimidant, air innocent, gros et gras, courageux, etc.
- **des activités ou des spécialités** : as des plasmides de combat, peinture de la biologie, couture, faire la cuisine, soigner les maladies, grimper, sentir le mensonge, baratiner, etc.
- **des phrases exprimant des concepts complets ou des tranches de vie** : six mois de prison, célébrité disparue, contrebande avec la surface, retenu à Rapture contre son gré, échappé du goulag, etc.
- **une idéologie ou une philosophie de vie** : objectiviste fidèle à Ryan, dévot de la Famille de Rapture, chrétien pourchassé, communiste convaincu, épris de liberté
- **certains aspects peuvent être des handicaps ou des défauts** : petit, laid, bossu, troublé, myope, sourd, borgne, boiteux, doigts en moins, peur du feu, timide, colérique, etc.

Comme les compétences, les aspects possèdent un score de 1 à 5. Vous pouvez utiliser les aspects pour améliorer les tests de compétence – on peut parler alors de **rehaut**. Lorsqu'un aspect devient un handicap pour l'action que vous voulez entreprendre, il s'agit alors d'une **faille**.

Les noms des aspects

Untel sera Fin, tel autre Dégingandé ou Maigre. Untel aura une Forte volonté, tel autre sera Têtu ou simplement Insensible aux pressions. Le choix des termes d'un aspect doit permettre de décrire le personnage de manière fine. C'est pour cela que nous conseillons de choisir des aspects précis plutôt que des aspects génériques (Se fondre dans le noir ou Passer inaperçu plutôt que Furtif, Regard perçant ou Attentif plutôt que Perception). Néanmoins, si vous n'avez pas d'idées, des aspects génériques font l'affaire, au détriment de la définition du personnage.

Vérifiez toujours avec le meneur de jeu que les aspects que vous choisissez évoquent bien la même chose pour lui et pour vous.

Que représente un aspect ?

La valeur d'un aspect traduit bien plus que des dés en plus pour vos tests. Les aspects sont des talents, des caractères particuliers, des traits physiques ou des connaissances très précises (bien plus spécifique que les compétences).

S'il est facile de se représenter ce que signifie un aspect de connaissance (de 1 point pour un amateur à 5 points pour une véritable peinture) ou un artisanat (de 1 point pour petit talent à 5 points pour un véritable génie dans ce domaine), c'est un peu plus nébuleux pour un aspect physique.

- Un aspect physique à 1 point est une simple particularité. Un homme ayant l'aspect Grand (1) a une stature un peu au-dessus de la moyenne, et en tire quelques bénéfices sans que cela le définisse pour autant.
- Un aspect à 2 ou 3 points est une spécificité plus marquée. Un homme Grand (2) est tout de suite remarquable, et dépasse au moins d'une bonne tête ceux qui l'entourent. Quand on le décrit ou qu'on l'évoque, « grand » vient facilement à l'esprit.
- Un aspect à 4 points indique un caractère dominant du personnage. C'est un élément définissant, et la personne ne serait pas la même sans ce trait. Un homme Grand (4) est une

curiosité locale. Qu'il amuse, intrigue ou effraie, sa taille est presque toujours le premier critère que les gens retiennent ou citent à son sujet.

- Un aspect à 5 points est une rareté. Un homme Grand (5) ne rencontrera probablement qu'une poignée de gens aussi grands que lui, même s'il écume le continent. Les gens réagissent toujours à un tel aspect, et c'est souvent une véritable malédiction, malgré les avantages évidents.

Les dés passent, les aspects restent

Les aspects ne servent pas uniquement à améliorer ou à modifier des tests. Ils ont aussi une haute valeur de jeu lorsqu'il s'agit d'interpréter et d'incarner son personnage.

Même s'ils ne sont pas activés, les aspects « existent » en permanence pour votre personnage. Certains aspects donnent au personnage une connaissance, une spécialité ou une capacité particulière qui n'a rien à voir avec un simple bonus de dés.

Ainsi, un personnage disposant de l'aspect Potier à (5) connaît la poterie sur le bout des doigts et peut en parler des heures durant sans faire de jet de dés ni dépenser d'effort.

L'effort

L'effort est un compteur particulier qui mesure l'engagement d'un personnage à n'importe quel moment du jeu. C'est grâce à ses points d'effort qu'il peut utiliser ses aspects pour améliorer ses tests de compétences .

Au début de chaque scène, un personnage dispose de 10 points d'effort. S'il est fatigué, il retire sa valeur de fatigue de ce score. Ainsi, plus il se fatigue, plus il réduit le nombre de points d'effort disponible au début d'une scène.

À n'importe quel moment, Un personnage peut encaisser un point de fatigue pour regagner immédiatement 6 points d'effort, même si cela lui fait dépasser son score de base pour la scène (ce n'est qu'une base, pas un plafond).

Les joueurs pourront utiliser un trombone coulissant le long de la feuille de personnage, sur l'échelle en bord de page, pour indiquer leur réserve actuelle de points d'effort. Ils pourront aussi, si cela leur convient mieux, utiliser des pions dans une petite réserve.

On peut donc perdre des points d'effort en activant des aspects (page 14), en subissant une attaque (page 21), ou à cause de poisons ou de maladies. La gestion de ce score est une des finesses à apprendre pour survivre lors d'une partie de Métal.

Guider les joueurs

Le système Métal demande une bonne gymnastique mentale de la part du meneur de jeu et beaucoup de capacité d'adaptation. Comme dans la vraie vie, les circonstances peuvent énormément varier d'une situation à une autre et les savoir-faire à mobiliser peuvent être très différents. Il ne faut pas hésiter à refuser l'utilisation d'un aspect mal adapté ou à encourager celle d'un autre qui semble pourtant hors de propos. Est-ce que l'aspect S'occuper des enfants ne peut pas s'appliquer pour essayer de rétablir le calme lors d'une réunion un peu chaude ou pour garder son calme face au chaos ou aux insultes ? Notre conseil est de garder toutes les opportunités ouvertes et disponibles pour les joueurs. Avec un peu d'habitude, les idées fuseront et les situations pourront être résolues par des moyens que personne n'aurait pu imaginer.

Par ailleurs, le choix d'une compétence ou d'un aspect peut grandement changer la manière dont vous allez décrire les conséquences d'une action. L'aspect S'occuper des enfants a permis de garder le calme durant la réunion, mais chacun maintenant vous regarde d'un drôle d'air, ayant l'impression d'avoir été infantilisé et digérant mal cette subtile humiliation.

MÉTAL BRUT

Ces quatre pages contiennent les règles essentielles de Métal pour gérer les actions des personnages et des figurants. Vous trouverez des précisions, des conseils et quelques règles complémentaires en pages 59 à 61.

Note : Si une règle vous demande de diviser un score (calcul du nombre d'action, coopération, etc.), vous devez toujours arrondir au supérieur.

Le test simple

Pour réaliser une action, le joueur lance une poignée de dés à six faces. Sur un jet basique, il lance autant de dés que le score de la compétence testée. Pour réussir, **le total des dés lancés doit être au moins égal au seuil de réussite**. Ce seuil est indiqué par les compteurs d'état du personnage. Pour un personnage en pleine forme, le seuil de réussite est de 6.

Les qualités

Si le test est réussi, le joueur peut compter les qualités de son action : **chaque dé présentant une face paire (2, 4 ou 6) donne une qualité**.

Plus il y a de qualités, plus l'action a été accompli avec aisance, rapidité ou efficacité. Même s'il n'y a aucune qualité, l'action est tout de même réussie. Elle est simplement réussie de justesse ou sans brio. Dans le cas d'une opposition entre plusieurs personnages, le nombre de qualité indique qui prend l'avantage.

La difficulté

Si l'action à accomplir est plus complexe, ou si les circonstances sont contre le personnage, le meneur peut fixer une difficulté au test. Elle se traduit par un nombre de dés qui sont retirés de la poignée de dés du joueur. Si une poignée de dés est réduite à 0 par la difficulté, c'est que l'action est tout simplement impossible pour le personnage eut égard à ses connaissances ou son état.

Par convention, on note les tests en indiquant la compétence suivi de la difficulté. Ainsi, un test d'Athlète (3) indique un test sur la compétence Athlète avec 3 dés de difficulté.

Difficulté	Équivalence
+1	Très simple
0	Simple
-1 / -2	Légère complication
-3 / -4	Difficile
-5 / -7	Très difficile

Les aspects

Pour compenser une trop grande difficulté ou pour obtenir plus de qualités, il est possible d'utiliser les aspects du personnage.

Pour activer un aspect, il doit être adapté et expliquer comment le personnage souhaite accomplir son action. Un aspect activé ajoute autant de dés à la poignée que son score.

On ne peut pas activer plus de trois aspects sur un même test et chaque aspect ne peut être utilisé qu'une seule fois sur ce test. Le premier aspect utilisé est gratuit. Les deux autres activations coûtent chacune 3 points d'effort.

Les risques

Grâce aux aspects, il est possible d'obtenir une poignée de dés confortable. En dépensant assez de points d'effort, un joueur peut rassembler bien plus de dés qu'il n'en faut pour battre le seuil de réussite. C'est utile pour accomplir des actions complexes, mais cela permet aussi d'obtenir bien plus de qualités.

Un joueur n'est jamais obligé de lancer tous les dés de sa poignée. Il peut prendre des risques en écartant de la poignée quelques dés après que le meneur lui ait indiqué la difficulté.

Chaque dé qui n'est pas lancé sera compté comme une qualité automatique si l'action est réussie. En revanche, les dés risqués sont perdus en cas d'échec.

L'Échec critique

Si un joueur rate son test et obtient une majorité nette de 1 sur ses dés lancés, c'est un échec critique.

Il se plante alors dans les grandes largeurs. Vraiment. Et ça vas faire mal. Il n'existe pas de guide précis, mais... rappelez-vous la dernière fois que vous vous êtes planté un couteau à huître dans la main ou que vous vous êtes fracassé le petit orteil dans la table basse du salon.

Se rattraper aux branches

Si un joueur tente un test contre un seuil trop élevé, une difficulté trop ardue ou s'il prend trop de risques, il peut facilement rater son test. Il existe alors deux moyens de rattraper le coup.

Les facilités

S'il y a un dé pair dans un jet raté, la qualité indiquée par le dé peut être sacrifiée pour obtenir un bonus de +2 sur ce test. Le joueur peut sacrifier autant de qualité qu'il le souhaite, chacune donnant un bonus au test. Si les bonus cumulés permettent d'atteindre le seuil de réussite, l'action est accomplie avec les qualités restantes.

En revanche, utiliser une facilité fait perdre tous les risques pris pour ce test. Les dés mis de côté ne comptent plus. Utiliser la facilité permet d'éviter un échec, mais le résultat ne sera jamais bien impressionnant.

Les relances

Il est possible d'activer un nouvel aspect après un échec – en payant éventuellement 3 points d'effort – pour relancer autant de dés que la valeur de l'aspect. Il faut bien entendu que l'aspect sélectionné explique pourquoi et comment le personnage essaie de se rattraper.

Cette solution est plus coûteuse, mais elle permet de conserver le bénéfice des risques pris sur ce test. Elle n'est toutefois possible que s'il reste des aspects adaptés à activer.

Rappelez-vous tout de même qu'on ne peut pas activer plus de trois aspects sur un même test. Si un joueur a déjà utilisé les trois pour rassembler une grosse poignée de dés et qu'il se plante, c'est irrattrapable. Ça lui apprendra à prendre trop de risques...

Failles

Certains aspects peuvent être des défauts ou des séquelles de blessures qui handicapent le personnage. D'autres aspects, le plus souvent utiles et positifs, peuvent se révéler gênants dans une situation précise. Ces aspects deviennent alors des failles et rendent le test plus difficile.

Chaque point de faille activé par le meneur retire un dé de la poignée du joueur.

Attention ! Quand une faille est activée, elle compte dans la limite des trois aspects que l'on peut associer à un test de compétence. Une faille ne coûte heureusement jamais de points d'effort.

Agir en coopération

Plusieurs personnages peuvent mettre leurs talents en commun pour accomplir une action coordonnée, afin d'obtenir plus de qualités.

On choisit le joueur actif, qui fera le test. Il peut être aidé efficacement par un nombre de personnes égal à son score dans la compétence utilisée. Chaque participant calcule sa poignée de dés et peut activer des aspects en payant l'Effort nécessaire. Chaque assistant fournit au joueur actif un nombre de dés égal à la moitié de sa poignée. Comme toujours, on arrondira au supérieur.

S'il y a plus d'assistants que la valeur de la compétence du meneur, il gagne un dé par assistant supplémentaire. La logique et le contexte limitent aussi le nombre maximum d'assistants.

Réussite automatique

Dans des conditions normales, un personnage peut vouloir, tout simplement, réussir une action qu'il est assez bon pour accomplir à coup sûr. Ce n'est possible que si le personnage a le temps de se pencher sur la tâche sans stress, ni distractions majeures.

Le coût d'une réussite automatique dépend de l'état du personnage. Il est indiqué à côté des seuils de réussite sur la feuille de personnage.

Le joueur compose sa poignée de dés normalement, en ramassant les dés de sa compétence et des aspects activés. Puis retire la difficulté indiquée par le meneur.

S'il peut alors sacrifier assez de dés pour couvrir la réussite automatique, il réussit l'action sans jeter de dés. Les dés restants dans sa poignée indiquent le nombre de qualités de l'action.

Il n'est pas possible de tenter une réussite automatique lorsqu'un de vos compteurs est sur sa dernière ligne. Le stress et le malaise sont bien trop intenses pour cela.



METAL BROSSE

Toutes les actions entreprises par un personnage sont mesurées et jaugées à l'aune des circonstances qui l'entourent : moment, milieu, personnes impliquées, intentions du personnage, etc. Le système a une portée réaliste, naturaliste, mais il ne recherche pas une précision objective et mathématique des choses ; bien au contraire, il préfère donner des guides souples permettant d'interpréter chaque situation avec un peu de bon sens, un peu de bonne foi, et les connaissances du meneur de jeu et de ses joueurs.

Le seuil de réussite

Un test s'effectue toujours contre le seuil de réussite du personnage. Pour un personnage en bon état général, ce seuil est de 6, mais il varie en fonction des états (fatigue, tension, faiblesse) du personnage, indiqués par ses compteurs.

Lorsque le personnage coche des cases dans ses compteurs (page 30) il perd en efficacité, Le seuil de réussite d'un personnage est toujours égal au score le plus élevé indiqué par un de ses compteurs. Ce seuil représente en fait l'état général du personnage, et sa faculté actuelle à accomplir une tâche simple.

Le meneur ne doit jamais modifier ce seuil. Les circonstances exceptionnelles se traduisent en dés de difficulté, pas en bonus ou malus au seuil.

Définir un test

C'est le meneur qui choisit les paramètres d'un test. Il doit fixer la compétence testée et la difficulté de l'action. On ne peut tester qu'une compétence, jamais les aspects seuls.

Le meneur de jeu peut aussi proposer l'utilisation de compétences différentes avec une difficulté différente. Par exemple, les personnages peuvent faire un test de Gentilhomme (-0) ou d'Aubergiste (-2) pour repérer certains détails au cours d'une soirée mondaine.

Les joueurs peuvent demander un test différent en expliquant comment ils veulent utiliser une autre compétence, ou quels aspect ils espèrent activer, mais c'est toujours le meneur qui a le dernier mot.

Choisir la compétence

Les joueurs et le meneur peuvent, au départ, être déroutés par le nom des compétences et leur amplitude – les classiques Perception, Trouver Objet Caché ou Acrobatie sont absentes de la liste. Alors quelle compétence utiliser ?

Prenons l'exemple le plus simple : le test de perception. Ordinairement, une seule compétence couvre cette aptitude. Ici, en fonction de la situation, vous pourrez utiliser l'une ou l'autre des compétences. Examiner attentivement une scène de combat est un test de Soldat ; chercher dans la chambre d'une noble dame les lettres de son amant est un test de Gentilhomme ; scruter les ombres d'une rue à la recherche d'un adversaire est un test de Larron ou de Citadin ; avancer doucement pour repérer une embuscade dans la forêt est un test d'Éclaireur.

Il en va de même pour de nombreuses actions dont la nature dépend fortement du moment, de l'environnement, des conditions.

Les qualités

Les qualités représentent la manière dont le personnage accomplit son action. Plus il a de qualités, meilleures sont les conséquences. C'est pour cela qu'il faut parfois activer des aspects dans l'espoir d'obtenir plus de qualités.

Si le jet atteint le seuil de réussite, l'action est un succès, même sans aucune qualité.

Le meneur ne doit jamais demander un nombre minimal de qualités : les qualités ne sont prises en compte que si l'action est réussie. Si le jet atteint le seuil de réussite, l'action est un succès même sans aucune qualité. Si les circonstances sont contre le personnage ou s'il doit réussir une action précise ou complexe, c'est la difficulté qui doit augmenter.

Qualités principales ou accessoires

Les qualités permettent, au départ, de définir l'efficacité brute d'une action. Le joueur peut aussi assigner certaines qualités pour habiller l'action principale ou effectuer plusieurs tâches à la fois : ce sont les qualités accessoires. Un seul test permet alors de couvrir l'ensemble d'une action et de décrire la manière dont elle est réalisée.

Une qualité accessoire permet d'obtenir les effets suivants :

- apporter un bonus à une action ultérieure. Chaque paire de qualités accessoires donne un dé de bonus au test concerné ;
- préciser ou améliorer l'action principale pour agir plus vite, plus discrètement, plus précisément, etc. Cette précision n'est pas forcément chiffrée mais peut aider le meneur de jeu à prendre quelques décisions ultérieures ;
- donner des qualités dans une opposition accessoire.

Penser aux autres

Quand on est en groupe, il peut être intéressant de connaître les qualités de chacun avant de les distribuer entre principales et accessoires de manière cohérente.

Définir l'action

Le plus important est de ne jamais confondre l'action principale et les éléments accessoires à celle-ci. Avant de faire le jet, joueurs et meneur doivent être d'accord sur l'action qui sera précisément accomplie si le test est réussi.

Par exemple, il y a une différence entre escalader un mur discrètement et rester discret tout en montant un mur. Dans le premier cas, le personnage escalade le mur en cas de réussite, mais n'est pas spécialement discret ; dans le second cas, il reste discret même s'il n'a pas réussi à monter le mur. Ce sont alors les qualités accessoires qui permettent de définir si le personnage est resté discret ou s'il a passé le mur, en plus d'accomplir sa tâche principale.

Utiliser les failles

Les failles ne sont donc pas d'un usage courant, mais lorsqu'elles rentrent en jeu, elles sont vraiment handicapantes, d'autant qu'elles comptent dans les trois aspects maximum s'appliquant sur un test. On ne peut plus mettre que deux aspects, au maximum, pour les contrer.

Parfois, une faille peut s'appliquer à un test de manière partielle. Le meneur de jeu peut décider d'activer tout ou partie du score d'une faille, selon les circonstances.

Il existe aussi des occasions où un aspect habituellement très pratique peut devenir une faille pour une action précise. Un aspect traduisant un caractère physique, mental ou même comportemental du personnage peut en effet être un handicap dans certaines circonstances. Imaginez par exemple un colosse essayant de se cacher dans une armoire ou une femme fatale voulant passer inaperçue en public.

LES CONFLITS

Les règles de conflit servent bien sûr à gérer les combats. Vous les utiliserez pour éviscérer, démembrer ou décapiter les divers fâcheux qui peupleront vos scénarios. Ces mêmes règles peuvent aussi vous servir pour n'importe quelle opposition où une personne veut imposer ses vues à une autre – de manière physique mais aussi grâce à un argumentaire, à une manipulation ou par l'emploi d'une pression psychologique quelconque. L'issue du conflit peut être la mort, des blessures ou la reddition d'une des deux parties avant que le mal ne soit causé.

Le temps qui passe

Dans Métal, vous trouverez la mention de deux intervalles de temps : la scène et la passe. Ce sont des valeurs tout à fait relatives permettant d'exprimer le temps en jeu.

La **scène** possède toujours une unité de lieu ou d'action. Généralement, les personnages se consacrent à une activité précise (combat, enquête, diplomatie, repos, etc.) ou restent dans un même lieu géographique à vaquer à leurs occupations.

Les scènes sont souvent clairement identifiées – on peut les séparer par des phrases comme « un peu plus tard », « le lendemain matin », « au bout d'un mois », etc. C'est toujours le conteur qui définit le début d'une nouvelle scène.

Au début de chaque scène, le score d'effort est réinitialisé à 10 – la fatigue accumulée.

La **passe** est l'unité de temps du conflit. Elle dure le temps nécessaire pour que chaque adversaire engagé ait pu agir ou définir sa position. Selon les circonstances, une passe dure quelques secondes ou plusieurs minutes.

La compétence de circonstance

Au début d'un conflit, le meneur choisit et annonce aux joueurs une compétence particulière qui représente les circonstances du combat. Cette compétence n'est généralement pas une compétence de combat, mais plutôt orienté vers les lieux, le moment et les circonstances du conflit. C'est le plus souvent, celle avec laquelle vous feriez des tests de perception dans l'environnement immédiat.

La compétence de circonstance est très importante : elle sert à calculer le seuil de rupture, l'initiative et le nombre d'actions par passe du personnage. Tous les adversaires impliqués dans le combat utilisent au départ la même compétence de circonstance, même s'il peut arriver que le meneur de jeu laisse le choix entre deux ou trois possibilités.

Ainsi, un combattant engagé sur un terrain qui ne lui est pas familier ne sera pas aussi bon que s'il choisit un environnement qu'il connaît bien, et dont il maîtrise les avantages et les pièges.

Le seuil de rupture

Lorsqu'un conflit démarre, la première chose à faire est de calculer le seuil de rupture des adversaires en présence :

- le seuil de rupture est égal à 1 + le score de la compétence de circonstance.
- lors des conflits physiques. On ajoute la valeur de l'armure portée par le personnage

Le seuil de rupture est calculé une seule fois au début de la confrontation.

L'initiative

Au début du conflit, il faut définir l'ordre dans lequel les adversaires agissent. Cet ordre sera utilisé pendant toute la résolution du conflit.

- le score d'initiative de chaque protagoniste est égal à la compétence de circonstance + un aspect adéquat gratuit ;
- on agit dans l'ordre, de la plus haute initiative à la plus basse ;
- en cas d'égalité, vous pouvez considérer que les actions sont simultanées : chaque adversaire décide secrètement de ses actions (attaque, défense, préparation, etc.) et on les résout ensuite. Si deux adversaires attaquent en même temps, aucun n'a de défense et tant pis pour eux.

Vous pourrez souvent traiter un champ de bataille sous la forme de multiples affrontements individuels simultanés. L'ordre de résolution n'a alors pas vraiment d'importance. En revanche, il peut être intéressant de savoir qui agit avant l'autre pour chaque nœud de conflit.

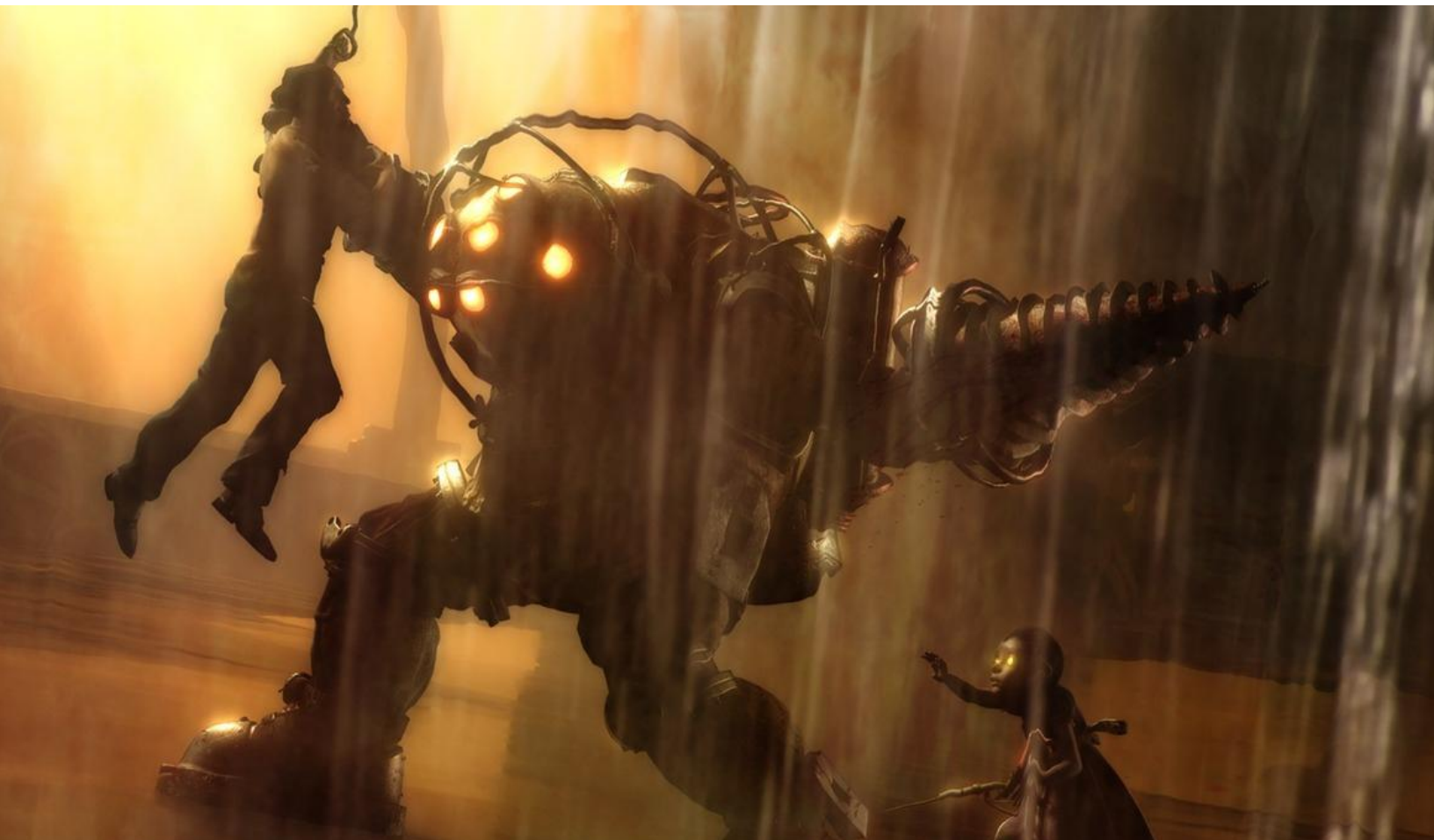
L'initiative est certainement importante, mais les circonstances peuvent tellement varier que le plus simple est souvent de faire appel au bon sens pour traiter chaque cas de manière unique.

Nombre d'actions par passe

Au cours d'une passe, vous pouvez effectuer un nombre d'actions égal à la moitié du score de la compétence de circonstance, arrondi au supérieur. Ce nombre d'actions est valable pour tout le combat quelles que soient les compétences que vous utilisez réellement par ailleurs.

S'investir

Au début de chaque passe, avant que le premier adversaire ne commence à agir, vous pouvez dépenser 3 points d'effort pour activer un aspect liés à la rapidité, à la maîtrise, etc. Ajoutez simplement son score à celui de la compétence de circonstance avant de calculer le nombre d'actions dont vous bénéficiez pour cette passe (et cette passe uniquement).



LES ACTIONS

Un personnage peut accomplir différents types d'actions, pour attaquer, se défendre, ou agir sur le conflit.

À chaque passe, un personnage peut, en utilisant ses actions disponibles :

- tenter une action ciblée (page 21) ;
- tenter des actions non ciblées (page 23) ;
- tenter des réactions (page 24).

Il peut aussi :

- se défendre autant de fois que nécessaire ;
- accomplir des actes libres.

Les actions ciblées et actions non-ciblées ne peuvent être effectuées que pendant votre tour de jeu. Les réactions et les défenses peuvent être effectuées n'importe quand.

Les actes libres

Si une action ne demande aucun test, si vous pouvez la réussir à coup sûr et qu'elle ne demande qu'une seconde, c'est très probablement un acte libre. Cette catégorie rassemble tout ce qui, dans un conflit, ne sert pas directement à bouger, attaquer ou se défendre, et ne fait pas franchement évoluer la situation.

Parler

Si un joueur hurle sur un adversaire pour lui faire lâcher son arme, c'est une action ciblée. S'il appelle juste pour avertir les autres joueurs qu'il a un souci, c'est un acte libre. Parler entre joueurs est libre, tant que personne ne se met à faire de longs discours.

Les petits gestes

Pousser une chaise sous les pieds d'un fuyard pour le faire tomber est une action ciblée. Mais il y a une foule de petits gestes rapides qui ne coûte rien. Il peut s'agir de geste de roleplay ou d'action un peu plus utile, mais si facile qu'il serait idiot de faire un jet de dés. Attraper une lettre sur une table avant de détalier ne coûte pas d'action au joueur. Il utilise simplement une action non ciblée pour se mettre à courir.

Dégainer

Même si cela ne vous demande pas de jet de dés, dégainer une arme est une action non ciblée qui coûte donc une de ses actions au personnage.

Gérer ses efforts

Dépenser un point de fatigue pour regagner 6 points d'effort est une action libre. Un joueur peut même encaisser plusieurs points de fatigue d'un seul coup s'il le souhaite.

Les actions ciblées

Une action ciblée a pour objectif d'agir sur l'état d'un adversaire : porter un coup d'épée, exposer des arguments pour convaincre quelqu'un, etc. Une action ciblée consomme l'une des actions de la passe.

- le personnage dépense une action et effectue un test approprié, difficulté (0). Une faille ou les circonstances peuvent modifier cette difficulté ;
- si le test est réussi, l'attaquant compte les qualités de son test, ce qui donne la valeur de départ de son attaque. Les armes ont un score de Menace qui s'ajoute à la valeur d'attaque. La menace ne s'ajoute, bien sûr, que si le test est réussi.
- si la cible d'une attaque ne se défend pas, la valeur de l'attaque est immédiatement enlevée aux points d'effort du personnage, ce qui peut le forcer à encaisser de la fatigue pour compenser. Si la valeur d'attaque est supérieure au seuil de rupture de la cible, celle-ci subit un dépassement.

Se défendre

Une défense est un test pour bloquer ou atténuer une action ciblée contre soi. Une défense est gratuite et n'impose pas la perte d'une action.

- une cible n'est jamais obligée de se défendre. Elle peut même annoncer sa défense après que l'adversaire ait lancé les dés de son test d'attaque ;
- le défenseur effectue un test de compétence appropriée contre une difficulté (0) – toujours avec d'éventuels modificateurs ;
- si le test est réussi, le défenseur compte les qualités de son test, ce qui lui donne la valeur de sa défense. Les armes ont un score de Couverture qui est ajouté à ce score. La couverture ne s'applique, bien sûr, que si le test de défense est réussi.
- la valeur de la défense réduit la valeur de l'attaque adverse. Si cette valeur est réduite à 0 ou moins, le défenseur a réussi à esquiver, bloquer ou détourner l'attaque. Sinon, il perd des points d'effort et risque un dépassement.

Dépassement

Lorsque la valeur finale d'une attaque dépasse le seuil de rupture de la cible, celle-ci subit un dépassement.

- lorsqu'un personnage subit un dépassement, il encaisse aussitôt autant de point de fatigue que la valeur du dépassement ;
- si le dépassement est de 8 ou plus, oubliez les maths : le personnage est mort ;
- si le dépassement est de 4 ou plus, Il est encore vivant, mais hors de combat :
- le joueur note une blessure sur la fiche du personnage, indiquant la nature de la blessure et la valeur du dépassement. Le chapitre sur la santé vous en dira plus sur les conséquences à long terme.

La règle du dépassement s'applique qu'il s'agisse d'une attaque armée, d'une emprise psychologique ou d'une manœuvre sociale. On peut très bien attendrir un péquin à coup de masse sans obtenir de dépassement, puis lancer un guttural « rends-toi ou crève » qui provoque un dépassement psychologique. Dans ce cas, le dépassement s'applique immédiatement (perte d'effort, fatigue, etc.) et la cible note une blessure d'un certain rang, de nature psychologique.

Les bases résumées ...

- l'attaquant effectue un Test (0). Si le test est réussi, il compte les qualités + la menace de l'arme. C'est la valeur de l'attaque.
- le défenseur effectue un Test (0). Si le test est réussi, il compte les qualités + la couverture de l'arme. C'est la valeur de la défense.
- la valeur finale de l'attaque est égale a (Valeur d'attaque) - (Valeur de défense).

- si cette valeur est nulle ou négative, le défenseur esquivé ou contre l'attaque.
- sinon, le défenseur perd aussitôt (Valeur finale) points d'effort. S'il n'en a pas assez, il doit compenser en encaissant de la fatigue.
- si la valeur finale est supérieure au seuil de rupture du défenseur, il subit de plus un dépassement de (Valeur finale - Rupture)

Les actions non ciblées

Ce sont les actions qui peuvent nécessiter un test, mais qui ne sont pas directement dirigées vers un adversaire. Une action non ciblée doit être effectuée à son tour et coûte une action.

- faire un mouvement, une acrobatie, courir
- soigner ou aider un allié
- faire fonctionner du matériel
- préparer une action suivante

Une action non ciblée peut avoir deux effets :

- d'une part, permettre l'accomplissement d'une action au cours d'un combat. Par exemple, ouvrir une serrure tandis que ça se bat autour, soigner un allié tombé, faire remonter un treuil ou se lever une grille, mettre le feu à des rideaux, etc. ;
- obtenir un bonus grâce à une préparation

Il est assez facile de faire la différence entre action ciblée et non ciblée. Si une action influe sur l'état d'un adversaire, le gêne ou lui inflige des malus, c'est une action ciblée. Si l'action donne des bonus au joueur, ou ne concerne que l'environnement, c'est une action non ciblée.

La préparation

Il est possible de faciliter une action ultérieure en récupérant des dés de bonus. Les règles sont très semblables au principe de coopération (page 16), mais il s'agit ici de préparer une action à venir, en s'offrant à soi-même des dés de bonus.

Le joueur explique comment il souhaite préparer son action, et assemble la poignée de dés comme s'il allait faire un jet. Il peut donc activer des aspects, en dépensant au besoin des points d'effort. La moitié de ces dés serviront de bonus à l'action concernée.

Il n'est pas possible d'utiliser le même aspect sur une préparation et sur le test proprement dit. Cela reviendrait à utiliser deux fois les mêmes avantages pour une seule action. De même, vous ne pouvez pas faire la préparation avec la compétence qui servira pour le test. Faites preuve d'imagination.

Il est possible de répartir les bonus obtenus sur plusieurs tests durant une ou plusieurs passes. Une fois les bonus utilisés en entier, ils ne sont simplement plus disponibles.

Dans une situation particulièrement stressante ou difficile, le meneur pourra fixer une difficulté sur les préparations, réduisant donc les poignées de dés avant le calcul du bonus. Dans les cas les plus extrêmes, il peut même demander de véritables tests de préparation, histoire de donner des sueurs froides aux joueurs.

Préparation ? Attention...

Pour le meneur de jeu, les actions de préparation peuvent devenir un sujet sensible s'il ne se fixe pas un cadre de référence. Quels jets autoriser ? Comment appliquer les bonus ? Sur quels tests ? Pendant combien de temps ? Malheureusement, il n'existe pas de réponse précise, car, comme souvent, cela dépend de beaucoup de variables. Voici néanmoins quelques pistes de réflexion.

Tout d'abord, une action de préparation peut prendre de nombreuses formes. Dans une partie, un personnage un peu large et grand a saisi l'un de ses adversaires pour taper sur les autres. Sa première action a consisté à faire un test d'attaque contre cet adversaire (face à un test de défense normal) mais les qualités qu'il a obtenues ne sont pas allées impacter les points d'Effort et le seuil de rupture de celui-ci. Elles se sont transformées en bonus que le personnage a appliqué sur un test d'attaque contre des adversaires multiples, au cours de sa deuxième action. Le principe de préparation des actions est donc très souple et permet d'interpréter à peu près n'importe quelle idée saugrenue.

Ensuite, les bonus obtenus peuvent être appliqués de nombreuses manières. La seule chose véritablement importante est que le meneur de jeu soit clair sur ce qu'il autorise. Tel bonus devra être utilisé en une seule fois sur une seule autre action, tel autre pourra être réparti sur plusieurs tests ; tel bonus ne s'appliquera que sur des tests d'attaque, tel autre uniquement sur des tests de défense, etc.

Le plus simple est de s'appuyer sur les descriptions que les joueurs font des actions de leurs personnages. Il suffit de définir des postures. Une posture ouvertement agressive ne peut pas autoriser l'utilisation des bonus sur un test de défense. Une posture défensive ne peut pas, inversement, permettre les bonus sur les tests d'attaque. Une préparation courte et focalisée (une charge par exemple) ne s'applique que sur un seul test ; une préparation ouverte (comme un test d'orientation durant le combat pour vérifier où sont les adversaires et alliés) peut permettre de répartir les bonus sur de nombreux tests ultérieurs, durant une bonne partie du combat en tout cas.

Réactions

Le principe de la réaction est de bloquer ou de limiter l'action non ciblée d'un adversaire.

Si un personnage possède encore des actions durant la passe – soit qu'il n'ait pas encore agi, soit qu'il ait réservé des actions au cas où – il est possible de tenter d'empêcher une autre personne d'accomplir une action non-ciblée. Le test de réaction est assez semblable à un test de défense – le but est de limiter le nombre de qualités obtenues par l'adversaire pour lui faire perdre son action – mais cela coûte une action.

Il est possible de faire une réaction en dehors de son tour de jeu et même avant son initiative. Les seules conditions sont d'être en position d'agir et d'avoir au moins une action disponible.

La riposte

Une application possible de la réaction est la riposte – même si, normalement, une réaction est dirigée contre une action non ciblée. Pour faire simple, il s'agit d'effectuer une réaction sur une attaque. Utilisez une action. À la place d'une défense, vous effectuez une attaque. C'est l'adversaire qui obtient le plus de qualités qui place son coup – le nombre de points d'efforts perdus est simplement égal à la différence de qualités. La riposte défensive est chère parce qu'elle coûte une action – mais elle permet de dépenser moins de points d'effort au final.



METAL BROSSE II

Plusieurs adversaires

Un combattant peut parfois vouloir engager plusieurs adversaires en une seule action. Cela peut être un coup large visant plusieurs têtes, une table qu'on lance sur un groupe, ou une botte complexe pourfendant plusieurs ennemis en un mouvement. Pour ce genre de prouesses, la difficulté du test d'attaque augmente de (1) par adversaire. Les qualités obtenues sont ensuite réparties entre les cibles, au choix de l'attaquant.

Défense contre projectiles

Il est toujours possible d'effectuer un test de défense contre les projectiles – ce n'est pas à proprement parler une parade, mais plutôt une certaine manière de baisser la tête ou de se jeter à couvert.

Chaque défense contre une attaque à distance après la première subit un malus cumulatif de (1). De plus, les armes n'appliquent pas leur valeur de couverture. Vous verrez rapidement que les tireurs sont de vraies plaies en combat.

Surprise

La surprise, au début d'un combat, concerne les groupes et non chaque individu – à moins qu'ils ne soient séparés les uns des autres.

S'ils sont en situation d'être surpris, les personnages doivent faire un test de compétence adéquat, en coopération, impliquant de la vigilance, une connaissance du terrain ou autre. Le meneur de jeu peut choisir une valeur de surprise fixe (une difficulté spécifique pour un événement particulier et inattendu) ou demander un test de compétence impliquant de la tactique ou de la discrétion aux adversaires, toujours en coopération. Vous pouvez comparer les qualités obtenues. N'hésitez pas à augmenter la difficulté des tests si les groupes sont nombreux, bruyants, peu attentifs, etc.

Si une équipe surprend l'autre, tous ses membres ont une action à jouer avant que l'on ne définisse l'initiative. Elle peut servir à attaquer, à préparer une action suivante, etc.

Notez que le seuil de rupture d'un personnage surpris est toujours égal à 0 (plus éventuellement la protection de son armure). Une sentinelle endormie ne se réveille généralement pas.

Le terrain

Un terrain peut posséder un ou plusieurs aspects qui peuvent être activés comme ceux du personnage : encombrement particulier, accessoires, lignes de vue, etc. Ces aspects peuvent aussi être utilisés comme faille par le meneur de jeu : terrain glissant ou difficile, peu d'espace, pas de lumière, etc.

Coups spéciaux

Vous pouvez utiliser le principe des coups spéciaux pour régler la plupart des demandes un peu particulières des joueurs.

Un coup spécial est une attaque ciblée avec un malus de (1) par rang de l'adversaire dans une compétence appropriée.

Si un combattant parvient à placer une attaque spéciale et à faire perdre des points d'effort à son adversaire, il peut appliquer l'un des effets spéciaux (ou en inventer d'autres propres aux circonstances particulières du combat) :

- il peut pousser, culbuter, désarmer, distraire, gêner un adversaire. Le résultat d'une telle manœuvre est toujours de faire perdre une action à l'adversaire, sur cette passe ou sur la prochaine.
- il peut choisir de lui appliquer une faille temporaire à la place des pertes d'effort. La faille a une valeur de 1 et dure un nombre de passes égal au score dans la compétence utilisée pour cette attaque. La faille peut être psychologique (distrain, énervé, marqué) ou physique (étourdi, ralenti, pressé, douleur, etc.). L'adversaire subit les effets de la faille sur toutes les actions ou elles peuvent s'appliquer.
- il peut percer, couper, trancher un adversaire pour l'affaiblir et le faire saigner. Le résultat d'une telle manœuvre est toujours de faire perdre un point de seuil de rupture à l'adversaire en plus des pertes de points d'effort.
- il peut gêner ou entraver l'action d'un adversaire afin de lui faire perdre un point d'initiative.

Grâce

Tous les conflits armés ne débouchent pas sur la mort. Un combattant peut, parfois, vouloir capturer ou simplement épargner un adversaire. Si une attaque provoque un dépassement, l'agresseur peut choisir de retenir son coup. Son adversaire doit alors immédiatement choisir entre se rendre ou subir le dépassement.

S'il se rend, il est considéré comme hors de combat jusqu'à la fin du conflit, mais ne supporte aucune des conséquences à long terme d'un véritable dépassement. Évidemment, l'attaquant doit continuer à le tenir en respect.

Attention, ici, pas question de jouer au brave. Quand la lame se pose sur la gorge et vous épargne, n'allez pas dire que soudainement, vous faites un bond pour vous dégager, façon ninja. Non. Le jet a déjà été effectué et le dépassement enregistré. Votre adversaire ne doit pas faire un nouveau jet pour vous empêcher de réagir. On applique immédiatement le dépassement, franco de port. Quand on vous disait qu'il ne fallait pas bouger ! Heureusement, tout cela s'applique aussi au meneur qui devra trouver d'autres astuces pour sauver ses figurants chéris.

Combat à deux armes

La majorité des combattants utilisent une seule arme et gardent leur autre main libre pour aligner des gnons, pousser, ou agripper l'adversaire.

Certains originaux combattent avec deux armes pour choisir entre davantage d'aspects, et utiliser au gré des circonstances les deux valeurs de Menace et de Couverture. Cela ne vous rends ni meilleur ni plus rapide – pas question de frapper deux fois dans une passe – mais peut-être un peu plus polyvalent.

Souvenez-vous en revanche qu'utiliser un plasmide demande d'avoir au moins une main libre.

Dés spéciaux

Les dés spéciaux sont attachés à des manifestations surnaturelles ou relevant de technologies avancées. Un dé spécial est en général fourni par un aspect provenant d'un fortifiant génétique.

Lorsque vous lancez un dé spécial (dS en abrégé), il fournit toujours une qualité, quelle que soit la face sur laquelle il tombe.

SANTE ET BLESSURES

Au fil d'un conflit, les dépassements entraînent des effets immédiats, mais ils laissent aussi des blessures. Une fois le conflit achevé, il faut déterminer l'état réel des personnages.

Chaque dépassement subi doit être géré indépendamment. Le tableau ci-contre indique les effets immédiats (prise de faiblesse ou de tension) et les effets à long terme des différents types de dépassement. Profitez des descriptions du combat pour enrichir ces douloureux moments.

Les personnages blessés

Les personnages blessés (physiquement, psychologiquement ou socialement) subissent des séquelles de ces expériences traumatisantes, s'ils s'en sortent.

- dans le cas d'une blessure physique, il faut l'intervention d'un soignant pour stabiliser son état : un test de Médecin contre une difficulté (0) avec un malus cumulatif de (-1) par point de dépassement au-dessus de 4 ; ce test permet de stabiliser le patient pendant une heure, plus une par qualité. Vous devez refaire un test plus tard si le premier ne parvient pas à couvrir les besoins de stabilisation initiaux (voir tableau) ;
- dans le cas d'une blessure sociale ou psychologique, le personnage rentre en crise – crise d'ego, crise de folie. Il peut y laisser sa vie (par un suicide ou la démence pure). Il vaut mieux qu'il ait des gens pour l'assister et l'aider, des épaules solides sur lesquelles s'appuyer. Comme précédemment, les gens peuvent stabiliser l'état du personnage avec des tests d'Orateur ou d'Intrigant contre une difficulté (0) avec un malus cumulatif de (1) par point de dépassement au-dessus de 4.

Dans tous les cas, vous devez adapter les solutions, les tests, les conséquences à la situation vécue. Ne faites les tests que lorsque le conflit est entièrement réglé et que l'adrénaline redescend soudain !

Blessures physiques	Chocs psychologiques	Discrédit social
1 Égratignure — 1 pt de faiblesse	Secoué — 1 pt de tension	Mouché — 1 pt de tension
2 Blessure légère — 2 pts de faiblesse	Ébranlé — 2 pts de tension	Cassé — 2 pts de tension
3 Blessure sérieuse — 5 pts de faiblesse Séquelle	Choqué — 5 pts de tension Séquelle	Mortifié — 5 pts de tension Séquelle
4 Blessure grave — 8 pts de faiblesse Guérison longue – Séquelle	Crise mineure — 8 pts de tension Récupération longue – Séquelle	Humilié — 8 pts de tension Récupération longue – Séquelle
5 Mourant — 10 pts de faiblesse 7 Guérison longue – Séquelle	Crise majeure — 10 pts de tension Récupération longue – Séquelle	Grillé — 10 pts de tension Récupération longue – Séquelle
8 Mort instantanée	Effondrement total	Ban

Le test de soin

La difficulté du test est de (0) si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- le blessé est au repos
- ni trop chaud ni trop froid
- pas d'humidité excessive
- des conditions de propreté acceptables
- un endroit calme
- le soigneur dispose du matériel nécessaire

Pour chaque condition non satisfaite, la difficulté augmente de (1). Un test permet de stabiliser une personne pendant une heure, plus une par qualité. Une blessure non stabilisée s'aggrave d'un point de dépassement après une heure et ainsi de suite jusqu'à la mort.

Le tableau sur la page en vis-à-vis vous donne le temps durant lequel il faut maintenir une personne stabilisée avant que la guérison normale ne commence.

Blessure	Temps de stabilisation
Légère	1 heure
Sérieuse	6 heures
Grave	24 heures
Mourant	48 heures

- la fatigue, la faiblesse et la tension encaissée se récupèrent au rythme normal ;
- lorsque la récupération ou la guérison sont indiquées comme longue, il faut une semaine par point de dépassement à partir de 4 pour commencer à récupérer les états : une semaine pour un dépassement de 4, deux semaines pour un dépassement de 5, etc. Durant ces semaines, il est impossible de récupérer des points encaissés et les malus s'appliquent à plein ;

Des drogues ou médicaments peuvent aider le patient à supporter les soins, aider le médecin ou stabiliser sans peine une situation désespérée. Mais ce n'est pas donné, et le risque de se réveiller avec une cicatrice toute propre et une jolie dépendance en bonus est toujours présent.

Les séquelles

Chaque blessure sérieuse ou plus peut entraîner des séquelles – la première d'entre elles étant la mort rapide. C'est pour cela que les guérisseurs doivent ouvrir, couper, débrider, farfouiller, remplacer et atteler. Pour limiter les risques de séquelles, un soignant doit réussir un test de médecin avec une difficulté égale au dépassement. Ce test doit obligatoirement être effectué dans les 12 heures qui suivent la blessure.

Un personnage blessé sérieusement ou plus gagne une faille appropriée dont le score est égal à 5 moins le nombre de qualités obtenues au test de Médecin. Ainsi, une blessure non soignée entraîne une séquelle avec un score de 5. Un test réussi avec 5 qualités ou mieux annule complètement la séquelle.

Les séquelles peuvent aller du mal de dos récurrent à la balafre visible et choquante, en passant par différentes mutilations gênantes, y compris des amputations.

Il est possible de réduire la gravité d'une séquelle en réopérant, ou en rachetant les scores par l'expérience. C'est au meneur de décider si un tel rachat est possible, et à quelle condition. Une cicatrice, par exemple, pourra être atténuée d'un point par simple «guérison» (en payant les points d'expérience nécessaires), mais il faudra des drogues ou le travail d'un médecin doué pour l'effacer davantage. Une amputation pourra être réduite d'un ou deux points (le personnage apprenant à «faire sans») mais elle ne disparaîtra jamais tout à fait.

La méthode Darwin

Comme souvent, les règles de guérison et de soins sont un peu complexes, avec des tas de circonstances et de malus à prendre en compte – histoire de bien insister sur la mortalité de l'univers et ajouter un aspect tactique intéressant. C'est pour cela que vous ne devez-vous en préoccuper qu'une fois la fumée dissipée. Vous pouvez aussi jouer plus vite – et plus méchant – en appliquant cette méthode simplifiée.

Demandez au reste du groupe s'il souhaite s'occuper des blessés ou non, en sacrifiant du temps, des moyens, des objectifs narratifs immédiats. Si le groupe accepte de revoir ses priorités, les blessés s'en sortent – ceux avec un dépassement de 4 ou moins n'ont pas de séquelles, ceux au-dessus survivent avec une séquelle (2 à 4). Si le groupe n'accepte pas, les blessés souffrent – ceux avec un dépassement de 4 ou moins ont une séquelle (1 à 3), les autres meurent.



MOTIVATIONS

Les personnages sont mus par des motivations plus ou moins profondes qui affecteront leur comportement et leurs actions et réactions.

Un personnage possède les 6 motivations suivantes :

- **Connaissance** : Curiosité, volonté d'accumuler le savoir, sous quelque forme que ce soit.
- **Liberté** : Désir de s'affranchir des normes sociales, de renverser le pouvoir d'Andrew Ryan, de quitter Rapture...
- **Plaisir** : Ensemble des pulsions hédonistes - sexe, nourriture, jeux ...
- **Pouvoir** : Désir de se sentir supérieur, de pouvoir imposer sa volonté, de contrôler son environnement, de repousser les limites de son corps.
- **Richesse** : Désir de posséder, de se sentir à l'abri du besoin ou besoin de dépenser afin d'étaler sa richesse.
- **Violence** : Pulsions agressives et destructrices. Volonté de se mettre en danger pour le plaisir ou d'imposer la violence à d'autres.

La valeur d'une motivation

Les motivations ont un score allant généralement de 1 à 5.

0	Représente un rejet fort de cette motivation. C'est plus qu'un désintérêt ou un léger dégoût. C'est d'un rejet fort et actif qu'il s'agit. Un personnage ne peut avoir qu'une seule motivation à 0. On n'utilise ce score que dans les contextes où la liste des motivations est fixée.
1 à 2	La motivation est présente, mais peu développée. Le personnage s'intéresse à cet aspect de la vie, peut en tirer du plaisir ou de la tension, mais n'y accorde pas plus d'intérêt que cela.
3 à 4	La motivation est marquée et a une influence notable sur l'individu. Sans être son unique centre d'intérêt, il est un élément majeur de sa vie et guide nombre de ses actions, qu'il en soit conscient ou pas.
5	La motivation est extrême, et l'essentiel de ce que fait, pense ou dit le personnage s'y rapporte. On n'autorise généralement qu'un seul score à 5 pour un personnage, celui-ci définissant en grande partie l'individu.



COMPTEURS D'ETATS

Un personnage est rarement en pleine santé : il se fatigue, connaît les affres du stress, quand il n'est pas carrément blessé ou malade. Pour représenter tout cela, le personnage possède trois états : la fatigue, la faiblesse et la tension.

Chaque état est représenté sous la forme d'un compteur de quatre lignes. Une ligne possède deux groupes de cases. Tous les personnages possèdent le premier groupe – et donc un minimum de trois cases pour chaque ligne. Le nombre de cases dans le deuxième groupe dépend de chacun. Un personnage possède un score lié à chaque compteur, fonctionnant comme un trait (avec un score et un niveau d'expérience pouvant augmenter). La seconde partie de chaque ligne contient autant de cases que le score du compteur.

Lorsque vous allez bien, tous les compteurs sont vides. Vous cochez des cases quand vous encaissez des points de fatigue, de faiblesse ou de tension. Si vous dépassez de la dernière ligne d'un compteur, vous subissez aussitôt une crise pouvant entraîner la mort, le coma ou la folie. Vous effacez des points de compteur en vous reposant, en vous soignant ou en vous relaxant.

Le chiffre au bout de chaque ligne (6, 9, 12 ou 15) indique le seuil de réussite de vos tests. On utilise toujours le seuil le plus élevé, quel que soit le compteur où il se trouve.

Des médicaments ou des drogues peuvent annuler temporairement un ou plusieurs malus dus aux états d'attrition – par exemple des analgésiques contre la douleur (faiblesse), des antidépresseurs (tension) ou des amphétamines (fatigue). Généralement, cela ne va pas sans quelques effets secondaires.

Des tests pour résister ?

Les gains d'état sont le plus souvent des valeurs fixes. Sur certaines situations, le meneur peut choisir de moduler ou annuler un encaissement d'état en fonction de la réussite ou de l'échec d'un test de compétence appropriée.

Il est cependant recommandé de n'avoir recours à des tests que sur des situations qui en valent vraiment la peine. Dans ces cas-là, le meneur fixe le gain normal et fait effectuer au joueur un test approprié, contre une difficulté de (1). Pour chaque qualité sur le test, le gain de tension est diminué d'un point – parfois avec un minimum.



La fatigue

Les moyens les plus courants de gagner de la fatigue sont les blessures ou la récupération de points d'effort (rappel : encaisser un point de fatigue permet de récupérer six points d'effort).

Par ailleurs, chaque fois que le personnage se fatigue, néglige sa santé, ne se repose pas ou saute des repas à répétition, le meneur lui fait gagner entre 1 et 10 points de fatigue. Ces points s'inscrivent sur le moniteur de fatigue.

Exemples	Gain de fatigue
Une nuit blanche en ville, à boire et s'amuser	5
Une nuit de garde au campement, en sentinelle	3
Une nuit de patrouille sur le front	6
Une heure de fuite éperdue, ou une poursuite	3
Une journée de voyage à marche forcée	2
Une journée de marche dans la neige ou une jungle hostile	3
Plus de 18 heures d'activité en continu	10
... puis par heure d'activité supplémentaire, sans une nuit de repos	1

Récupération

Le personnage efface 4 points de fatigue de son moniteur par nuit de repos. Une nuit courte ou agitée peu réduire ce score à 2 ou 3. Il est aussi possible de récupérer 1 point en faisant une vraie pause en cours de journée, pour le repas ou une sieste (cumulable). Une journée complète de repos permet de récupérer 3 points de fatigue.

Néanmoins, la fatigue ne peut jamais redescendre sous le score de tension ou de faiblesse.

Conséquences

Dès que la quatrième ligne de fatigue est entièrement remplie, le personnage est dans un état de fatigue extrême. Tout nouveau gain de fatigue se cumule et forme un score de dépassement.

Le personnage s'effondre aussitôt. Au choix du meneur, il s'évanouit ou reste à peu près conscient. Il peut s'exprimer, mais ne peut effectuer que des actions simples, lentes et non fatigantes. Le personnage peut éventuellement faire une action plus compliquée, mais il encaisse 1 point de fatigue tout de suite après la résolution du test.

Si le dépassement atteint 5 ou plus, l'épuisement terrasse le personnage qui est alors mort ou mourant. C'est le meneur qui détermine son état exact. Si le personnage est mourant, il peut être sauvé, mais cela sera difficile et aura des conséquences lourdes.

La faiblesse

La faiblesse représente l'état physique du personnage, sa santé générale. Les moyens les plus courants de gagner de la faiblesse sont :

- les blessures
- les poisons et les maladies
- la faim, la soif, les températures extrêmes

Beaucoup de gains de faiblesse se font à cause d'effet continu (page 36). Pour résumer, chaque source donne entre 1 et 10 points de faiblesse à intervalle régulier. Ces gains durent tant que le personnage n'a pas éliminé la source ou s'arrête après un nombre de gains défini.

Exemples	Gain de faiblesse
Faim - Les effets se font sentir après une journée sans nourriture. Interruption : se nourrir.	1 par jour
Soif - Les effets se font sentir au bout d'une journée sans boire. Interruption : boire.	1 par 2 heures
Chaleur extrême - Si le personnage est soumis à une température supérieure à 35° sans équipement adapté, ou à une température de 50°, même équipé. Interruption : se soustraire à la chaleur (abri, quitter la zone chaude, etc.).	1 par 2 heures
Froid extrême - Si le personnage est soumis à une température inférieure à -10° sans équipement adapté, ou à une température de -25°, même équipé. Interruption : se soustraire au froid (abri, quitter la zone froide, etc.).	1 par 2 heures
Exemple de maladie - Colique carabinée après une mauvaise soupe de choux Interruption : après 4 jours très désagréable	1 par jour

Récupération

Seul le repos permet de récupérer de la faiblesse naturellement. Tant qu'une cause de gain de faiblesse est présente, il n'est pas possible de se remettre. Une fois la cause traitée (antidote, blessure stabilisée, remède contre une maladie, etc.), un personnage regagne 4 points de faiblesse par nuit de repos. De nouveau, une nuit courte ou agitée réduit ce score à 2 ou 3.

Rappelez-vous que la faiblesse d'un personnage limite sa récupération de fatigue.

Conséquences

Lorsque la quatrième ligne de faiblesse est remplie, le personnage tombe dans le coma. Il s'enfonce rapidement – un point supplémentaire par heure jusqu'à la mort, cinq points au-dessus de la dernière case. Des tests de guérison sont possibles, chaque heure, pour réduire le dépassement d'un point. Mais tant que les causes de la faiblesse ne sont pas soignées, le personnage reste en danger de mort.

La tension

La tension détermine la manière dont les personnages, tiraillés entre leurs motivations, leurs buts immédiats, les nécessités de la vie courante et la pression sociale, se retrouvent parfois à gérer des niveaux de stress sans équivalent.

Les moyens de gagner de la tension sont :

- être soumis au stress
- résister à une motivation
- subir une peur ou une terreur intense

Récupération

Le personnage efface 2 points de tension de son moniteur par nuit de repos et 1 par jour d'activité calme (ce qui inclut la marche).

De surcroît, toute activité satisfaisant une motivation du personnage lui permet d'effacer un nombre de points variant entre 1 et son score de motivation. Le meneur de jeu fixe la valeur de cette récupération en fonction des circonstances et du contexte.

Consommer de l'EVE ou de l'ADAM permet également de diminuer la tension du personnage (voir page 46).

Notez que le score de tension d'un personnage limite sa récupération de fatigue.

Conséquences

Chaque fois que le personnage dépasse la dernière case de sa dernière ligne de tension, il subit une séquelle égale à la valeur du dépassement – c'est-à-dire qu'il note un nouvel aspect qui sera le plus souvent une faille. Chaque nouveau gain de tension entraîne une nouvelle séquelle mentale.

Dès que le personnage subit un dépassement de son moniteur de tension, il doit réagir en fonction de la situation : fuite face à la peur, céder à la tentation, etc. La crise peut être décrite par le joueur si le gain final a été minime. S'il a été très important, c'est le meneur de jeu qui définit comme le personnage se comporte.

Si le dépassement atteint 5 ou plus, le personnage subit un choc tellement important qu'il sombre dans une folie permanente ou dans la catatonie. Des soins et des efforts importants pourraient réussir à l'en sortir, mais cela demanderait beaucoup de temps. Au meneur de décider si cela sera possible.

Le stress

Le stress peut intervenir de mille manières au cours d'un scénario. Du cambrioleur entendant du bruit dans la maison qu'il croyait déserte, au professeur réclamant le silence à ses élèves pour la trentième fois de la journée, les exemples ne manquent pas.

Dans ces circonstances, si le meneur l'estime cohérent, il peut faire gagner au personnage entre 1 et 3 points de tension.

Résister au désir

Chaque fois que le personnage est confronté à une pulsion émanant d'une de ses motivations, il a deux possibilités :

- il cède à la pulsion et le joueur doit jouer en conséquence ;
- il résiste à la pulsion et il gagne des points de tension comme indiqué ci-après.

Pour déterminer le nombre de points de tension que gagne un personnage résistant à une motivation, le meneur doit prendre deux éléments en compte :

- la valeur de la motivation concernée : c'est ce score qui fixe le nombre de points de tension que le personnage encaisse s'il ne cède pas au désir.
- la situation du personnage face à cette motivation : selon qu'elle est généralement satisfaite, a été satisfaite il y a peu, ou au contraire, n'est qu'un lointain souvenir pour le personnage, augmentez ou réduisez la prise de tension.

État du personnage et circonstances	Modificateur
Le personnage n'est pas en manque, ou il dispose d'autres moyens de satisfaire la motivation rapidement si besoin.	- 2 points
Le personnage a satisfait cette motivation récemment, ou il sait pouvoir le satisfaire sans trop d'effort ailleurs.	- 1 point
Le personnage est un peu en manque, ou il a des raisons personnelles de juger la situation attirante.	+1 point
Le personnage est franchement en manque, il a déjà résisté à cette situation en encaissant des points de tension ou il sait que c'est sa dernière chance de satisfaire ce besoin avant longtemps.	+2 points
Situation courante, habituelle	- 1 point
Situation rare, intéressante, un peu tordue	+ 2 point

La Tension sur une motivation nulle

Si un personnage ayant une motivation à zéro est confronté à une démonstration trop ostentatoire correspondant cette motivation (luxue démesuré pour la Richesse, orgie pour le Plaisir, etc.) il peut encaisser de la Tension. Traitez le gain de Tension comme si le personnage avait une motivation inversée de 3. En revanche, face à une situation courante liée à un désir à zéro, le personnage reste de glace et ne subit aucune Tension.

La peur

La peur est un moyen courant d'encaisser des points de tension. Il y a trois degrés de peur qui sont là pour donner une indication des gains de tension associés.

- **Frousse** – 1 à 4 pts
Scène angoissante, mais à caractère compréhensible, naturel : une scène de meurtre particulièrement sanglante, un charnier...
- **Frayeur** – 5 à 8 pts (1pt en cas de fuite)
Événement effrayant : un adversaire redouté, un fauve particulièrement dangereux, un pouvoir magique rare et tordu, un mort-vivant ou deux...
- **Terreur** – 9 à 12 pts (3pts en cas de fuite)
Événement surnaturel flippant : une bête monstrueuse ou très imposante, une armée de morts vivants, des soldes au beau milieu de la Samaritaine... Attention : il s'agit vraiment là d'événements capables de faire craquer les personnages les plus endurcis. À utiliser avec modération.

Un personnage confronté à une situation de peur peut décider de fuir (ou ne pas s'en approcher). Si le personnage résiste à cette pulsion de fuite, il gagne le nombre de points de tension indiqué par le meneur de jeu.

Si le personnage cède à la pulsion de peur et choisi de fuir, il évite le gain de tension normal. Cependant, les situations de Frayeur et de Terreur sont telles que même en fuyant le personnage gagne un peu de tension : 1 point pour une Frayeur et 3 pour une Terreur.

Tension relative

Toutes les règles ci-dessus donnent un cadre technique général pour déterminer le nombre de points de Tension gagnés par un personnage. Cependant, le meneur devra veiller à moduler ces gains en fonction de ce qu'il sait de la personnalité et des expériences du personnage. Les désirs sont des données très larges qui englobent beaucoup de comportements différents.

Deux personnages avec un même score de désir ne réagiront pas forcément de la même manière à une situation et, en poussant le raisonnement, on peut imaginer qu'une situation donnée fera gagner des points de Tension à un personnage tout en en faisant perdre à un autre.



LES EFFETS CONTINUS

Il s'agit d'effets néfastes qui érodent peu à peu l'état d'un personnage, jusqu'à ce que ce dernier s'effondre ou que l'effet s'arrête.

Selon le type d'effet, celui-ci affecte la fatigue, la faiblesse, la tension ou même l'effort. Chaque effet continu peut être interrompu par une ou plusieurs conditions déterminées. Les plus fréquentes sont :

- réussite d'un test spécifique ;
- écoulement d'un nombre défini d'occurrences de l'effet ;
- un événement particulier lié à l'effet.

Réduire le temps d'effet

Si un effet peut être interrompu au bout d'un nombre défini d'occurrences, les règles suivantes s'appliquent :

- le nombre d'occurrences peut être réduit du score d'un aspect approprié dès le début de l'effet ;
- les qualités obtenues sur un test spécifique peuvent également réduire le nombre d'occurrences.

Effets secondaires

Un effet continu peut avoir un ou plusieurs effets secondaires. Voici quelques exemples :

- le personnage subit une Faille pendant que l'effet est en cours ;
- le personnage ne pourra commencer à récupérer qu'après un temps de convalescence ;
- le personnage est incapable d'agir pendant que l'effet est en cours ;

Quelques effets

Embrasement

Un embrasement dispose d'un score allant de 1 à 5 selon son importance (1 pour un avant-bras enflammé jusqu'à 5 pour un embrasement total).

Dégâts : (score) points de faiblesse par passe jusqu'à interruption

Interruption :

- Test d'Athlète (-1 par point d'embrasement)
- Immerger la zone enflammée (sauf si de la poix ou un accélérateur particulier a été utilisé)

Effets secondaire : le score de l'embrasement augmente de 1 toutes les passes jusqu'à atteindre 5. Tant que la victime est en feu, elle subit une faille Douleur (score).

Fièvre bas-fonds

Cette fièvre violente et tenace s'attrape essentiellement dans les bas-fonds insalubres de Rapture (comme le Point de Chute) si l'on ne fait pas attention à l'eau que l'on boit. Elle a une période d'incubation d'une journée. Heureusement, elle est simple à traiter.

Dégâts : 2 points de faiblesse par jour pendant vingt jours

Interruption : test de Médecin (-0) pour réduire d'une journée par qualité (un test tous les 5 jours)

Effets secondaires : tant que la maladie est active, le personnage subit une faille Fiévreux (3). À la fin de la maladie, il se passe encore 5 jours avant que le personnage ne puisse récupérer ses points de faiblesse.

Manque d'ADAM

Lorsqu'un chrosôme n'absorbe pas d'ADAM pendant une trop longue période, il tombe dans un état de manque causé par une dégénération soudaine de ses cellules.

Le score de cet état est égal au niveau du personnage dans la compétence Chrosôme.

Dégâts : (score) points de faiblesse par période de dépendance jusqu'à interruption

Interruption : seule la prise d'ADAM peut mettre fin à cet état de manque.

Effets secondaires : aucun.



MANIPULATIONS MENTALES

*L'homme choisit. L'esclave obéit !
- Andrew Ryan*

Le libre arbitre et le reconditionnement mental sont des thématiques fortes dans la série Bioshock. Libérés de toute contrainte morale, Andrew Ryan, Frank Fontaine, Brigid Tenenbaum, Yi Suchong et Sofia Lamb y auront tous recours de façon intensive au fil des années que ce soit pour asservir les foules, façonner une arme secrète ou donner naissance aux Protecteurs et aux Petites Sœurs.

Il existe plusieurs manières de reconditionner le libre arbitre de quelqu'un :

- les techniques classique de manipulation mentale et de lavage de cerveau donnent de très bons résultats sur la durée mais sont difficiles et longues à mettre en place puisqu'elles nécessitent de briser la volonté de l'individu
- le plasmide Hypnose (page 48) permet de dicter immédiatement sa conduite à une personne. Le contrôle ainsi obtenu sur le comportement de la cible du plasmide est total mais dure un très court instant

Cette section se concentre uniquement sur la première, le plasmide Hypnose étant traité dans le chapitre concernant les modifications génétiques.

Reconditionnement et lavage de cerveau

Le lavage de cerveau est un processus long qui peut passer par l'emploi d'une ou plusieurs techniques comme :

- Le reconditionnement comportemental mis au point par Pavlov basé sur la réaction programmées à des stimuli
- L'injection de substances psychotropes ou la diffusion de messages subliminaux pour rendre l'esprit du sujet plus malléable aux suggestions
- La manipulation mentale de l'individu par ses angoisses, ses phobies ou l'usage de violence ou au contraire par un débordement d'amour et d'affection destiné au sujet

Quelle que soient les méthodes utilisées elles finiront par être couronnées de succès avec le temps si ces deux conditions sont remplies :

- le manipulateur en herbe est un minimum compétent (c'est-à-dire si son score dans la compétence Psychiatre est d'au moins 3)
- le traitement est appliqué à la victime de manière intensive et presque continue, sans lui permettre d'entrer en contact avec le monde extérieur

Si l'une de ces deux conditions n'est pas remplie, la durée nécessaire est multipliée par 4. Si aucune des deux conditions n'est satisfaite, la tentative est tout simplement impossible.

Pour déterminer la durée de traitement nécessaire pour appliquer un conditionnement mental à une victime, faites la somme des scores du personnage dans les motivations Liberté et Pouvoir et consultez la table suivante :

Liberté + Pouvoir	Durée de traitement nécessaire
0 – 2	1d6 semaines
2 – 4	2d6 semaines
5 – 6	1d6 mois
7 – 10	2d6 mois

Une fois la durée initiale du traitement connue, le personnage teste sa compétence Psychiatre contre une difficulté égale à la plus haute valeur de motivation de la cible, choisie entre Liberté et Pouvoir.

- si le test est un échec, la durée nécessaire est doublée mais le conditionnement réussit. La victime obtient immédiatement une Faille représentant son nouveau conditionnement avec un score de 1.
- si le test est réussi, la victime acquiert une Faille représentant le conditionnement avec un score de 1. Le tortionnaire peut en outre utiliser ses qualités de la manière suivante :
 - il peut dépenser 3 qualités pour réduire la durée nécessaire de moitié
 - pour chaque tranche de 2 qualités dépensées, le score de la Faille subie par la victime augmente de 1

La victime possède donc une nouvelle Faille donnant les grandes lignes de son conditionnement. Par exemple *Conditionnement (Protéger les Petites Sœurs)* ou *Conditionnement (Obéir à une phrase clé)*.

Résister à son conditionnement

Le conditionnement n'est pas une forme d'hypnose et n'accorde pas de contrôle total sur les actes et les pensées d'une victime. Un personnage conditionné agit avec sa propre volonté tant qu'il ne rencontre pas une situation qui le ramène à son conditionnement. En revanche, dès qu'il se retrouve face à un tel déclencheur, il ressent une très forte compulsion pour agir conformément à ce qui lui a été inculqué.

Par exemple, un personnage dont le conditionnement est *Tuer les opposants d'Andrew Ryan* peut agir à sa guise sauf dans les situations où il se retrouve face à un opposant politique. Dans ce cas, toutes les fibres de son être le pousseront à attaquer cet opposant dans une orgie de violence qui ne prendra fin qu'une fois son adversaire réduit en bouillie sanguinolente.

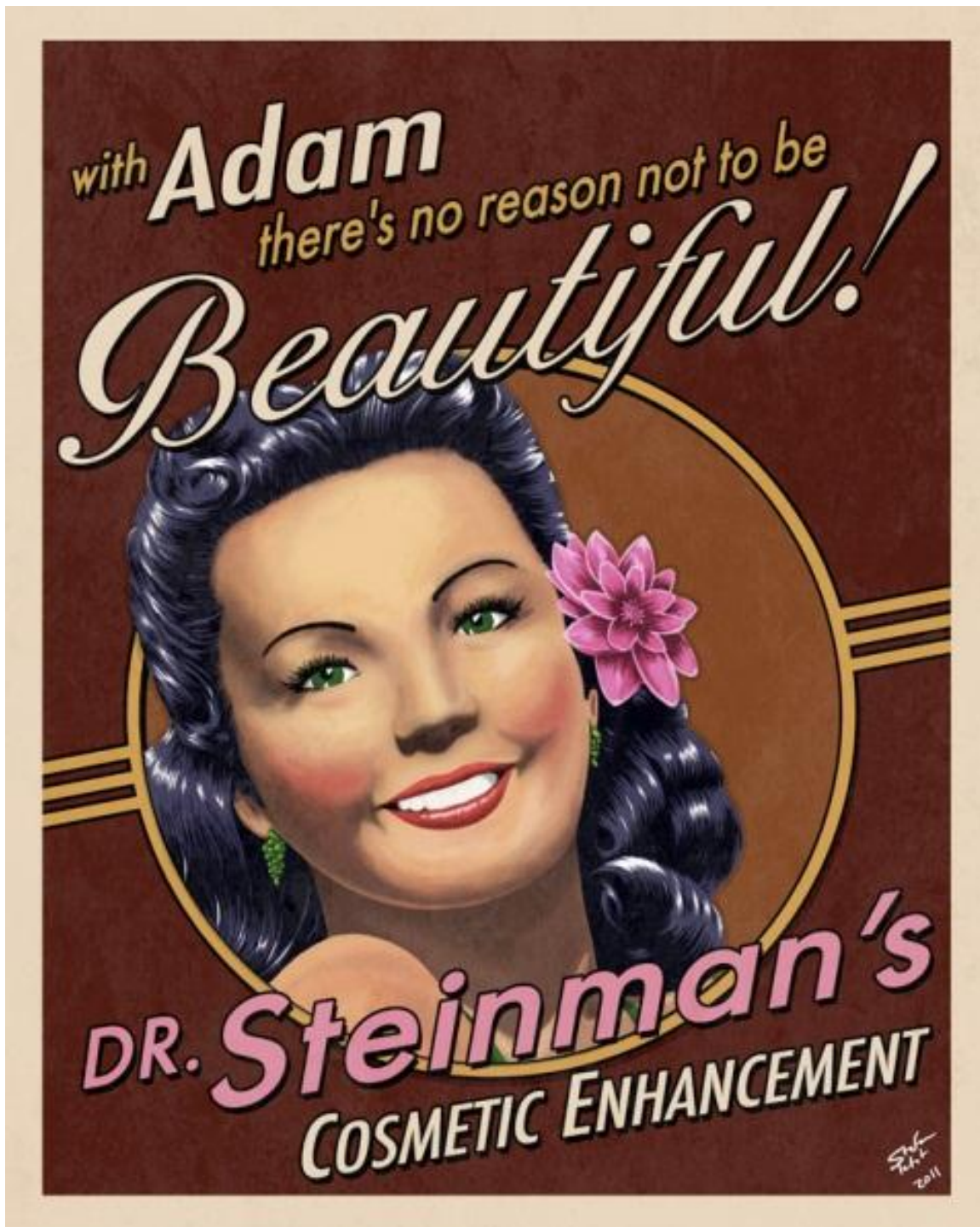
Un personnage **qui est conscient** de son propre conditionnement peut décider de résister à cette compulsion. Pour cela, il doit réussir un test dans lequel il utilise la plus haute motivation entre Pouvoir et Liberté à la place d'une compétence.

- si le test est réussi, le personnage arrive à agir à sa guise pour le reste de la scène malgré la compulsion au prix de 5 points d'Effort
- en cas d'échec, le personnage ne peut se défaire de son conditionnement et encaisse immédiatement 2 points de Tension

Retrouver son libre arbitre

Une fois conditionné par lavage de cerveau, il est très difficile pour un personnage de retrouver son plein libre arbitre. La manière la plus naturelle de réparer de tels dommages psychologique est de suivre une thérapie dans un milieu calme pendant une longue période. Bref, quelque chose qui est virtuellement impossible lorsqu'on se trouve piégé à Rapture pendant un conflit armé.

Une solution plus rapide mais plus dangereuse consisterait à mettre la main sur le fortifiant génétique Lot 192 (page 52), capable de briser tout conditionnement et de faire de son esprit un bastion impénétrable. Malheureusement cette solution comporte un inconvénient de taille : elle implique de consommer de l'ADAM et de devenir un chrosôme.



LE MATERIEL

Le matériel (les armes, les outils, les vêtements même) possède souvent des aspects. Vous pouvez utiliser ces aspects comme les vôtres, en dépensant de l'Effort au besoin, et dans les limites habituelles, si vous maniez ces objets. Les aspects des objets suivent exactement les mêmes règles de fonctionnement que ceux de votre personnage.

Les armes possèdent deux valeurs supplémentaires : la menace et la couverture. Les armures possèdent une valeur de protection. Ce ne sont pas des aspects et ils ne demandent aucun point d'Effort. Vous trouverez de plus amples informations sur la manière dont ces valeurs sont utilisées dans la section sur les conflits p.19.

Armes

Caractéristiques d'une arme

- la **menace** (Me) représente le potentiel offensif de l'arme, sa capacité brute de dégâts ou sa dangerosité.
- la **couverture** (Co) représente le potentiel défensif de l'arme, sa capacité à couvrir l'utilisateur ou à parer les coups adverses.

Ces caractéristiques peuvent avoir des valeurs allant de 0 à 4 (les valeurs extrêmes étant particulièrement rares). La menace et la couverture d'une arme ne peuvent pas être augmentées, même par un travail exceptionnel. Il s'agit de caractéristiques structurelles propres au type d'arme.

Les armes à distance n'ont pas de valeur de Couverture, mais disposent de caractéristiques supplémentaires :

- le **facteur de portée** (FP) indique la portée optimum d'une attaque. Il est possible de tirer jusqu'à quatre fois cette portée, avec un malus cumulatif d'un dé à la difficulté pour chaque facteur au-delà du premier.
- la **capacité** indique le nombre de fois qu'il est possible de tirer avant de devoir recharger l'arme.
- le **rechargement** indique s'il faut une action ou non pour recharger l'arme.

Bien que sévèrement régulées par Andrew Ryan en raison des risques qu'elles posent pour la structure de la cité, les armes à feu se retrouvent fréquemment impliquées dans des affrontements entre chrosômes et habitants encore sains de Rapture.

Elles ne diffèrent pas vraiment des autres armes à projectiles, à l'exception de la règle suivante :

- à chaque fois qu'une arme à feu fait perdre des points d'efforts à une cible, celle-ci perd automatiquement un point de seuil de rupture ;
- la cible peut récupérer ce point de rupture en restant planquée un tour complet ;
- si la cible subit un dépassement inférieur à 4, elle perd un point de seuil de rupture mais ne peut le récupérer en aucune manière.

Les aspects d'armement

Toutes les armes possèdent des aspects qu'il est possible d'activer comme un aspect du personnage. Ces aspects peuvent être augmentés de 1 à 3 points, au maximum, lorsqu'un maître-artisan se charge de la fabrication.

Les aspects (0) indiquent des scores inexistantes pour des armes de facture normale mais que l'on peut améliorer par un travail de qualité.

Aire d'effet

Une telle arme a un rayon d'action. Elle touche un nombre de cibles (qui doivent se trouver côté à côté) égal au montant de l'aspect.

Discret

Cet aspect s'applique essentiellement à des armes à distance. Il peut être activé pour toute attaque furtive où sa discrétion sera un avantage, pour une embuscade par exemple.

Dispersion

A bout portant, une telle arme transforme son score de menace en dés de sang.

Enflammée

Une arme enflammée ne provoque pas de dégâts directement mais provoque un embrasement de la cible d'une valeur égal au score de l'aspect. Voir page 37 pour les règles d'embrasement.

Cet aspect ne peut être activé que si l'arme est utilisée dans un milieu sec.

Légère

Une arme légère est courte ou fine, voire les deux. Cet aspect pourra être activé en rehaut sur toutes les actions nécessitant de la rapidité et de la précision. Il pourra être activé en faille pour les attaques où le faible poids de l'arme ou sa fragilité seront un handicap : pour désarmer une arme lourde par exemple.

Lourde

Une arme massive, fabriquée dans des matériaux lourds. Cet aspect peut être activé en rehaut dans toutes les situations où le poids peut être un avantage : attaque brutale, destruction d'une armure, mise à terre, etc. Cet aspect pourra servir de faille chaque fois que le poids et l'encombrement de l'arme mettent le personnage en difficulté : pour effectuer une acrobatie, pour être discret, face à un adversaire maniant une arme légère, etc.

Une arme avec un aspect Lourd (3) ou plus doit être maniée à deux mains.

Précis

Une telle arme est fine, droite et effilée. Elle est pratique pour toute attaque rapide et ciblée : frapper en profitant des points faibles d'une armure par exemple. Cet aspect peut être activé en faille sur une action où une arme trop fine est désavantageuse, pour parer une arme lourde par exemple.

Protecteur

Cette arme est particulièrement adaptée à l'armure et à la morphologie des Protecteurs des Petites Sœurs. Cet aspect est activé en rehaut si le personnage qui s'en sert est un Protecteur ou en faille dans le cas contraire.

Une arme avec un aspect Protecteur doit être maniée à deux mains si le personnage n'est pas lui-même un Protecteur.

Sous-marine

Une arme à projectile sous-marine peut être utilisée sous l'eau. Cet aspect peut être activé en rehaut lorsque le personnage se bat sur les fonds marins à l'extérieur de Rapture.

Armes

Aiguille de Grande Sœur

Me 3 – Co 1 – Légère (1), Précis (2)

Aiguille de Petite Sœur

Me 1 – Co 1 – Légère (2), Précis (3)

Arbalète

Me 3 – Co 0 – Sous-marine (0)

Arme à projectile – FP 20

Capacité : 1

Rechargement : action

Chalumeau

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

Chandelier

Me 1 – Co 0 – Lourde (2)

Clé anglaise

Me 1 – Co 1 – Lourde (1)

Club de golf

Me 1 – Co 2 – Légère (0), Maniable (0)

Crochet

Me 1 – Co 0 – Légère (3), Maniable (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 de chasse

Me 3 – Co 0 – Dispersion (2)

Arme à feu – FP 25

Capacité : 2

Rechargement : action

Fusil de chasse (canon scié)

Me 2 – Co 0 – Dispersion (3)

Arme à feu – FP 15

Capacité : 2

Rechargement : action

Hache d'incendie

Me 2 – Co 1 – Lourde (1)

Lance grenades artisanal

Me 5 – Co 0 – Aire d'effet (4), Dispersion (5)

Arme à feu – FP 30

Capacité : 3

Rechargement : action

Lance harpon

Me 3 – Co 0 – Discret (1), Précis (2), Sous-marine (3)

Arme à projectile – FP 40

Capacité : 1

Rechargement : action

Lanceur chimique

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

Arme à feu – FP 15

Capacité 5

Rechargement : 2 actions

Matraque

Me 2 – Co 1 – Lourde (1)

Mitrailleuse

Me 3 – Co 0 – Aire d'effet (3)

Arme à feu – FP 35

Capacité : 5

Rechargement : action

Tuyau

Me 2 – Co 1 – Lourde (2)

Revolver

Me 2 – Co 0 – Légère (2), Précis (0)

Arme à feu – FP 40

Capacité : 6

Rechargement : action

Armes de Protecteur

Foreuse

Me 3 – Co 2 – Lourde (2), Protecteur (2)

Fusil laser ionique

Me 4 – Co 0 – Précis (4), Maniable (2), Protecteur (2)

Lance rivets

Me 3 – Co 0 – Sous-marine (1), Protecteur (1)

Arme à projectile – FP 20

Capacité : 10

Rechargement : action

Armures

Caractéristiques d'une armure

- la **protection** est la capacité de l'armure à diminuer directement les dégâts subis. Cette valeur varie entre 1 à 4 points.
- la **solidité** est la capacité de l'armure à résister aux chocs.

Les aspects d'armures

Etanche

Une armure Etanche permet à son porteur de sortir de Rapture pour explorer les fonds marins dans une relative sécurité. Plus le score est élevé, plus l'autonomie de l'armure en oxygène sera importante.

Intégrale

Il s'agit d'une armure couvrant le corps du combattant d'une manière la plus complète possible. Plus le score est élevé et moins l'armure a de points faibles. Cet aspect peut s'activer contre les armes précises et légères pour limiter leur efficacité.

Protecteur

Cette armure est particulièrement adaptée à la morphologie des Protecteurs des Petites Sœurs. Cet aspect est activé en rehaut si le personnage qui s'en sert est un Protecteur ou en faille dans le cas contraire.

Liste d'armures

Rapture n'a jamais été construite ou approvisionnée dans l'optique d'y faire la guerre. Les « armures » y sont donc rares et peu adaptées au combat. Les chrosômes en portent d'ailleurs rarement, préférant recourir à des fortifiants génétiques.

Tunique de cuir épais

Pr 1, So 1

Protections de football

Pr 2, So 1

Scaphandre d'ouvrier

Pr 3, So 4 – Intégrale (3), Lourde (2), Etanche (2)

Scaphandre de Protecteur

Pr 4, So 5 – Intégrale (3), Lourde (3), Protecteur (3), Etanche (5)

Scaphandre de Grande Sœur

Pr 3, So 4 – Intégrale (3), Légère (3), Etanche (5)

PLASMIDES ET FORTIFIANTS GENETIQUES

Les plasmides et les fortifiants génétiques sont des sérums spéciaux fabriqué à base d'ADAM qui produisent différents changements dans l'organisme, permettant des modifications génétiques et mutations en temps réel, et offrant aux chrosômes ce que l'on peut qualifier de « super-pouvoirs ».

Injections d'ADAM et d'EVE

La première dose d'ADAM

Bien que ce soit de plus en plus difficile, il est possible de se procurer des doses d'ADAM pures à Rapture. L'injection d'une dose apporte des points d'évolution aux chrosômes (page 58) et déclenche une première mutation chez les humains encore purs.

La première fois qu'un humain s'injecte une dose d'ADAM, il ne gagne aucun point d'évolution, tombe inconscient quelques instants et encaisse un point de Faiblesse. Lorsqu'il reprend connaissance, il obtient gratuitement un score de 1 dans la compétence Chrosôme ainsi que l'aspect de plasmide Arc électrique avec un score de 1. Le problème c'est qu'il a définitivement quitté le royaume des simples mortels pour devenir un chrosôme dépendant à l'ADAM. Sans espoir de guérison.

Consommation d'ADAM

Pour un chrosôme, la consommation d'ADAM brut (qu'il provienne d'une limace de mer, du cadavre d'une Petite Sœur ou d'une seringue achetée au prix fort) procure un plaisir intense, en plus de lui permettre de faire évoluer ses plasmides.

Les effets techniques de l'injection d'une dose d'ADAM sont les suivants :

Type de dose	Récupération de tension	Points d'évolution gagnés
Limace morte	Aucune	Aucun
Limace vivante	1 point de tension	Aucun
Dose raffinée	2 points de tension	1
Petite Sœur	4 points de tension	2

Référez-vous à la page 58 pour plus d'informations sur l'utilisation des points d'évolution.

En outre, le personnage subit une faille Euphorique (1) jusqu'à la fin de la scène. Le niveau de cette faille s'aggrave à chaque prise d'EVE ou d'ADAM au cours d'une même scène.

Injections d'EVE

L'EVE est un sérum bleu vif dérivé à partir de quantités extrêmement diluées d'ADAM. Ce produit est sans effet sur les humains encore purs.

Sur les chrosômes, une injection d'EVE entraîne un léger état d'euphorie qui a les effets techniques suivants :

- le personnage choisit l'un de ses plasmides, qui peut à nouveau être utilisé gratuitement (comme s'il n'avait pas été utilisé de la scène)
- le personnage regagne immédiatement 1 point de tension
- le personnage subit une faille Euphorique (1) jusqu'à la fin de la scène. Le niveau de cette faille s'aggrave à chaque prise d'EVE ou d'ADAM au cours d'une même scène.

Obtenir des plasmides ou des fortifiants

En termes techniques, les plasmides et fortifiants sont des **aspects** qu'un personnage acquiert par une consommation d'ADAM. La différence entre ces deux catégories d'aspects est seulement liée à l'utilisation de ces pouvoirs : les fortifiants génétiques sont toujours actifs alors que les plasmides demandent un léger effort de volonté à chaque utilisation.

Effets des sérums sur les simples humains

Naturellement, les plasmides et fortifiants sont uniquement réservés aux chrosômes et leurs sérums sont hautement toxiques pour les humains encore « purs ». Il est impérativement nécessaire de posséder un score supérieur ou égal à 1 la compétence Chrosôme pour utiliser des plasmides ou améliorer son corps avec des fortifiants génétiques.

Si un personnage essaye de passer outre cette limitation et de s'injecter directement un sérum de plasmide ou de fortifiant, il doit immédiatement payer assez de points d'expérience pour obtenir un score de 1 en Chrosôme pour que son corps réagisse à l'introduction du plasmide ou du tonique en absorbant l'ADAM contenu dans la solution. Il tombe inconscient quelques instants, encaisse 3 points de Faiblesse mais survit à l'opération.

S'il ne peut pas payer le coût en expérience, où s'il ne le souhaite pas, il plonge immédiatement dans un profond coma qui se révélera fatal s'il n'est pas traité médicalement. Sortir un personnage de cet état demande de réussir un test de Médecin (-5).

Limites du corps humain

Malgré l'ADAM, le corps humain n'est pas capable de supporter un grand nombre de ces mutations sans s'effondrer sous la pression. Le nombre de plasmides et de fortifiants qu'un personnage peut posséder à la fois est limité à 3 plasmides et 3 fortifiants génétiques actifs au maximum.

Fortifiants et plasmides en sommeil

Un chrosôme peut cependant contourner cette limite en mettant volontairement certains de ses plasmides ou fortifiants en sommeil. Une fois en sommeil, un plasmide ou fortifiant ne peut plus être utilisé mais ne compte plus dans la limite ci-dessus.

Le nombre de plasmides et fortifiants qu'il est possible de maintenir en sommeil est en revanche limité par le degré de présence de l'ADAM dans son organisme, c'est-à-dire son score dans la compétence Chrosôme du personnage.

Compétence Chrosôme	Plasmides en sommeil	Fortifiants génétiques en sommeil
1	1	2
2	2	3
3	2	4
4	3	4
5	4	5

Pour mettre des fortifiants ou des plasmides en sommeil ou les réactiver, il suffit au personnage de se rendre à l'une des nombreuses génothèques automatiques installées à Rapture par Sinclair Solutions.

Plasmides

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

L'utilisation répétée de plasmides est fatigant pour l'esprit et le corps du personnage. Au cours d'une scène, il est possible d'utiliser deux plasmides sans conséquences. Chaque utilisation supplémentaire coûte des point d'Effort au personnage : la troisième coûte 1 point, la quatrième 2, la cinquième 3 et ainsi de suite.

Certains plasmides 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 plasmide. Chaque amélioration ne peut être sélectionner qu'une seule fois, sauf si le texte précise le contraire. Naturellement, dans le cas d'un plasmide utilisé comme une arme, ces qualités ne comptent plus pour infliger des dégâts.

Liste de plasmides

Note : Les plasmides qui comportent la mention *Rare* dans leur description sont des secrets bien gardés par leurs inventeurs, et ne sont pas disponibles à la vente dans Rapture.



Arc électrique

Projette une décharge électrique capable de paralyser une cible ou de faire dérailler une machine.

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

Améliorations :

- +1Q : La cible du plasmide est paralysée et perds 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.



Balise de sécurité

Attire l'attention des systèmes de sécurité de Rapture sur une zone ou une personne. La victime de ce plasmide est alors considérée par les robots, tourelles et caméras de Rapture comme un dangereux criminel à appréhender immédiatement.

Balise de sécurité ne fonctionne pas sur les machines et se dissipe au bout d'une passe, après quoi les système de Rapture reprennent leur activité précédente.

Améliorations :

- +1Q : L'effet dure une passe supplémentaire. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois.
- +5Q : L'effet dure jusqu'à la fin de la scène.



Caméléon

Permet de se rendre pratiquement invisible.

Une fois ce plasmide 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 Chrosôme s'il souhaite disparaître à nouveau.



Charge aérienne

Permet de se propulser dans les airs sur une courte distance.

Ce plasmide 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 plasmide 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.



Eclats cryogéniques

Transforme temporairement une cible en bloc de glace.

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

Améliorations :

- +1Q : La cible du plasmide 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. Cette amélioration peut être prise plusieurs fois pour prolonger cette durée.



Houdini

Devenez le roi de l'évasion ! Permet de disparaître dans un nuage de fumée pour réapparaître instantanément un peu plus loin.

Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit directement voir sa destination (qui doit se trouver à moins de 10 mètres). Ce plasmide ne fonctionne pas à travers un écran de télévision mais permet de franchir des vitres sans problèmes.

Améliorations :

- +1Q : Ce plasmide peut être combiné avec une action de combat (attaque, défense, préparation)
- +1Q : Ce plasmide peut être combiné avec un autre plasmide





Hypnose

Rare

Impose temporairement un conditionnement mental à un être vivant.

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

La cible de ce plasmide 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.



Incinération

Déclenche un feu d'un simple claquement de doigts.

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



Leurre

Crée un double illusoire du personnage.

Cette illusion est parfaitement réaliste (elle semble respirer et regarder autour d'elle) mais elle est totalement immobile. Cet effet dure une scène où jusqu'à ce que le double soit victime d'une attaque.



Nuée d'insectes

Projette une nuée d'abeilles que le personnage peut commander télépathiquement pour attaquer ses ennemis.

Ce plasmide est considéré comme une arme ayant les caractéristiques : Me 1 – Co 0, FP 20, Aire d'effet (score du plasmide).



Projection

Permet de projeter son esprit hors de son corps pour explorer les environs sans risques pour la santé.

Une fois projeté, le personnage peut se déplacer sous une forme fantomatique dans un rayon de 50 mètres autour de son corps. Cette forme désincarnée souffre cependant de certaines limitations :

- Elle ne peut ni voler, ni franchir des obstacles solides.
- Sous cette forme, le personnage ne peut ni ramasser d'objets ni frapper ses ennemis, ni interagir avec des machines. Il peut cependant utiliser d'autres plasmides s'il le souhaite (à l'exception du plasmide Projection naturellement).

La projection prend fin après une passe, lorsque le chrosôme le souhaite ou lorsqu'il encaisse un point de Fatigue, Faiblesse ou Tension.

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.
- +3Q : Le personnage peut voler et franchir des objets solides, comme un véritable fantôme.



Sauveur ?

Rare

Le chrosôme utilisant ce plasmide peut interagir directement avec la limace de mer greffée à l'intérieur d'une Petite Sœur. D'une simple caresse, il peut décider :

- De sauver la Petite Sœur en détruisant la limace. Dans ce cas, la Petite Sœur survit et retrouve son libre arbitre, mais le chrosôme ne récolte qu'un point d'évolution. Cette capacité ne dispense pas d'affronter le Protecteur de l'enfant, qui ne comprendra pas forcément pourquoi vous tenez tant poser la main sur sa Petite Sœur.
- De récolter l'ADAM accumulé par la Petite Sœur. Dans ce cas le chrosôme récolte 3 points d'évolution mais l'enfant est tuée.

Voir page 57 pour plus d'information sur les points d'évolution.



Stentor

Un cri si puissant qu'il envoie vos ennemis voler à travers la pièce !

Ce plasmide est considéré comme une arme ayant les caractéristiques : Me 1 – Co 0, FP 10, Aire d'effet (2).

Améliorations :

- +2Q : Les cibles du plasmide de taille humaine ou plus petites sont jetés à terre sous l'impact.
- +4Q : L'impact est suffisamment fort pour jeter un Protecteur à terre.



Télékinésie

Permet de manipuler des objets à distance ou de jeter des projectiles à vos ennemis sans même vous salir les mains.

Si ce plasmide 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 plasmide 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 plasmide cesse d'agir immédiatement après l'attaque.



Vitesse surhumaine

Le personnage ajoute le score de ce plasmide à sa compétence de circonstance pour le reste de la scène. Il peut décider d'utiliser ce pouvoir en réaction lorsque ce n'est pas son tour. Il obtient alors 1 action utilisable comme une Réaction immédiatement.

Fortifiants génétiques

Comme les plasmides, les fortifiants génétiques permettent à un personnage de se doter de capacités extraordinaires. Mais contrairement aux plasmides, ils ne demandent pas d'action ou de test de compétence pour être efficaces : leur effet est toujours actif (tant qu'ils ne sont pas mis en sommeil).

Liste de fortifiants génétiques

Note : Les fortifiants génétiques qui comportent la mention *Rare* dans leur description sont des secrets bien gardés par leurs inventeurs, et ne sont pas disponibles à la vente dans Rapture.



Bond

Le personnage peut désormais faire des bonds prodigieux et tomber de plus grandes hauteurs sans se faire mal.



Carapace

La peau du personnage durcit, protégeant le personnage comme une armure Pr (Score), Sol (Score) contre les attaques physiques.

Le score maximal de ce fortifiant est de 3.

Ce fortifiant n'a aucun effet sur le feu, le froid ou l'électricité mais fonctionne contre la pression des fonds marins.



Décharge

Chaque fois que le personnage subit des dégâts au corps à corps, son attaquant est frappé d'une décharge électrique infligeant (Score / 2) dégâts.



Electricité corporelle

Le corps du personnage génère sa propre électricité comme une petite batterie. Ce fortifiant a les effets suivants :

- Il protège le personnage comme une armure Pr (Score), Sol (Score / 2) contre les attaques électriques.
- Lorsque le personnage utilise le plasmide Arc électrique, le joueur peut remplacer (Score / 2) dés par des dés spéciaux.
- Le personnage ne peut pas mourir d'une électrocution ordinaire.



Empathie mécanique

Lorsque le personnage bricole, améliore ou sabote un engin mécanique, il peut transformer (Score) dés en dés spéciaux.



EVE-ficace

Rare

Le personnage peut utiliser ses plasmides gratuitement (Score) fois supplémentaire chaque scène.

Le score maximal de ce fortifiant est de 3.



Fontaine de jouvence

Le personnage récupère des points de Faiblesse, de Tension et de Fatigue deux fois plus vite s'il est immergé dans l'eau.



Force surhumaine

Lorsque le personnage se sert de sa force brute ou attaque un ennemi au corps à corps, il peut transformer (Score / 2) dés en dés spéciaux.



Goinfre

Lorsqu'il s'empiffre, le personnage récupère l'équivalent d'une nuit de repos par repas complet, soit 4 points de Fatigue. Ce fortifiant ne fonctionne pas si le chrosôme se contente d'un simple casse-croute. Le festin doit être digne de son appétit démesuré.

Ce fortifiant ne peut être utilisé plus d'une fois par journée.



Ignifugé

Le corps du personnage est pratiquement insensible aux flammes. Ce fortifiant a les effets suivants :

- Il protège le personnage comme une armure Pr (Score), Sol (Score / 2) contre les attaques de flammes.
- Lorsque le personnage utilise le plasmide Incinération, le joueur peut remplacer (Score) dés par des dés spéciaux.
- Lorsque le personnage résiste à un effet d'Embrassement, il peut remplacer (Score / 2) dés par des dés spéciaux.



Interférences

Le personnage génère inconsciemment des parasites électro-magnétiques qui rendent la vie impossible aux systèmes de sécurité automatiques (caméras, tourelles, robots) à proximité.



Lot 192

Rare

Le personnage regagne immédiatement son plein libre arbitre et est complètement immunisé à toute tentative d'hypnose ou de conditionnement mental.



Mémoire absolue

Le personnage acquiert une mémoire photographique infaillible et peut désormais déduire les points faibles d'une armure, d'une structure ou d'un mécanisme d'un simple coup d'œil.



Pas de loup

Le personnage ne fait plus de bruit lorsqu'il se déplace, tant qu'il ne court pas.



Pirate instinctif

Le personnage dispose maintenant d'un instinct surnaturel pour résoudre les énigmes et les problèmes, ce qui lui permet de pirater des machines ou de forcer des serrures beaucoup plus facilement.



Poches corporelles

Ce fortifiant permet au personnage de créer des poches de chair pour lui permettre de dissimuler de petits objets à l'intérieur de son corps.



Régénération

L'organisme du personnage est désormais capable de récupérer beaucoup plus vite de ses blessures.

Le chrosôme régénère rapidement les blessures dont le dépassement est inférieur ou égal à (Score). Une telle blessure se régénère en (dépassement x 10) minutes sans entraîner de séquelle. Les points de Faiblesse correspondants sont récupérés dès la blessure régénérée.



Résurrection

Rare

Ce fortifiant altère le code génétique du personnage pour le faire ressembler à celui d'Andrew Ryan, ce qui lui permet d'utiliser les Vita-chambres de Rapture.



Rôdeur

Le personnage est désormais capable de se déplacer en rampant sur les murs ou au plafond.



Sang froid

La température corporelle du personnage chute jusqu'à se rapprocher de 0°. Ce fortifiant a les effets suivants :

- Il protège le personnage comme une armure Pr (Score), Sol (Score / 2) contre les attaques liées au froid ou à la glace.
- Lorsque le personnage utilise le plasmide Eclats cryogéniques, le joueur peut remplacer (Score / 2) dés par des dés spéciaux.
- Le personnage ne peut pas mourir des suites d'un froid ordinaire.



Soif de sang

Lorsqu'il se régale de chair ou de sang humain, le personnage récupère l'équivalent d'une nuit de repos par repas, soit 4 points de Fatigue.

Contrairement au fortifiant Goinfre, la Soif de Sang ne demande pas d'ingérer de grandes quantités pour fonctionner. Une simple gorgée ou bouchée suffit.

Ce fortifiant ne peut être utilisé plus d'une fois par journée.



Soiffard

L'alcool a des vertus insoupçonnées sur le personnage. Il récupère l'équivalent d'une nuit de repos par bouteille descendue, soit 4 points de Fatigue.

Ce fortifiant ne peut être utilisé plus d'une fois par journée.



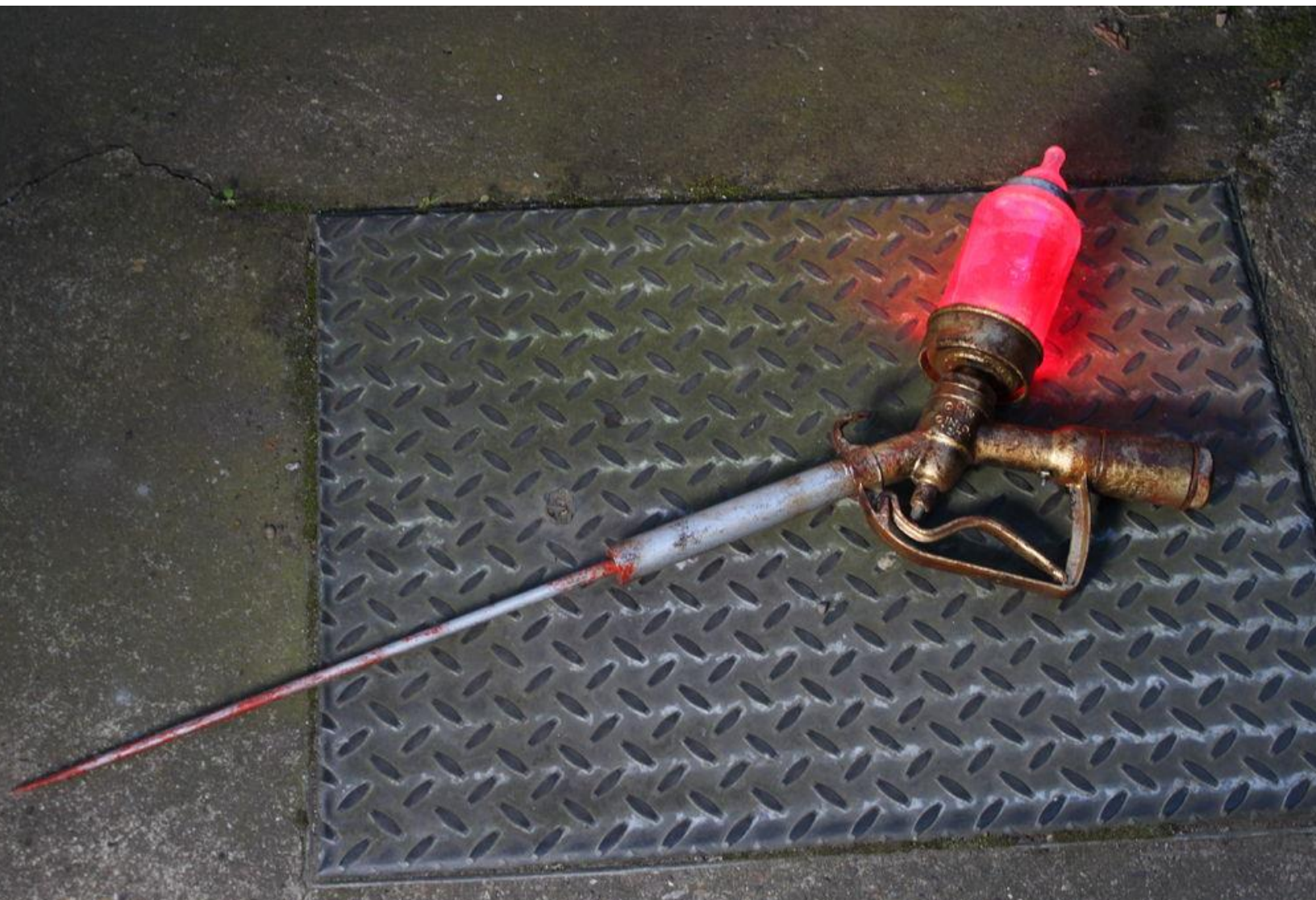
Tempête de flammes

Chaque fois que le personnage subit des dégâts au corps à corps, son attaquant est frappé par des flammes infligeant (Score / 2) dégâts.



Tempête de glace

Chaque fois que le personnage subit des dégâts au corps à corps, son attaquant est frappé par des éclats de glace infligeant (Score / 2) dégâts.



CREER UN PERSONNAGE

Il existe plusieurs méthodes pour créer un personnage Métal. Les personnages créés sont tous équivalents, aussi pouvez-vous choisir la méthode avec laquelle vous êtes le plus à l'aise.

Méthode One-shot

Cette méthode est particulièrement utile pour créer rapidement des personnages pour un scénario one-shot – notamment si les joueurs sont déjà familiarisés avec l'univers ou ont une bonne idée de ce qu'ils veulent jouer. Avec cette méthode, il s'agit de répartir directement des scores pré-calculés et non pas des points d'expérience.

Compétences

Toutes les compétences, à l'exception de Chrosôme, commencent gratuitement avec un score de 1. Répartissez ensuite les scores suivants :

Score	Nombre de compétences à ce score
4	1
3	5
2	8

Aspects

Répartissez les scores suivants dans les aspects de votre personnage :

Score	Nombre d'aspects à ce score
3	4
2	5
1	4

Les plasmides et les fortifiants génétiques sont traités comme des aspects ordinaires mais sont soumis à des restrictions supplémentaires : leur acquisition exige que le personnage ait une compétence Chrosôme au moins égale à 1 et leur nombre est limité (voir page 47).

Failles

Il est possible, mais pas obligatoire de donner des failles au personnage. Il pourra en avoir un maximum de trois à la création. Le joueur affecte le score de son choix, entre 1 et 4 à chacune de ces failles. Pour chaque faille choisie, le personnage gagne un aspect supplémentaire avec un score égal à celui de la faille moins 1. Prendre une faille à 1 n'entraîne donc aucun avantage en contrepartie, cela permet juste de typer un peu le personnage.

Les motivations

Pour créer un personnage débutant, répartissez 12 rangs dans les motivations.

Un personnage ne peut avoir qu'une seule motivation avec une valeur de 0 et qu'une seule motivation avec une valeur de 5.

Compteurs d'états

Enfin, choisissez les scores des compteurs d'états, avec un score à 1, un à 2 et le dernier à 3.

Méthode libre

Cette méthode fournit une liberté de création totale. Le joueur dispose de 230 points d'expérience à répartir comme il le souhaite, avec un point minimum dans chacune des compétences (à l'exception de Chrosôme, qui peut rester nulle). Une seule limitation subsiste : un seul score à 4 et aucun à 5. Les motivations et les failles sont gérés comme dans la méthode des trognes.

Vous pouvez, bien entendu, donner beaucoup plus de points d'expérience pour créer des personnages plus puissants.

Note : Souvenez-vous que les aspects de plasmides et de fortifiants génétiques sont soumis à des restrictions supplémentaires : leur acquisition exige que le personnage ait une compétence Chrosôme au moins égale à 1 et leur nombre est limité (voir page 47).

L'EXPERIENCE

Au cours de sa vie et de ses aventures, votre personnage apprend de ses épreuves et de ses observations : il peut ainsi développer ses compétences, ouvrir de nouveaux aspects ou affirmer ceux qu'il possède déjà. Les points d'expérience (Exp) représentent cette évolution : vous en recevez à la fin de chaque séance de jeu, que vous pouvez utiliser immédiatement et répartir.

Les scores des compétences et des aspects fonctionnent exactement de la même manière. Le nombre de dés que vous possédez dans un de ces traits dépend des points d'expérience que vous y avez mis, comme indiqué dans ce tableau.

Score	Expérience
0	0
1	1
2	6
3	11
4	21
5	41

Vous pouvez donc dépenser vos points :

- pour augmenter une compétence
- pour augmenter un aspect

- pour acheter un nouvel aspect
- pour améliorer un score de compteur (fatigue, faiblesse ou tension)
- pour réduire une faille

Gardez une trace précise du nombre de points d'expérience dans chaque trait. Il vous suffit d'ajouter les points que vous recevez en aventure et, à chaque fois que vous passez un palier, vous gagnez un dé supplémentaire.

Les points d'évolution

Les points d'expérience ne sont pas le seul moyen de devenir meilleur à Rapture : l'ADAM peut constituer une voie rapide vers la puissance brute, si on accepte les effets secondaires. Les points d'évolution représentent cette propriété de l'ADAM. Ils fonctionnent exactement comme des points d'expérience, mais il ne peuvent être dépensés uniquement pour acquérir ou améliorer les éléments suivants :

- la compétence Chrosôme
- les aspects de plasmides
- les aspects de fortifiants génétiques
- les aspects liés à une apparence monstrueuse où à la dégénération du personnage

Les personnages peuvent gagner de l'ADAM en s'injectant des doses obtenues à prix d'or dans le commerce (1 point par dose ainsi consommée) ou en dévorant la limace de mer greffée à l'intérieur d'une Petite Sœur (2 points par petite Sœur ainsi massacrée).

Gagner de l'expérience

Une séance de jeu devrait rapporter entre 3 et 5 points d'expérience à chaque joueur. Accordez 1 ou 2 points de bonus lorsque la séance a vu la fin d'un scénario marquant.

Il est aussi de bon ton de récompenser d'un point bonus celui des joueurs qui a marqué la soirée d'un bon mot, provoqué un fou rire générale, ou amené une forêt noire pour la pause.



LES FIGURANTS

Vous pouvez créer et gérer les figurants et les adversaires des personnages exactement comme ces derniers – compétences, aspects, efforts, états, etc. Vous vous rendrez compte que, si c'est très intéressant pour les figurants les plus importants, c'est rapidement la plaie pour la masse des silhouettes qui entourent les personnages.

Voici la manière simple de caractériser et de gérer tous ces gens (et les bestioles et les monstres aussi, tiens !)

Description

Voici un exemple utilisant le format habituel de description d'un figurant :

Bert, colporteur– 3 / 6

Spécialités (9) – As de l'esquive, Faire la fête, Négociateur de bons prix, Se planquer,

Extra (12) – Baratineur, Connaissance des bas-quartiers de Rapture, Sentir venir les ennuis

Compteur : 6 / 9 / 12 / 15

Le nom, le descriptif

C'est une esquisse rapide de l'individu. On le complète avec son métier, son occupation principale ou sa nature.

La valeur

Cette valeur (3 dans notre exemple) représente l'importance et l'efficacité basique du figurant. La valeur du personnage indique le nombre de dés qu'il lance pour n'importe quelle action, même sans rapport évident avec son occupation ou sa nature. Vous utiliserez aussi cette valeur pour calculer le seuil de rupture et le nombre d'actions par tour, toujours en essayant de prendre en compte l'adéquation de l'occupation du figurant et du style de conflit.

Le chiffre qui suit la valeur (6 dans notre exemple), indique le nombre de dés que vous jetez pour une action en rapport avec l'occupation ou la nature du figurant. Cette valeur est celle des aspects standards du personnage. Pour ce personnage, le meneur jettera 6 dés sur tous les tests pour lequel il paraît logique qu'un colporteur, un marchand ou un habitué de la route soit à l'aise.

Note : Lorsqu'un figurant est capable de lancer des plasmides, c'est cette valeur qui est additionnée au score du plasmide.

Bien sûr, le meneur reste seul maître des poignées de dés de ses figurants. Si vous pensez qu'une action ou une connaissance particulière est illogique pour un personnage, réduisez simplement sa poignée à un dé ou deux.

Les spécialités

Il s'agit des points forts du personnage. Ce peuvent être des secteurs particuliers de son occupation ou des passions personnelles, des entraînements ou des tours. Voyez-les un peu comme les aspects un peu poussés des figurants.

Lorsque le figurant tente un test couvert par une de ses spécialités, il lance la valeur indiquée (ici 9 dés). On n'additionne aucune valeur, et on n'utilise qu'une seule spécialité à la fois. En revanche, les figurants peuvent utiliser leurs spécialités à volonté sans se préoccuper d'un quelconque score d'effort.

Les extras

Il s'agit des points sur lesquels le personnage peut agir de manière exceptionnelle, accomplissant de véritables coups d'éclats. Ce sont toujours des talents majeurs, ou des aspects marquant du figurant.

Les extras correspondent aux tests sur lesquels un personnage classique utiliserait plusieurs aspects forts, dépensant des points d'efforts par paquet de 6.

Lorsqu'il affronte un test couvert par un de ses extras, le figurant lance la valeur indiquée (ici 12 dés). Comme pour les spécialités, on n'additionne aucune valeur, et on n'utilise qu'un seul extra à la fois. En revanche, ce n'est pas gratuit. Lorsqu'il active un extra, le meneur doit cocher une case du moniteur du figurant, représentant les efforts investis.

Si le figurant veut tenter une action qui correspond à un de ses extras, mais qu'il est un peu bas sur son moniteur, vous pouvez « l'économisez ». Utilisez simplement cet extra comme une spécialité : vous obtiendrez moins de dés, mais vous éviterez aussi la dépense d'une case de moniteur. Après tout, qui peut le plus peut le moins.

Le compteur

Les figurants ont un compteur unique, décrivant leur état général. Chaque ligne de ce compteur contient 3 cases + autant de cases que la valeur du figurant. Au bout de chaque ligne se trouve le seuil de difficulté, comme pour les personnages classiques.

Les figurants humains utilisent un compteur classique à 4 lignes, avec les mêmes seuils de difficultés que pour les personnages (6/9/12/15). Certaines créatures utiliseront des compteurs particuliers, avec plus ou moins de lignes, et des seuils de difficultés adaptés.

Ainsi, les morts osseux, fragiles mais insensibles à la douleur, utilisent le compteur (6/6/6). Ce compteur ne contient que trois lignes, mais même sur la dernière ligne, les osseux utilisent un seuil de réussite de 6.

Une dernière précision : Comme les compteurs classiques, les compteurs des figurants n'ont que trois cases sur leur dernière ligne. Cela vaut aussi bien pour les compteurs (6/9/12/15) que pour les compteurs plus exotiques.

Le bonus dramatique

Il représente l'importance du figurant dans l'histoire. Il varie de +0 à +5. Plus le figurant est important dans le scénario, plus ce bonus est important. Le simple planton a un bonus de +0. Si le figurant est important pour la scène, donnez-lui +0 ou +1. S'il est important pour le scénario, +1 ou +2. S'il compte dans la campagne, n'hésitez pas à monter encore ce score. Dans tous les cas, n'en abusez pas. Le moindre garde n'a pas +3 en bonus dramatique !

En combat

Le seuil de rupture d'un figurant est égal à sa valeur + son armure. Vous pouvez y ajouter un bonus dramatique.

Le score d'initiative d'un figurant se calcule à partir de sa valeur. S'il est entraîné au combat, on utilise sa valeur haute. Dans le cas contraire c'est sa valeur basse qui servira. Dans le cas d'un figurant particulièrement incompetent en termes de baston, le meneur peut lui affecter une initiative de 1.

- quand un figurant subit des dégâts, il barre directement des cases de son compteur (au lieu des points d'efforts). Lorsqu'il n'a plus de cases, il est hors de combat. Le chiffre en bout de ligne indique le seuil de réussite qu'il utilise dès qu'une nouvelle ligne est entamée.
- si un figurant subit un dépassement égal ou supérieur à 4 points, il tombe immédiatement – blessé ou mort. Si le dépassement est inférieur à 4, infligez normalement les qualités de l'attaque en barrant des points de son compteur, puis rayez immédiatement le reste de sa ligne en cours, quel que soit le nombre de points qui lui reste.

N'hésitez pas à utiliser la règle de coopération pour faire agir plusieurs figurants comme un seul. C'est encore le plus simple pour faire agir simplement un groupe improvisé face à un groupe de joueurs.

Créer des figurants

Vous pouvez créer des figurants pour des rôles particuliers, des personnages utiles dans votre aventure, ou simplement pour meubler le décor autour des personnages des joueurs. Décrivez rapidement le personnage, en oubliant pas que c'est cette définition qui vous servira à choisir si une action lui correspond ou pas. Cela peut faire une différence du simple au double pour ses jets de dés, alors soyez précis ou ajoutez un petit paragraphe descriptif pour mieux cerner le personnage.

Attribuez-lui ensuite une valeur, en fonction de son efficacité et de son utilité dans le scénario. De cette valeur dépendront ses aspects standards, ses spécialités et ses extras. Voici un petit tableau indiquant les fourchettes cohérentes pour les différents aspects, en fonction de la valeur de départ.

Valeur	Standard	Spécialité	Extra
1 – couillon de base	2-3	3-4	4-5
2 – type motivé	3-5	6-7	7-9
3 – mec entraîné	4-7	8-10	10-13
4 – gros balèze	6-8	10-12	13-15
5 – classe Nemesis	7-10	12-14	15-20

Il ne vous reste plus qu'à donner quelques aspects à votre figurant pour ses spécialités et ses extras. Choisissez-les comme vous choisiriez des aspects pour un personnage classique. Même si leur utilisation est ici simplifiée, ces traits suivent exactement la même logique que les aspects des personnages. Ils peuvent décrire des entraînements aussi bien que des connaissances ou des talents personnels, et on doit mieux cerner le personnage rien qu'en les parcourant.

Effort et états

Un figurant n'a ni score d'effort, ni moniteurs d'état. Toutes ces valeurs se combinent dans son compteur. Quand il est la cible d'un effet qui affecterait normalement son effort ou un de ses états, celui-ci s'applique à son compteur.

Quand un figurant est la cible d'un effet qui affecterait normalement le score d'Effort ou un de ses états (Fatigue, Tension, Faiblesse), l'effet s'applique à son compteur.

Il n'y a pas de conversion ni d'échelle de score. La valeur des effets reste la même. C'est juste la cible qui change.

Chrosômes, machines et rares humains encore sains

Chrosômes

Les chrosômes forment une masse de plus en plus grande d'habitants rendus fous à lier par l'utilisation de plasmides et de fortifiants. En janvier 1959 ils sont encore relativement peu nombreux et totalement désorganisés, mais cela changera très vite.

En 1960, les chrosômes formeront l'écrasante majorité des survivants de la guerre civile et la diffusion de phéromones dans l'atmosphère les changeront en soldats dociles aux ordres de Ryan.

Chrosôme armé – 2 / 5

Spécialités (7) – Armes à feu, Masque inquiétant, Tendre des embuscades

Extra (9) – Tactiques de meute, Sentir l'ADAM

Équipement – Revolver (Me 2 – Co 0 – Légère 2) ou Fusil de chasse (Me 3 – Co 0 – Dispersion 2) ou Mitrailleur (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3)

Plasmides – Arc électrique 2

Fortifiants génétiques – Carapace 2

Faibles – Défiguré 2, Dérangé 3, Difforme 2

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Chrosôme brute – 4 / 8

Spécialités (10) – Briser le mobilier urbain, Intimider, Sentir l'ADAM

Extra (13) – Massif, Boxe

Équipement – Aucun

Plasmides – Charge aérienne 2

Fortifiants génétiques – Carapace 2, Force surhumaine 4

Faibles – Défiguré 2, Dérangé 3, Apparence monstrueuse 3, Difforme 2

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Chrosôme Houdini – 3 / 7

Spécialités (8) – Masque inquiétant, Intimider, Sentir l'ADAM

Extra (11) – Tendre des embuscades, As de l'évasion

Équipement – Aucun

Plasmides – Houdini 4, Incinération 2

Fortifiants génétiques – Interférences 2, EVE-ficace 1, Pas de loup 1

Faibles – Défiguré 2, Dérangé 3, Difforme 2

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Chrosôme plafonnier – 2 / 5

Spécialités (7) – Armes improvisées, Masque inquiétant

Extra (9) – Sentir l'ADAM, Tendre des embuscades

Équipement – Crochet (Me 1 – Co 0 – Légère 3, Maniable 1)

Plasmides – Arc électrique 2, Charge aérienne 2, Vitesse surhumaine 2

Fortifiants génétiques – Pas de loup 3, Rôdeur 4

Faibles – Défiguré 2, Dérangé 3, Difforme 2

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Chrosôme violent – 2 / 5

Spécialités (7) – Masque inquiétant, Tendre des embuscades, Intimider

Extra (9) – Armes improvisées, Sentir l'ADAM

Équipement – Clé anglaise (Me 1 – Co 1 – Lourde 1) ou Hache d'incendie (Me 2 – Co 1 – Lourde 1) ou Couteau (Me 1 – Co 1 – Légère 1 – Précis 1)

Plasmides – Arc électrique 2, Télékinésie 1

Fortifiants génétiques – Carapace 1, Soif de sang 2

Failles – Défiguré 2, Dérangé 3, Difforme 2
Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Combattants de la guerre civile

En 1959, la guerre civile de Rapture voit s'affronter deux factions que tout oppose : la Sécurité de Rapture, aux ordres d'Andrew Ryan, et les émeutiers partisans d'Atlas. Les profils ci-dessous sont ceux des combattants typiques des deux camps, avant qu'ils ne dégénèrent totalement sous l'effet des plasmides pour devenir des chrosômes.

Emeutier d'Atlas 2 / 5

Spécialités (7) – Armes à feu, Sentir venir les ennuis, Système D
Extra (9) – S'attirer la sympathie du peuple, Tactiques de guérilla, Se faufiler dans Rapture
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)
Plasmides – Arc électrique 1
Fortifiants génétiques – Aucun
Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Milicien au service de Ryan 3 / 6

Spécialités (8) – Armes à feu, Sentir le mensonge, Utiliser les systèmes de sécurité
Extra (10) – Intimidation, Formation de combat, Solliciter l'aide des bons citoyens
Équipement – Revolver (Me 2 – Co 0 – Légère 2) ou Mitrailieuse (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3) et Couteau (Me 1 – Co 1 – Légère 1 – Précis 1)
Plasmides – Arc électrique 1, Balise de sécurité 1
Fortifiants génétiques – Aucun
Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Grande Sœur

Les Grandes Soeurs apparaissent à Rapture à la fin des années 1960. Ce sont des Petites Soeurs adolescentes qui ont échappé au Dr. Tenenbaum et ont été récupérées par le Dr. Lamb et la Famille de Rapture. Dix ans après la guerre civile, bien qu'elles soient devenues instables, elles sont chargées de maintenir l'équilibre écologique de Rapture, du moins celui auquel aspire Sofia Lamb.

Leur puissance extrême, bien au-delà de la normale des utilisateurs de plasmides, peut provenir de leur aptitude à démultiplier l'ADAM dans leur organisme, grâce à la larve implantée dans leur estomac. On suppose qu'elles ont développé une affinité presque naturelle avec l'ADAM, optimisant ainsi les pouvoirs qu'il leur procure.

Les Grandes Soeurs portent un scaphandre semblable à celui des Protectors, mais beaucoup plus efféminé. Leurs combinaisons ont une apparence assez atypique du fait qu'elle a été faite à partir d'objets détournés au lieu d'être manufacturés, bien qu'elles ont tout de même été conçues par Gilbert Alexandre.

Grande Sœur 5 / 10

Spécialités (14) – Agilité surprenante, Cri terrifiant, Tendre une embuscade
Extra (20) – Se faufiler partout, Sentir l'ADAM, Poignarder
Équipement – Aiguille de Grande Sœur (Me 3 – Co 1 – Légère 1 – Précis 2), Scaphandre de Grande Sœur (Pr 3, So 4 – Intégrale 3, Légère 3, Etanche 5)
Plasmides – Incinération 3, Charge aérienne 5, Vitesse surhumaine 5
Fortifiants génétiques – Régénération 5, Rôdeur 3, Pas de loup 3
Failles – Dérangée 5
Compteur – 6 / 6 / 9 / 9

Habitants de Rapture

En janvier 1959, Rapture en est encore aux prémices de sa chute et sa population est encore en grande partie composée de gens ordinaires, pour lesquels les plasmides sont un rêve inaccessible ou une avancée scientifique dérangeante.

Etant donnée la politique menée par Ryan, on peut distinguer deux grandes catégories d'habitants à Rapture : les têtes pensantes enlevées ou arrivées volontairement dans cette utopie sous-marine et les ouvriers qui ont construit la ville et qui entretiennent ses machines. Voici quelques exemples de figurants appartenant aux deux catégories :

Artiste exilé – 1 / 2

Spécialités (3) – Faire la fête, Haine de toute censure, Mépris de la surface

Extra (5) – Connaissance du gotha de Rapture, Exercer son art

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Chanteuse de bar – 1 / 2

Spécialités (3) – Chanter des standards du jazz, Eviter les ennuis, Disparaître dans les bas-fonds

Extra (5) – Tout le monde me doit une faveur, Séduction, Tenir l'alcool

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Entrepreneur – 1 / 3

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

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

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Mafieux – 1 / 3

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

Extra (5) – Intimider, Faire chanter, Mentir

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Ouvrier des bas-quartiers – 1 / 2

Spécialités (3) – Se planquer, Mécanique, Nostalgie de la surface

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

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Pêcheur des grands fonds – 1 / 2

Spécialités (3) – Connaissance des fonds marins, Chasse sous-marine, Nostalgie de la surface

Extra (5) – Système D, Plongée en scaphandre, Connaissance des bas-fonds de Rapture

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Scientifique aisé – 1 / 2

Spécialités (3) – Faire la fête, Contourner la censure de Ryan, Mépris de la surface et des bas-fonds

Extra (5) – Connaissance du gotha de Rapture, Sciences dures

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Petite Sœur

Les Petites Sœurs sont des fillettes orphelines recueillies par l'Orphelinat Fontaine et « prises en charge » par Brigid Tenenbaum et Ryan Industries. Elles y subissent une intervention chirurgicale qui consiste à leur implanter une limace de mer dans l'estomac, ce qui leur permet de sécréter naturellement une grande quantité d'ADAM. Elles sont ensuite conditionnées pour parcourir les rues de Rapture à la recherche de cadavres de chrosômes pour en extraire l'ADAM.

Petite Sœur – 2 / 5

Spécialités (3) – Trouver des anges à récolter, Apparence inquiétante

Extra (5) – Se faufiler partout, « Monsieur P ! A l'aide ! »

Équipement – Aiguille de Petite Sœur (Me 1 – Co 1 – Légère 2 – Précis 3)

Fortifiants génétiques – Régénération 5

Faibles – Conditionnement (Récolter l'ADAM) 5

Compteur – 6 / 9 / 12 / 15

Protecteurs

Les Protecteurs sont des humains génétiquement améliorés et qui ont eu leur peau et organes greffés à un énorme scaphandre. Les candidats pour devenir Protecteur subissent également une modulation des cordes vocales et une application de phéromones chargées d'attirer les Petites Sœurs vers lui. Par la suite, on leur injecte un plasmide qui a pour effet de les plonger dans un état second, une transe qui les transforme en gardiens décérébrés.

Grâce à un cocktail de plasmides et de fortifiants génétiques, Protecteurs développent une force et une agilité incroyables. Ils sont capables de soulever des charges très lourdes avec une facilité déconcertante. Lorsqu'ils ne parcourent pas les rues de Rapture en accompagnant des Petites Sœurs, les Protecteurs sont chargés de certains travaux de constructions ou de réparation autour de Rapture.

Lancier 5 / 8

Spécialités (12) – Agilité surprenante

Extra (15) – Défendre une Petite Sœur, Force surhumaine

Équipement – Fusil laser ionique (Me 4 – Co 0 – Précis 4, Maniable 2, Protecteur 2), Scaphandre de Protecteur (Pr 4, So 5 – Lourde 3, Protecteur 3, Étanche 5)

Plasmides – Cocktail de Protecteur (déjà intégré dans le profil)

Fortifiants génétiques – Fontaine de jeunesse 4, Force surhumaine 5

Faibles – Lourdaud 4, Conditionnement (Protéger les Petites Sœurs) 5

Compteur – 6 / 6 / 9 / 9

Nettoyeur 5 / 8

Spécialités (12) – Agilité surprenante

Extra (15) – Défendre une Petite Sœur, Force surhumaine

Équipement – Lance grenades (Me 5 – Co 0 – Aire d'effet 4, Dispersion 5), Scaphandre de Protecteur (Pr 4, So 5 – Lourde 3, Protecteur 3, Étanche 5)

Plasmides – Cocktail de Protecteur (déjà intégré dans le profil)

Fortifiants génétiques – Fontaine de jeunesse 4, Force surhumaine 5

Faibles – Lourdaud 4, Conditionnement (Protéger les Petites Sœurs) 5

Compteur – 6 / 6 / 9 / 9

Rosie 5 / 8

Spécialités (12) – Agilité surprenante

Extra (15) – Défendre une Petite Sœur, Force surhumaine

Équipement – Lance rivets (Me 3 – Co 0 – Sous-marine 1, Protecteur 1), Scaphandre de Protecteur (Pr 4, So 5 – Lourde 3, Protecteur 3, Etanche 5)

Plasmides – Cocktail de Protecteur (déjà intégré dans le profil)

Fortifiants génétiques – Fontaine de jouvence 4, Force surhumaine 5

Faibles – Lourdaud 4, Conditionnement (Protéger les Petites Sœurs) 5

Compteur – 6 / 6 / 9 / 9

Série Alpha 5 / 9

Spécialités (13) – Agilité surprenante

Extra (17) – Obéir aux instructions, Force surhumaine

Équipement – Lance rivets (Me 3 – Co 0 – Sous-marine 1, Protecteur 1), Scaphandre de Protecteur (Pr 4, So 5 – Lourde 3, Protecteur 3, Etanche 5)

Plasmides – Cocktail de Protecteur (déjà intégré dans le profil)

Fortifiants génétiques – Fontaine de jouvence 4, Force surhumaine 5

Faibles – Conditionnement défaillant 3

Compteur – 6 / 6 / 9 / 9

Videur 5 / 8

Spécialités (12) – Agilité surprenante

Extra (15) – Défendre une Petite Sœur, Force surhumaine

Équipement – Foreuse (Me 3 – Co 2 – Lourde 2, Protecteur 2), Scaphandre de Protecteur (Pr 4, So 5 – Lourde 3, Protecteur 3, Etanche 5)

Plasmides – Charge aérienne 3, Cocktail de Protecteur (déjà intégré dans le profil)

Fortifiants génétiques – Fontaine de jouvence 4, Force surhumaine 5

Faibles – Lourdaud 3, Conditionnement (Protéger les Petites Sœurs) 5

Compteur – 6 / 6 / 9 / 9

Robot de sécurité

Les robots de sécurité sont de petits automates propulsés par des rotors et embarquant une caméra, un système informatique sommaire et une mitrailleuse. Produits en masse par Ryan Industries, ils ont longtemps assuré à eux seuls le maintien de l'ordre dans Rapture, avant la guerre civile et la création d'une milice par Andrew Ryan.

Robot de sécurité 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 – Sensible à l'eau 5, Sensible aux interférences 3

Compteur – 6 / 6 / 6 / 6

Tourelle automatisée

La tourelle automatisée est l'un système de défense automatique de Rapture les plus basiques et les plus fréquents. La plupart sont construites à partir d'une caméra, d'une arme et d'une simple chaise. Une fois activées, elles attaquent automatiquement tout individu entrant dans leur champ de vision et ne correspondant pas au signalement qu'elles ont en mémoire.

Tourelle 2 / 4

Spécialités (6) – Repérer une cible

Extra (9) – Tirer sur une cible

Équipement – Mitrailleuse (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3) ou Lanceur chimique (Me 3 – Co 0 – Lourde 3, Enflammée 2, Dispersion 2) ou Lance grenades artisanal (Me 5 – Co 0 – Aire d'effet 4, Dispersion 5)

Faibles – Sensible à l'eau 5, Sensible aux interférences 3, Système informatique rudimentaire 3

Compteur – 6 / 6 / 6 / 6

Tourelle renforcée 2 / 4

Spécialités (6) – Repérer une cible

Extra (11) – Tirer sur une cible

Équipement – Mitrailleuse (Me 3 – Co 0 – Aire d'effet 3) ou Lanceur chimique (Me 3 – Co 0 – Lourde 3, Enflammée 2, Dispersion 2) ou Lance grenades artisanal (Me 5 – Co 0 – Aire d'effet 4, Dispersion 5)

Faibles – Système informatique rudimentaire 3

Compteur – 6 / 6 / 6 / 6





NOTES DE CONCEPTION ET CONSEILS AU MENEUR

ATTENTION ! MEME SI ELLE NE CONTIENT PAS DE SECRETS A PROPREMENT PARLER, CETTE SECTION EST RESERVEE AU MENEUR DE JEU. EVITEZ DE LA LIRE SI VOUS PENSEZ ETRE JOUEUR JE VOUS PRIE !

Drogues et conséquences



Vous l'aurez sûrement remarqué à la lecture des règles, **Bioshock édition Métal** est un jeu dur et sans concessions pour les personnages. Le combat est mortel, les moyens de se protéger ou de se soigner sont rares et l'épuisement, la peur et la tension nerveuse y sont aussi dangereux qu'une barre à mine ou qu'une arme de poing.

Cette dangerosité n'a qu'un seul but : pousser vos joueurs à envisager très sérieusement la consommation de plasmides et d'ADAM pour survivre, malgré les effets secondaires et l'impossibilité de se désintoxiquer. Connaissant l'attrait du joueur moyen pour les super-pouvoirs et la puissance brute, vous pouvez être sûrs qu'ils fonceront tête baissée sur cette opportunité. Vous verrez alors très vite se profiler l'une des thématiques majeures du jeu : au fond dans **Bioshock édition Métal**, on incarne des toxicomanes dangereux en pleine descente aux enfers. Une sorte de *Requiem for*

a Dream sur fond de révolution sous-marine.

La seconde chose que vous aurez peut être remarqué à la lecture des règles c'est qu'elles ne feront rien pour punir les joueurs qui adopteront des comportements monstrueux. Les chrosômes incarnés par vos joueurs pourront massacrer les Petites Sœurs à la chaîne pour récolter de l'ADAM et devenir toujours plus puissants, ils ne seront pas pour autant arrêtés par une quelconque échelle d'Humanité ou de Santé Mentale.

La seule conséquence mécanique à de tels actes sera la défiguration liée à l'abus d'ADAM et une dépendance de plus en plus poussée à cette substance. Mais au fond, l'ADAM se fiche pas mal de la moralité, et il ne fera aucune différence entre un chrosôme responsable et respectueux et une brute sanguinaire.

En revanche, si vous ne souhaitez pas que votre histoire se vautre dans une orgie de violence dépravée, ce sera **VOTRE** rôle de mettre les joueurs face aux conséquences morales de leurs actes. S'ils tombent dans cette voie, faites réagir les figurants et les personnages non joueurs en conséquence : leurs proches ont de plus en plus peur d'eux. Des fous furieux défoncés à l'ADAM les rejoignent ou les prennent pour des leaders visionnaires. Les Petites Sœurs s'effondrent en larmes et implorant la pitié des personnages. Certaines communautés de survivants refusent de faire du commerce avec de telles brutes...

Libre arbitre et bas instincts

En dehors de la toxicomanie, l'autre thématique de Bioshock est la liberté de faire ses propres choix. Et à ce propos, vous aurez sûrement constaté en lisant les règles sur le lavage de cerveau que seules deux motivations permettent de résister à un reconditionnement :

- **Pouvoir** parce que le fait même de ne plus penser par soi-même est une faiblesse intolérable pour un amoureux du pouvoir

- **Liberté** parce que l'esprit humain est censé être un bastion inviolable des libertés individuelles

Cette différence de traitement entre les motivations est entièrement volontaire. Elle permet de faire en sorte que tous les personnages ne soient pas égaux face à cette situation. Certains feront preuve de plus de volonté et d'indépendance que d'autres.

En tant que meneur, vous serez peut être tenté d'avertir vos joueurs de cette caractéristique du système de jeu. A titre personnel, je vous conseille vivement de **ne pas les avertir**. Vous éviterez ainsi de vous retrouver face à des personnages dont les seules motivations sont justement le pouvoir et la liberté, ce qui tuerait un peu la diversité de vos protagonistes.

Puisqu'on en est à parler des motivations, il faut également souligner que celles présentées page 30 sont des pulsions primaires, prêtes à ressortir à chaque instant. Elles sont là pour aider à mettre en scène un univers où la civilisation n'est qu'un vernis et où les masques peuvent tomber d'un instant à l'autre. Si vous prévoyez de faire incarner à vos joueurs des personnages arrivants à Rapture après sa chute ou des immigrés de la première vague invités par Ryan à la fondation de la ville, résistez à la tentation de leur donner d'autres motivations !

Jouer avec l'histoire de Rapture

La présentation de l'univers page 6 propose de commencer à jouer lors réveillon 1959. En dehors du fait que cette date constitue un tournant majeur dans l'histoire de la ville, commencer par les attentats du nouvel an vous permettra également de vous servir des événements à venir comme d'un moyen d'introduire de nouveaux éléments de règles et d'univers au fur et à mesure de vos parties, sans bombarder vos joueurs avec une masse énorme d'informations.

Pourquoi ne pas jouer des gens de l'extérieur qui découvrent la ville ? De mon point de vue, le fait de jouer des habitants de Rapture est l'une des clés pour jouer en campagne : les personnages ont vécu l'âge d'or de la ville, ils connaissent son potentiel en tant qu'Utopie et ils y ont des attaches. Du coup ils seront moins tentés de fuir la ville dès que possible et ils essayeront probablement d'arranger les choses, voire de rétablir la paix.

Bonne année !

Prenons le point de départ suivant : nous sommes au restaurant Kashmir, en plein bal masqué organisé par Sander Cohen et Andrew Ryan pour fêter la nouvelle année 1959. Alors que Ryan annonce à la télévision que l'année à venir sera la plus faste et la plus glorieuse de Rapture, les forces d'Atlas frappent les quartiers riches. Le Kashmir sera ravagé par l'attaque et deviendra le symbole de la guerre civile à venir.

Les personnages des joueurs sont de simples quidams qui n'ont encore jamais eu recours aux plasmides. Par exemple un col blanc qui prétexte de travailler tard pour fêter la nouvelle année avec sa maîtresse, un chef d'entreprise qui est là pour négocier un contrat avec une filiale de Ryan Industries ou de Sinclair Solutions, une serveuse qui découvre le luxe après des années passées au Point de Chute, la veuve d'un cadre de Fontaine Futuristics venue noyer son chagrin dans l'alcool après la mort de son mari dans un affrontement entre les partisans d'Atlas et les fidèles de Ryan.

Des innocents. Pour l'instant.

La course à l'armement génétique

Commencer à jouer avec de simples humains permettra à vos joueurs de s'approprier le système de jeu sans les subtilités liées aux améliorations génétiques. Une fois les bases acquises, mettez les personnages face à leur premier grand choix : alors que la « course aux armements génétiques » bat son plein entre Ryan Industries et Fontaine Futuristics, Sinclair Solutions propose de les rémunérer pour tester de nouveaux plasmides. Une sorte de marché gagnant-gagnant : non seulement ils seront capables de se défendre et de défendre leurs proches face aux chrosômes des deux camps mais ils seront payés pour cela !

Après une telle proposition, il y a fort à parier qu'au moins une partie d'entre eux accepteront sans hésiter. A ce point de l'histoire, retenez-vous de lâcher la bride de vos joueurs sur les plasmides : faites-en quelque chose de rare au sein du groupe. L'ADAM est rare et les chrosômes commencent à agir comme de véritables toxicomane. Le contraste entre les chrosômes et les humains du groupe des joueurs sera encore plus flagrant.

Atlas et Ryan

Une fois les personnages accros à l'ADAM, présentez leur la solution à leur problème d'approvisionnement : des Petites Sœurs qui circulent sans défense à travers la ville, pour récolter l'ADAM des cadavres et le recycler. Si vos joueurs s'en prennent à elles et les tuent pour leur ADAM, tant mieux. N'oubliez pas de faire réagir les autres survivants en conséquence mais ne les punissez pas trop.

Une fois le problème de l'approvisionnement en dope réglé, leur principal souci viendra de la guerre civile : l'affrontement entre Ryan et Atlas embrase finalement tout Rapture et il est désormais presque impossible de rester neutre ou de se tenir à l'écart. Le groupe devra choisir son camp ou prendre les armes pour défendre sa précieuse indépendance.

Si vos joueurs le souhaitent, ils pourront alors tenter de recruter d'autres chrosômes pour former un gang ou une faction digne de ce nom. S'ils sont véritablement sans scrupules, proposez leur de tester les règles sur le lavage de cerveau, pour voir jusqu'où ils sont prêts à aller pour recruter des hommes. Et s'ils refusent, arrangez-vous pour que leurs adversaires n'aient aucun problème à les enlever pour les forcer à voir les choses selon leur propre point de vue.

A l'aide Monsieur P !

Une fois les plasmides et fortifiants génétiques maîtrisés par les joueurs, vous pourrez enfin vous lâcher et leur faire affronter les adversaires les plus emblématiques de Bioshock : des Protecteur apparaissent dans les rues pour protéger les Petites Sœurs des agressions perpétrées par les chrosômes.

Les personnages joueurs seront alors plongés dans une ville à feu et à sang, et leur seule source de puissance (l'ADAM) est devenue plus difficile à obtenir que jamais. La véritable survie peut alors commencer.

Bon jeu !

- Selpoivre

Would
You
Kindly