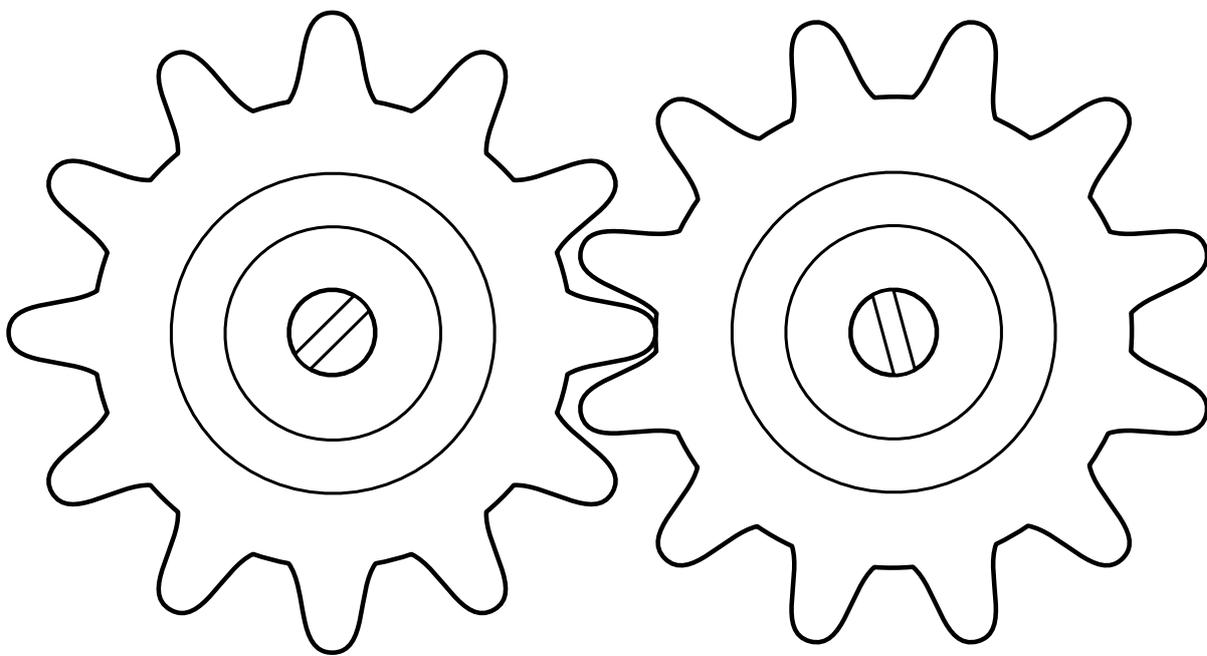


METAL



Systeme M tal

 ditions John Doe Le Gr miph Rafael Colombeau

Fran ois Lalande Pierrick May

Ce document est plac  sous la licence Creative Commons CC-BY-NC-SA. 2.0 FR. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

Le syst me doit  tre attribu    ses auteurs en citant leurs noms. Ces derniers autorisent l'exploitation de l' uvre originale   des fins non commerciales, ainsi que la cr ation d' uvres d riv es,   condition qu'elles soient distribu es sous une licence identique   celle qui r git l' uvre originale.

Pour toute utilisation commerciale, nous contacter (contact@johndoe-rpg.org).

Table des mati res

Le Personnage	4
Les comp�tences	4
Les aspects	6
L'effort	8
Guider les joueurs	8
M�tal Brut	9
Le test simple	9
Les qualit�s	9
La difficult�	9
Les aspects	10
Les risques	10
L'�chec critique	10
Se rattraper aux branches	11
Failles	11
Agir en coop�ration	12
R�ussite automatique	12

Métal Brossé	12
Le seuil de réussite	13
Définir un test	13
Les qualités	14
Utiliser les failles	15
Les Conflits	15
Le temps qui passe	15
La compétence de circonstance	16
Le seuil de rupture	16
L'initiative	16
Nombre d'actions par passe	17
Les Actions	17
Les actes libres	18
Les actions ciblées	18
Les actions non ciblées	20
Réactions	22
Métal Brossé II	22
Plusieurs adversaires	22
Défense contre projectiles	23
Surprise	23
Le terrain	23
Coups spéciaux	24
Grâce	24
Martelage	25
Combat à deux armes	25
Dés spéciaux	25
Santé et Blessures	25
Les personnages blessés	26
Le test de soin	27
Les séquelles	28
La méthode Darwin	28
Motivations	29
Exemples de liste de motivations	29
La valeur d'une motivation	30

Compteurs d'États	30
Des tests pour résister?	31
La fatigue	31
La faiblesse	32
La tension	33
Vieillir	36
Les Effets Continus	37
Réduire le temps d'effet	37
Effets secondaires	38
Quelques effets	38
Les Figurants	38
Description	39
En combat	41
Effort et états	42
Le Matériel	42
Armes	43
Armures	43
Les aspects d'armement	43
Armes	45
Armures	47
Les armes à feu	48
L'Expérience	48
Gagner de l'expérience	49
Créer un personnage	49
Méthode des trognes (OCB)	50
Méthode One-shot	52
Méthode libre	52
Un Exemple d'Origine, Culture et Besogne	53
Origine	53
Culture	53
Besogne	53

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

Le Personnage

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

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Quelques exemples de listes de compétences

Les listes suivantes sont indicatives de quelques univers de jeu. Préparez une liste qui convienne à votre univers et choisissez sa nomenclature pour qu'elle

participe de l'ambiance :

- **univers médiéval** : Administrateur, Artisan, Artiste, Athlète, Aubergiste, Bagarreur, Batelier, Bricoleur, Citadin, Éclaireur, Érudit, Ferrailleur, Gentilhomme, Intrigant, Larron, Marchand, Médecin, Orateur, Paysan, Saltimbanque, Soldat, Tireur, Veneur, Voyageur.
- **univers fantasy** : Alchimiste, Archer, Artisan, Artiste, Athlète, Barde, Citadin, Érudit, Gentilhomme, Intrigant, Magicien, Magistrat, Maître d'armes, Maître de guerre, Marchand, Médecin, Moine, Orateur, Paysan, Prêtre, Rôdeur, Sorcier, Tabergiste, Voleur, Voyageur.
- **univers contemporain** : Artiste, Athlète, Bagarreur, Citadin, Criminel, Ferrailleur, Financier, Fonctionnaire, Gentilhomme, Informaticien, Ingénieur, Intrigant, Investigateur, Médecin, Naturaliste, Noctambule, Occultiste, Orateur, Pilote, Saltimbanque, Scientifique, Soldat, Technicien, Tireur, Universitaire.

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...
- **des activités ou des spécialités** : manier les lames lourdes, sens du combat, couture, faire la cuisine, soigner les maladies, grimper, sentir le mensonge, baratiner, orientation dans les plaines du centre...
- **des phrases exprimant des concepts complets ou des tranches de vie** : six mois de prison, patrouilleur en région frontalière, route commerciale de Rome à Constantinople, vétéran des arènes de Padoue, chasse au phoque, bataille d'Alésia...
- **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...

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 (p.10), en subissant une attaque (p.18), 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 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 [12](#) à [22](#).

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 huitre 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 comp-teurs est sur sa dernière ligne. Le stress et le malaise sont bien trop intenses pour cela.

Métal Brossé

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... 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 aspects 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... 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...) 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 »... 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 **passé** 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...) 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... 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 18) ;
- tenter des actions non ciblées (page 20) ;
- tenter des réactions (page 22).

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 des 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... Une action ciblée consomme l'une des actions de la passe.

- le personnage dépense une action et effectue un test approprié, difficulté (o). 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 attendre 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...) et la cible note une blessure d'un certain rang, de nature psychologique.

Les bases résumées...

- l'attaquant effectue un Test (o). 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 (o). 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 esquive 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... ;
- 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 12), 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...
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.

Métal Brossé 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 d'essayer de dresser un bouclier dans la bonne direction.

Chaque défense contre une attaque à distance après la première subit un malus cumulatif de (1). De plus, seuls les boucliers et assimilés appliquent leur valeur de couverture. Vous verrez rapidement que les archers 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...

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...

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... Ces aspects peuvent aussi être utilisés comme faille par le meneur de jeu : terrain glissant ou difficile, peu d'espace, pas de lumière...

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 (distrait, énervé, marqué) ou physique (étourdi, ralenti, pressé, douleur...). 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.

Martelage

Si un combattant utilise une arme avec l'aspect Lourd, il peut utiliser cette arme pour casser l'armure d'un adversaire. C'est une attaque spéciale, avec la valeur de Protection de l'armure en malus.

Si l'attaque passe, elle n'inflige pas de perte de points d'effort, mais abîme l'armure de l'adversaire. Celle-ci gagne une faille Inconfortable (1) qui donne un malus à toutes les actions du Porteur nécessitant un mouvement fluide ou précis. Ce malus est cumulatif : casser l'armure plusieurs fois augmente la faille et donc le malus.

Lorsque la faille égale le score de solidité de l'armure, cette dernière – en plus d'être horriblement inconfortable – ne protège plus le Porteur et ne rentre plus dans le calcul du seuil de rupture.

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.

Un style de combat à deux armes qu'on oublie souvent est le style au bouclier. En effet, un combattant utilisant une épée et une targe vous paraîtra n'avoir qu'une arme, jusqu'à ce que vous preniez son bouclier dans le museau.

Dés spéciaux

Selon l'univers de jeu, les dés spéciaux sont attachés à des manifestations magiques, surnaturelles ou relevant de technologies avancées. Un dé spécial est en général fourni par un aspect provenant d'un objet ou d'une source externe au personnage. Un aspect peut être partiellement composé de dés spéciaux.

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

Selon l'univers les dés spéciaux peuvent porter un nom en rapport avec leur nature.

Santé 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 !

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

5-7	Mourant — 10 pts de faiblesse 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... 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.

Selon le cadre de jeu, les motivations proviennent d'une liste fixe ou sont libres, comme pour les aspects. Il est également possible de mixer les deux méthodes.

Exemples de liste de motivations

Liste pour un univers d'heroic-fantasy

Un personnage possède les 5 motivations suivantes :

- **Connaissance** : Curiosité, volonté d'accumuler le savoir, sous quelque forme que ce soit.
- **Plaisir** : Ensemble des pulsions hédonistes - sexe, nourriture, drogues, jeux ...
- **Pouvoir** : Désir de se sentir supérieur, de pouvoir imposer sa volonté, de contrôler son environnement.
- **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.

Liste pour un cadre de jeu d'enquête policière

Un personnage possède 4 à 6 motivations dont 3, au minimum, proviennent de la liste suivante :

- **Accro à l'adrénaline**
- **Etre admiré et respecté**
- **Faire carrière**
- **Goût du travail bien fait**
- **Idéal de justice**
- **La fin justifie les moyens**
- **Loyauté**
- **Protéger ses concitoyens**
- **Sens de l'honneur**

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'États

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 37). 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

... continued on next page

Exemples	Gain de faiblesse
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...	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...).	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...), 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 ou la chevauchée).

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.

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... 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...) 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.

Vieillir

Un personnage possède un âge réel et un seuil de vieillesse. Quand son âge réel dépasse ce seuil, il obtient une faille Vieux (1). Son nouveau seuil de vieillesse est fixé à son âge actuel + 10. Le seuil initial d'un personnage dépend de l'univers

dans lequel il évolue. Dans un monde médiéval-fantastique il peut être aux alentours de 35 ans ($34+1d6$ si vous avez envie de lancer un dé). Ainsi un personnage obtient une faille Vieux à 35 ans, prend son deuxième rang à 45 ans, son troisième à 55...

Mais certains effets font varier le seuil :

- chaque année de travail dur (par exemple dans une mine de sel ou comme esclave de force) baisse le seuil d'un an ;
- une blessure grave baisse le seuil d'un an ;
- une crise d'état baisse le seuil d'un an ;
- un événement rude comme une séance de torture intense fait baisser le seuil de 5 ;

L'aspect Vieux, peut facilement causer votre mort. Pour commencer, la faille s'applique sur tous vos tests de guérison. De plus, à chaque nouvelle crise d'état, lancez un nombre de dés égal au score de la faille. Sur un résultat de 12 ou plus, le personnage est mort – embolie, crise cardiaque, peu importe : il passe l'arme à gauche.

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

Fièvre des marais

Cette fièvre violente et tenace s'attrape essentiellement dans les marais 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.

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).

Les Figurants

Vous pouvez créer et gérer les figurants et les adversaires des personnages exactement comme ces derniers – compétences, aspects, efforts, états... 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) – Baratinier, Connaissance de la route de la fourrure, 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.

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.

Le Matériel

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.15.

Armes

- 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 deux 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.
- le **rechargement** indique s'il faut une action ou non pour recharger l'arme.

Armures

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

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

Anti-projectile

Cet aspect désigne une arme particulièrement adaptée pour se défendre contre les tirs de projectiles. Il peut être activé pour tout jet de défense effectué contre des tirs, et la valeur de couverture de l'arme s'applique face à ces attaques.

Articulé

Il s'agit d'une arme dont une partie est souple et mobile. Cet aspect peut être activé en tant que rehaut pour des attaques où cette mobilité peut permettre de prendre l'adversaire à défaut : contre un bouclier ou un adversaire profitant du couvert d'un angle par exemple. Cet aspect peut être une faille si l'arme est maniée par quelqu'un d'incompétent (1 en Ferrailleur), ou dans un environnement où la souplesse de l'arme devient un handicap.

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.

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.

Longue

Une arme plus longue que la moyenne. Cet aspect peut être activé en rehaut dès que l'allonge peut représenter un avantage. Cet aspect peut servir de faille dès que la taille de l'arme devient un handicap : combat dans un environnement étroit, adversaire se trouvant au contact...

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... 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...

Maniable

Il s'agit d'une arme particulièrement bien équilibrée et efficace. Cet aspect n'est possédé que par des armes de qualités. Il peut être activé sur à peu près n'importe quelle action de combat effectuée avec cette arme.

Parade

Cet aspect est possédé par des armes défensives. Il peut être activé sur tous les tests de défenses effectués contre des attaques de corps-à-corps.

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.

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.

Armes

Arbalète

Me 3 – Co 0

Arme à projectile – FP 20

Rechargement : action

Arbalète lourde

Me 4 – Co 0 – Lourde (1)

Arme à projectile – FP 40

Rechargement : action

Arc de guerre

Me 2 – Co 0 – Précis (1)

Arme à projectile – FP 20

Rechargement : action libre

Arc de chasse

Me 1 – Co 0 – Discret (1)

Arme à projectile – FP 30

Rechargement : action

Arc de bataille

Me 2 – Co 0

Arme à projectile – FP 50

Rechargement : action

Bouclier

Me 1 – Co 3 – Anti-projectile (2), Parade (2)

Ceste

Me 1 – Co 0

Ceste lourd

Me 1 – Co 1 – Lourd (1)

Chaine de combat

Me 2 – Co 2 – Articulé (2), Long (2), Lourd (2)

Cimeterre

Me 2 – Co 2 – Maniabilité (0)

Cimeterre à deux mains

Me 3 – Co 1 – Lourde (3), Maniable (0)

Dague

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

Arme de jet –FP 5

Rechargement : action libre

Épée à deux mains

Me 3 – Co 2 – Lourde (4) Longue (1)

Épée bâtarde

Me 3 – Co 2 – Lourde (2)

Épée courte

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

Épée longue

Me 2 – Co 2 – Maniable (0)

Épieu

Me 2 – Co 2 – Longue (2)

Arme de jet – FP 10

Rechargement : action libre

Fléau d'arme

Me 2 – Co 1 – Articulé (1)

Fleuret

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

Fouet

Me 1 – Co 0 – Articulé (3), Long (3)

Fronde

Me 1 – Co 0- Légère (2)

Arme à projectile – FP 25

Rechargement : action libre

Glaive

Me 1 – Co 2 – Lourde (0)

Hache

Me 2 – Co 1

Hache à deux mains

Me 3 – Co 1 – Lourde (4), Longue (1)

Hache de combat

Me 2 – Co 2 – Lourde (1)

Hachette

Me 1 – Co 1

Arme de jet – FP 5

Rechargement : action libre

Hallebarde

Me 3 – Co 2 – Longue (3), Lourde (3)

Javelot

Me 1 – Co 0

Arme de jet – FP 15

Rechargement : action libre

Lance

Me 2 – Co 1 – Longue (3)

Main gauche

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

Marteau de guerre

Me 2 – Co 1 – Lourde (2), Longue (1)

Masse d'arme

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

Massue

Me 2 – Co 1 – Lourde (1)

Pavois

Me 1 – Co 4 – Anti-projectile (4), Lourde (2), Parade (2)

Rapière

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

Styilet

Me 1 – Co 0 – Légère (3), Maniable (0), Précis (2)

Targe

Me 1 – Co 2 – Parade (2)

Armures**Cuir souple / tissus épais**

Partielle – Pr 1, So 1 – Exemples : tunique de cuir épais, manteau lourd, plastron matelassé...

Complète – Pr 1, So 2 – Exemples : tenue de cuir complet, armure d'entraînement matelassée.

Cuir rigide / renforcé

Partielle – Pr 1, So 2 - Exemple : plastron de cuir bouilli, tenue de cuir complet légèrement renforcée.

Complète - Pr 1, So 3 – Intégrale (1) – Exemple :

Écailles / lamelles

Partielle – Pr 2, So 3 – Lourde (1) – Exemple : Lorica portée sur une protection matelassée, broigne de pillard.

Complète – Pr 3, So 4 – Intégrale (2), Lourde (2) – Exemple : Brigandine complète, broigne renforcée.

Cotte de mailles

Partielle – Pr 2, So 4 – Lourde (1) – Exemples : Chemise de maille, tenue de cuir renforcée de sections de mailles.

Complète – Pr 3, So 5 – Intégrale (2), Lourde (2) – Exemple : Tenue de maille intégrale.

Plaques

Partielle – Pr 3, So 4 – Lourde (2) – Exemples : Plastron métallique et protections de cuirs, tenue de cuir renforcée avec des protections métalliques intégrales sur les épaules et bras, tenue de maille et plaques intégrale.

Complète – Pr 4, So 5 – Intégrale (3), Lourde (3) – Exemple : armure de chevalier.

Les armes à feu

Dans certains univers, les armes à feu sont fréquemment utilisées. Elles ne diffèrent pas vraiment des autres armes à projectiles. Néanmoins, vous pouvez leur appliquer 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.

L'Expérience

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.

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.

Créer 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 des trognes (OCB)

La méthode des trognes est destinée à créer des personnages à la volée, tout en conservant un lien fort avec le cadre de jeu. Les points d'expérience sont en partie pré-distribués et permettent de créer des Porteurs aussi vite qu'ils décèdent. Un personnage est défini par une Origine, une Culture et une Besogne – plus quelques points libres pour le figurer au goût de chacun.

C'est au créateur de chaque univers d'établir une liste des origines, des cultures et des besognes, sur le modèle proposé plus loin.

O comme origine

Elle représente la base physique du personnage, souvent en rapport avec son origine ethnique. Elle donne les éléments suivants :

- 2 Exp dans 1 compétence
- 3 Exp dans 5 aspects sélectionnés dans la liste proposée.

C comme culture

Il s'agit du milieu dans lequel le personnage a été élevé. Il peut parfaitement être différent du peuple de naissance. La culture donne les éléments suivants :

- 5 Exp dans 8 compétences
- 3 Exp dans 5 aspects sélectionnés dans la liste proposée.

B comme besogne

Il s'agit du métier, de l'occupation professionnelle du personnage. Les besognes sont généralement communes à tous les peuples – tous ont des soldats, des marchands ou des scribes – certaines étant plus spécifiques. Elle donne les éléments suivants :

- 9 Exp dans 3 compétences majeures
- 5 Exp dans 8 compétences secondaires
- 1 Exp dans les 13 compétences restantes
- 3 Exp dans 6 aspects sélectionnés dans la liste proposée.

Les états

Vous disposez de 18 points d'expérience à répartir dans vos compteurs d'états (fatigue, faiblesse, tension). La méthode la plus courante est une répartition 1/6/11, afin d'avoir des scores de 1, 2 et 3 dans les compteurs.

Les points libres

Le personnage reçoit 42 points d'expérience libres qu'il peut utiliser pour améliorer les scores de son choix ou pour prendre de nouveaux aspects.

Les motivations

Pour créer un personnage débutant, répartissez 12 rangs dans les motivations. Si la liste des motivations est ouverte, le joueur en choisit entre 4 et 6.

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

Au sujet des aspects

Dans les listes d'aspects, vous verrez parfois la mention « 2 fois » à côté d'un aspect à préciser (artisanat et formation martiale par exemple). Cela signifie qu'il est possible de prendre cet aspect deux fois. Cependant à chaque fois qu'il est choisi, il faut préciser une application différente.

Exemple – Un mercenaire avec Formation martiale (au choix – 2 fois) pourra mettre 3 points d'expérience dans « attaque à la hache de combat » et « attaque brutale » mais pas 6 points dans « attaque brutale ».

Limite sur les scores

À la création, un personnage ne peut avoir qu'un score égal à 4 dans ses compétences ou aspects et aucun score à 5. Le meneur de jeu conserve, bien évidemment, le droit d'autoriser un personnage à avoir un score de 5 si cela lui semble cohérent et pas déséquilibré.

Faibles

Il est possible, mais pas obligatoire de donner des faibles 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 faibles. Pour chaque faible choisie, le personnage gagne un aspect supplémentaire avec un score égal à celui de la faible moins 1. Prendre une faible à 1 n'entraîne donc aucun avantage en contrepartie, cela permet juste de typer un peu le personnage.

Gérer les points excédentaires

Dans ce mode de création on se retrouve facilement avec des Compétences ou des Aspects ayant des valeurs d'expériences qui ne correspondent pas exactement à

un score. Il y a rarement assez de points libres pour les monter toutes au score supérieur.

Ces points ne sont pas perdus, puisqu'il faudra moins d'expérience pour monter ces traits au score supérieur. Cependant cela peut être frustrant de se retrouver avec une quinzaine de points « investis » de la sorte à la création du personnage. Le meneur peut autoriser les joueurs à récupérer ces points excédentaires, pour les utiliser comme points libres afin d'optimiser un peu le personnage.

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. Elle peut également être intéressante pour créer un Porteur temporaire pour une Arme. Avec cette méthode, il s'agit de répartir directement des scores pré-calculés et non pas des points d'expérience.

Score	Compétences à ce score	Aspects à ce score
1	10	4
2	8	5
3	5	4
4	1	0
5	0	0

Pour les aspects, il est recommandé de s'appuyer sur les listes fournies avec les origines, cultures et besognes afin de coller aux réalités culturelles de l'univers. Les motivations et les failles sont gérés de la même manière que pour la méthode des trognes.

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. 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.

Un Exemple d'Origine, Culture et Besogne

Origine

L'origine représente le peuple originaire du personnage et les très grandes valeurs qu'il peut transmettre aux siens. Dans un cadre transhumaniste, il peut aussi représenter la souche génétique du corps utilisé.

Une compétence – quinze aspects

Cosmopolite

- **Compétence** – Citadin.
- **Aspects** – Adroit, Attentif, Blasé, Curieux, Débrouillard, Gracieux, Hautain, Intelligent, Musclé, Résistant, Séduisant, Sens artistique, Sociable, Stylé, Sûr de soi.

Culture

La culture représente le milieu social, l'origine géographique ou ethnique particulière dans laquelle le personnage a été élevé.

Huit compétences – quinze aspects

Gueux

- **Compétence** – Athlète, Bagarreux, Bricoleur, Citadin, Intrigant, Larron, Marchand, Saltimbanque.
- **Aspects** – Agir en douce, Connaissance du milieu (Truanderie), Dormir d'un œil, Faire les poches, Formation martiale (au choix), Inspirer la pitié, Intimidation, Jamais dégoûté, L'énergie du désespoir, Passer inaperçu, Réflexes, Sagesse urbaine, Sans scrupule, Se contenter de peu, Rumeur & potins.

Besogne

La besogne représente le métier initial que le personnage a appris et pratiqué.

Trois compétences majeures – huit compétences secondaires – quinze aspects

Brigand

- **Comp. majeures** – Éclaireur, Ferrailleur, Larron.
- **Comp. secondaires** – Athlète, Bagarreur, Bricoleur, Marchand, Paysan, Soldat, Tireur, Voyageur.
- **Aspects** – Connaissance du milieu (Truanderie), Discrétion, Entretien et réparations, Évaluer une troupe, Grande gueule, Intimidation, Sagesse (un environnement), Musclé, Agile, Formation martiale (une au choix), Organiser une embuscade, Piégeage, Repérer et désamorcer les pièges, Sans scrupule, Se contenter de peu.