

L'ÈRE DU MÉCANIUM – RÈGLES COMPLÈTES

▣ RÉSOLUTION DES ACTIONS

Lancez un **d100** : il faut obtenir un résultat **inférieur ou égal** à votre compétence.
Plus le jet est bas, meilleure est la réussite ($\text{Marge} = \text{Compétence} - \text{Jet}$).

Les Critiques

- **1-5 = Réussite critique** : Effet supplémentaire spectaculaire + 1 Point de Chance.
- **96-100 = Échec critique** : Conséquences graves + 1 Point de Malchance pour le groupe.

▣ Points de Chance et de Malchance

- **Chance (Enquêteurs)** : Réussir un jet automatiquement, relancer un dé en gardant le meilleur, ou forcer le MJ à donner un indice crucial caché dans la suie.
- **Malchance (MJ)** : Augmenter la difficulté d'un jet, enrayer une arme à vapeur, ou faire grincer un engrenage pour révéler la position des PJ.

▣ CARACTÉRISTIQUES & JAUGES

Chaque enquêteur possède **7 caractéristiques (notées de 0 à 100)** :

1. **Physique** : Force brute, robustesse, résistance aux maladies de la suie.
2. **Agilité** : Vitesse, réflexes, souplesse dans les conduits d'aération.
3. **Perception** : Sens, vigilance, capacité à repérer le sang sur le cuivre.
4. **Intelligence** : Logique, déduction, analyse scientifique de l'Ancien Monde.
5. **Esprit** : Volonté, force mentale, résistance à l'horreur des "Autres".
6. **Charisme** : Persuasion, prestance, capacité à intimider ou mentir sous le Dôme.
7. **Métal** : Intégration des prothèses et affinité avec la technologie de la vapeur.

☐ Les Trois Jauges de Survie

- **Points de Vie (PV)** : Votre enveloppe charnelle. Basé sur le *Physique*. À 0 PV, vous êtes mort ou démembré.
- **Santé Mentale (SM) / Réserve de Stress** : Votre esprit. Elle commence au maximum (généralement égal à votre score d'*Esprit*). Elle est consommée par la terreur et l'activation des implants. À 0 SM, vous tombez en état de choc ou de folie furieuse.
- **Jauge de Corruption (0 à 12 points)** : Le prix des Contrats. Elle ne redescend jamais (Voir la page dédiée aux *Contrats*).

☐ COMPÉTENCES DE L'ENQUÊTEUR

Physiques & Martiales

- **Combat (Corps à corps)** : Clés à molette, surins, poings américains \rightarrow Basé sur **Physique**.
- **Combat (Distance)** : Pistolets à vapeur, fusils à pompe, armes de la Milice \rightarrow Basé sur **Agilité**.
- **Discrétion** : Infiltration dans les conduits, pickpocket dans la foule \rightarrow Basé sur $\frac{\text{Agilité} + \text{Perception}}{2}$.

Techniques & Connaissances

- **Mécanique & Technologie** : Pirater les terminaux pneumatiques, réparer les pistons, comprendre le Mécanium \rightarrow Basé sur $\frac{\text{Intelligence} + \text{Métal}}{2}$.
- **Investigation & Aliénisme** : Autopsies, fouille de scènes de crime, analyse de la folie \rightarrow Basé sur $\frac{\text{Intelligence} + \text{Perception}}{2}$.
- **Histoire de Galaris** : Connaissance du Schisme, des secrets de l'Ancien Monde et de l'occulte \rightarrow Basé sur **Intelligence**.

Sociales

- **Manipulation** : Convaincre les bureaucrates de l'Aiguille, mentir à la Milice \rightarrow Basé sur **Charisme**.
- **Intimidation** : Imposer sa volonté dans les tripots des bas-fonds \rightarrow Basé sur $\frac{\text{Charisme} + \text{Physique}}{2}$.

☐ PROGRESSION (DE RECRUE À LÉGENDE)

Chaque changement de grade (via vos réussites d'enquêtes) vous octroie :

- + **PV** : $\$+1\text{\text{d}}8\$$ (ou selon votre archétype).
- + **Santé Mentale Max** : $\$+1\text{\text{d}}6\$$.
- + **Compétences** : Vous pouvez augmenter de $\$+10\%$ deux compétences de votre choix.
- + **Caractéristiques** : $\$+5\$$ dans une statistique au choix lors du passage à un grade supérieur majeur.

✂ COMBAT SOUS LE DÔME

- **Initiative** : Jet de $\$\text{\text{d}}100 + (\text{\text{Agilité}} \div 5)\$$. Ordre décroissant.
- **Structure d'un tour** : Chaque joueur dispose de **2 Actions**, **1 Réaction** et **1 Déplacement**.

Actions Possibles

Action	Coût	Effet
Attaque simple	1 Action	Jet d'attaque normal (CàC ou Distance).
Attaque lourde	2 Actions	Jet d'attaque avec effet spécial (Brise-armure, hémorragie...).
Préparer sa défense	1 Action	Permet d'utiliser sa <i>Réaction</i> pour parer ou esquiver ce tour.
Activer un implant/sort	1 à 2 Actions	Selon la description du pouvoir.

Défenses (Consomment votre Réaction)

- *Rappel* : Vous devez avoir utilisé l'action "Préparer sa défense" pour pouvoir vous défendre.
- **Esquive (Agilité)** : Réussite = Attaque évitée. Réussite critique = Contre-attaque gratuite. Échec critique = Chute ($\$-1\$$ action au prochain tour).
- **Parade (Physique ou Métal si prothèse)** : Réussite = Dégâts annulés. Échec critique = L'arme ou la prothèse prend de lourds dégâts de durabilité.

☐ ARSENAL ET PROTECTIONS

Les Armures (Mécaniques & Cuir)

L'armure absorbe les dégâts mais perd 1 point de Durabilité par coup reçu. À 0, elle est détruite.

Nom	Protection	Durabilité	Notes
Manteau de cuir épais	2	2	Porté par les Ombres et les Limiers.
Combinaison de technicien	4	5	Résiste à l'huile bouillante.
Plastron de la Milice	8	10	\$-10\$ en Discrétion.
Armure de Fer-Blanc (Lourde)	14	15	\$-15\$ en Esquive. Réservee aux Cogneurs.

Les Armes de l'Ère du Mécanium

Arme	Dégâts	Type	Propriétés
Surin de ruelle	$1\text{d}6 + (\text{Phy}/10)$	Perforant	Facile à cacher, discret.
Clé à molette lourde	$1\text{d}10 + (\text{Phy}/10)$	Contondant	Arme de Mécano, peut étourdir.
Lame vibrante industrielle	$2\text{d}8 + (\text{Phy}/10)$	Tranchant	Consomme du charbon, cause des hémorragies.
Pistolet à vapeur (9mm)	$3\text{d}6$	Perforant	Bruyant, nécessite des cartouches de pression.
Fusil à pompe des Laminoirs	$3\text{d}10$	Perforant	Cône de 9m, dévastateur à bout portant.
Lance-flammes à huile	$4\text{d}6$	Brûlant	Cône de 3m, applique l'état <i>Brûlure</i> .

☐ AUGMENTATIONS ET CYBERNÉTIQUE

Les implants ne consomment plus de Flux. À la place, installer de la ferraille dans son corps ronge l'esprit : **Chaque implant installé réduit de manière permanente votre Santé Mentale Maximum.**

- **Implant Basique (1 slot)** : $-3\$$ SM Max d'office.
- **Implant Avancé (2 slots)** : $-6\$$ SM Max d'office.
- **Implant Premium (3 slots)** : $-10\$$ SM Max d'office.

Risques du Marché Noir & Implants Illégaux

Si vos implants sont de récupération ou modifiés illégalement, faites un test de **Stress (SM)** à chaque combat. En cas d'échec, lancez un dé de bug :

1. **Surchauffe** : L'implant brûle la chair ($1\text{d}6\$$ PV et $-1\$$ action au tour suivant).
2. **Court-circuit** : L'implant s'éteint et devient inutilisable jusqu'à réparation.
3. **Dissonance Cybernétique** : L'implant s'active tout seul de manière erratique, provoquant une hallucination.

☐ TABLES DES CRITIQUES (ADAPTÉES À L'HORREUR)

☐ Échecs Critiques (96–100)

- **En Attaque** : L'arme à vapeur explose ou s'enraye ($1\text{d}6\$$ dégâts de brûlure, nécessite 1 action pour être réparée).
- **En Défense** : Chute brutale ou la prothèse se bloque ($-1\$$ action au prochain tour).
- **En Technologie/Magie** : *Surcharge mentale* (Perte immédiate de $1\text{d}6\$$ points de Santé Mentale) ou gain d'un point de Corruption.
- **En Social** : Le suspect panique, devient agressif ou appelle la Milice.

☐ Réussites Critiques (1–5)

- **En Attaque** : $+50\%$ de dégâts ou membre adverse est mutilé/inutilisable.
- **En Défense** : Contre-attaque gratuite immédiate ou l'attaquant est déséquilibré ($-1\$$ action à son tour).
- **En Investigation** : Vous découvrez un indice caché que le coupable pensait avoir totalement effacé dans la suie.

Révision #1

Créé 25 mai 2026 19:53:27 par karubak

Mis à jour 25 mai 2026 20:55:04 par karubak