



RATM

RATS AGAINST THE MACHINE est un jeu de rôles, à la «Manga», plein de fureur et de baston, prévu pour un petit groupe : 1 MJ (chef de meute) et 1 ou 2 joueurs.

Dans un univers-poubelle de seconde zone, des clans de rats-mutants règnent presque en maîtres absolus. Pour faire son trou dans ce monde hostile, une seule solution : se battre et gagner.

Pour survivre dans l'univers de la Grande Décharge où il faut sans cesse faire face à la faim, aux pluies acides, aux chats sauvages et autres prédateurs, il a fallu s'organiser en clans et apprendre à combattre.

Chaque clan possède un **Chef** (le plus ancien), un **Héros** (le plus fort) et un **Shraman** (le plus illuminé).

Tous les clans obéissent au **Rat-Soleil**, qui est le chef suprême. Ancien Héros, il a été choisi par ses pairs pour devenir le chef suprême. Il gère les conflits entre clans et il essaie de tracer les lignes de l'avenir de l'espèce...

L'ART DU COMBAT

RATM propose un monde où l'on se défie et où l'on se bat souvent. Dans les bagarres, tous les coups sont permis. La seule règle est qu'il n'y a pas de règles. Mais, s'il n'y a pas de règles à respecter, il y a des techniques à connaître. Celles-ci sont enseignées par deux écoles qui se querellent sans cesse.

Kamatori : Très ritualisée, on y médite pour canaliser son Fluide intérieur et être Un avec le Tout et Tout avec le Un. Ainsi concentré, on tape quand il faut taper, et on tape pour faire mal, là où ça fait mal.

Fuego-Fuego : Quand, c'est chaud, c'est fou et c'est improvisé, c'est Fuego ! Les maîtres Fuego-Fuego apprennent l'art de surprendre l'adversaire, de le dérouter, de le mettre en mauvaise posture. Le Fluide que l'on utilise ici pour parvenir à ses fins vient du monde qui nous entoure. Il faut le sentir, l'apprivoiser, danser avec lui pour le maîtriser et devenir ainsi un Maître.

Les Héros : Dans RATM, le perso est un Héros (c-à-d un combattant choisi pour ses qualités par son Clan) et il parcourt le monde pour défier d'autres Héros.

Les Duels : Afin de montrer sa bravoure et sa valeur, il est de bon ton de se défier dans des Duels dans lesquels le gagnant fait ce qu'il veut du perdant. C'est comme cela que l'on se fait des amis, des ennemis, des esclaves...

CONSEIL AU CHEF DE MEUTE.

Un scénario doit être court, rapide et direct. Une idée par scénario, un ou deux rebondissements, plusieurs bastons et une fin en forme de question. Dans l'idéal, un scénario devrait être conçu comme un épisode d'un manga d'action tel que «One piece».

Le Grand Secret : On dit que l'univers est appelé à disparaître. Des monstrueuses machines sillonnent déjà la Grande Décharge, détruisant et emportant tout sur leur passage. Nul ne sait d'où elles viennent, ni où elles vont. Ce qui est sûr, c'est que leur venue n'augure rien de bon. Les deux écoles se partagent quant à la conduite à tenir face à ce danger. Chez les Kamatori, on aurait plutôt tendance à vouloir résister à l'invasion. Chez les Fuego, on pense qu'il est grand-temps de partir ailleurs...

CRÉER UN PERSO

Choisir un nom, une particularité physique, une qualité et un défaut, une école et décrire son clan. Un perso débutant possède une Réserve de 4 dés et 10 points de Santé. Plus sa Santé baisse, plus il faiblit - À 0 ou moins, le personnage est dans l'incapacité d'agir.

RÉSOLURE DES ACTIONS

COMBAT : Chaque protagoniste répartit secrètement ses dés, entre trois domaines : Attaque, Défense et Dommage (au moins 1 dé doit être placé en Défense).

Résolution : Chaque joueur jette son Attaque - Le plus élevé a l'initiative (si égalité, on résout en simultané). On calcule son potentiel, selon le résultat de chaque dé. Sur un dé, 1 ou 2 = 0 / 3, 4 ou 5 = 1 / 6 = 2.

Exemple : Raoul et Ramona combattent. Raoul attaque avec 3 dés. Il obtient 3, 5 et 6. Le potentiel de son attaque est donc de 1 + 1 + 2; soit 4. Ramona, avec ses 2 dés, fait 2 et 5 ; son potentiel = 1. Raoul a l'initiative et attaque à 4.

Le défenseur jette ses dés et calcule son potentiel de la même façon. Il évite l'attaque si son potentiel de défense est supérieur au potentiel de l'attaque. Sinon, il perd des points de Santé dont le nombre est égal au potentiel de l'attaque + du potentiel des dés de dommage.

Exemple : Ramona a placé 3 dés en défense. Elle obtient 2, 2 et 6, ce qui lui donne un potentiel de 2, ce qui est insuffisant pour contrer l'attaque de Raoul. Ce dernier a 1 dé de dommage. Il jette le dé et obtient 3, donc 1 de potentiel, auquel on ajoute ses 4 d'attaque. Il fait 5 points de dommage à Ramona..

On récupère (1 dé) points de santé/jour en étant soigné.

RÉSOLUTION DES AUTRES TESTS : On jette 1 dé auquel on ajoute son niveau (= Réserve de dés). Le test est réussi si le résultat dépasse la difficulté de l'action.

Facile : 6 - Moyen : 7 - Difficile : 8

Très difficile : 9 - Presque impossible : 11

EXPÉRIENCE : Quand un perso perd un combat, il gagne 1 point d'expérience (xp). Avec 10 xp, on gagne 2 points de santé **ou** un bonus de 1 (à ajouter directement au potentiel) dans l'un des 3 domaines. Si on gagne un combat contre un boss (un pnj qui a 2 dés ou plus que soi), on ajoute un dé à sa Réserve.



Illustration : Ptiluc

