

FUTUROK

EPISODE 2



Un jeu de Yannick «Orlanth» Polchetti



FUTUROK

EPISODE 2



TABLES DES MATIERES

Préliminaire	6	Équipement	17
Mondes	6	Niveau de vie	18
Introduction	6	LES ATOUTS	20
LES REGLES	7	Introduction	20
Niveaux	7	Atouts d'origine	20
Caractéristiques	7	Age hors-norme	20
Compétences	7	Apparence hors-norme	20
Qualité de compétence	7	Armure naturelle	21
Branches de compétences	8	Doué	21
Liste des compétences	8	Gars du coin	21
Jets de dés	10	Réfractaire (fatigant)	21
Prendre '10'	10	Taille hors-norme	21
Krâsse et dK	10	Empathie animale (fatum)	21
Qu'est ce que c'est ?	10	Atouts de progression	21
Combien on en a ?	10	Apprentissage	21
Comment on s'en sert ?	10	Compteurs	21
dK de circonstance	11	Compteurs exceptionnels	21
Prendre '1'	11	Portage	21
Contre-krâsse	11	Action supplémentaire (fatigant)	21
Marge de réussite	11	Récupération améliorée	22
Opposition	11	Atouts de combat	22
Habillage des compétences	11	Attaque supplémentaire	22
Coopération	12	Combat sans armes	22
Gêner	12	Combattant masochiste	22
Jauges à déclenchement	12	Connais ton ennemi	22
Le temps	13	Encaissement (fatum)	22
Dans le jeu	13	Gardien (fatigant, fatum)	22
Dans le vrai monde	13	Maîtrise des armes	22
CREER UN PERSONNAGE	14	Maîtrise des armures	23
Introduction	14	Maîtrise des boucliers (fatigant)	23
Motivation	14	Posture de combat	23
Caractéristiques	15	Spécialisation	23
Compétences	15	Atouts d'expertise	23
Compteurs	16	Action rapide (fatigant)	23
Récupération	16	Adaptation	23
Encombrement	16	Disparition ninja (fatum)	24
Atouts	16	Déplacement accéléré (fatigant)	24
Contacts	17	Polyglotte	24
		Relance (fatigant)	24
		Sens de la situation	24
		Synergie (limité)	24
		Talentueux	25
		Touche-à-tout	25
		Atouts sociaux	25
		Âme de chef	25
		Entourage	25
		Fascination	25
		Identité secrète	26
		Milieu social (fatum)	26
		Réputation	26
		Atouts de chance	26
		Chanceux	26
		Coup de pouce (fatum)	26
		Fortune de situation	26
		Krasseux (limité)	27

Pas passé loin (fatum)	27	Maximum fatality	40
Rituel de chance (limité, fatigant)	27	On est des héros ou pas finalement ?	40
Atouts spéciaux	27	Maximum fatality, le retour	40
Conversion(fatum)	27	Incapacité et mort	41
Mémoire d'éléphant (fatum)	27	Jet de mort	41
Ressources	27	Douleur et malus	41
Rêves (fatum)	27	Hémorragie	41
Sixième sens (fatum)	28	Sonné, Désorienté, Ko	41
Sommeil léger	28	Soigner une blessure	41
Atouts de bien-être	28	Stabiliser un mourant	41
Don de vie (fatigant)	28	Stopper une hémorragie	43
Invincible	28	Réduire une fracture	43
J'veux pas crever ! (fatum)	28	Annuler un malus	43
Mains du seigneur(fatigant)	28	Guérir d'une blessure	43
Miracle(fatum)	29	Le monde est un enfer	43
Régénération de situation	29	Dommages dans le temps	43
Repousser les limites	29	Chute	44
Supporter la douleur(fatigant)	29	Récupération et régénération	44
LES ACTIVITES SOCIALES 30		Chair à bastos et adversité malheureuse	45
Bagou, Autorité	30	Niveau de danger	45
et autres compétences sociales...	30	LA CHAIR A BASTOS	45
Contacts	30	Compagnons, animaux et sidekick	46
Connexion	30	Création	46
Loyauté	31	Amélioration	46
Se renseigner	31	Perdre un compagnon	46
Appeler ses contacts	31	Atouts	46
Laisser traîner les oreilles	31	Champ d'expérience	46
La rue parle aussi	31	Au bon endroit, au bon moment (Fatum)	46
Négociateur	31	L'EXPERIENCE	47
Interrogatoire	32	LES ANNEXES	48
Good cop	32	Le FuturDK est modulable	59
Bad cop	33	Mortalité	59
Very bad cop	33	Adaptabilité	59
Drague et séduction	33	Ludicité	59
LE COMBAT	34	Remerciements	59
Tour de jeu	34	L'Auteur	59
Action	34	DERNIERS CONSEILS	59
Attaquer et défendre	34		
L'armement	35		
Gabarit	35		
Effets spéciaux	35		
Recharger une arme	38		
Armes à feu	38		
Les balles spéciales	38		
Les armures	39		
Armures spéciales	39		
Les casques	39		
Les boucliers	39		
LA SANTE	40		
Blessures	40		
Mal en point	40		
Vidé	40		

Préliminaire

Bonjour à vous ô lecteurs et lectrices et autres non-identifiés. Bienvenue sur ce fichier.

Je suis l'Auteur. Avec un grand A donc. J'y tiens. Je suis celui qui porte le stylo virtuel, qui décrit ce qui doit être et ne pas être, qui porte en lui le germe de la création et l'expose ainsi à la face du monde sans la moindre pudeur ni retenue.

Normalement, vous ne me verrez pas beaucoup. En effet en tant que maître des lieux je ne m'abaisserai pas à manipuler chiffres abscons et tableaux obscurs. Pour se salir les mains, je vais faire appel à Bob.

Bob, dites bonjour aux lecteurs.

Bonjour aux lecteurs.

Hem, bon, Bob sera le narrateur, celui qui présentera les règles, qui mettra les mains dans le cambouis pour vous expliquer les règles du FuturdK et vous permettre enfin de jouer avec vos petits personnages dans ce nouveau monde à la technologie avancée.

S'il y a du chiffre ou des listes, Bob sera là. Mais faites attention, Bob n'est pas forcément très fiable. Il lui arrive parfois de s'exciter et d'annoncer comme ça, tout de go, des règles dont vous ne voudrez probablement pas. Pas de panique ! Rien de ce que dira Bob n'est obligatoire. Ne me regardez pas comme ça Bob, il est de mon devoir de prévenir nos bien-aimés lecteurs de cet état de fait. Où en étais-je ? Ah oui, donc n'hésitez pas à modifier, supprimer ou ajouter des règles. D'ailleurs l'ouvrage est construit autour d'un noyau principal appelé le cœur puis des règles additionnelles sous formes de modules. Ceux-ci contiennent leurs propres règles formant un tout parfaitement optionnel.

Dans tous les cas, mes chers et bons amis, n'oubliez pas le principal, a-mu-sez vous !

Ah, une dernière chose, vous pensiez peut-être qu'il n'était pas possible d'appeler un narrateur Bob. Et bien si.

Mondes

Chers amis lecteurs, je reviens quelques instants pour vous décrire les univers à explorer, les mondes à découvrir, enfin bref tout ce à quoi vous pourrez jouer avec les règles de Bob.

Conceptuellement, le FuturdK a été créé dans l'idée de jouer des personnages semi-héroïques dans des environnements modernes et futuristes.

Qu'entend-t-on par semi-héroïque ? Hmmm ?

Et bien ce sont des personnages qui, la plupart du temps, survivront à leurs aventures. Nous sommes loin des profondeurs de R'Lyeh n'est-ce pas ?

Cela dit, la mortalité des personnages peut rester élevée. Un coup de malchance et hop c'est la blessure fatale. Les combats sont risqués et tendus mais il est

quand même possible de s'en sortir par chance, ruse ou puissance brute.

Le système est aussi fait pour impliquer des dangers d'échelles différentes. Dinosaures mutants, méchas gigantesques ou vaisseaux spatiaux tout est possible grâce à un système simple et efficace. Enfin c'est moi qui le dis. Mais je vous fais confiance pour me croire.

Vos personnages pourront donc évoluer à des époques diverses mais le FuturdK est plus adapté aux jeux ayant pour décors des époques récentes depuis les premières armes à feu jusqu'au futur proche ou l'anticipation. La magie et les pouvoirs spéciaux peuvent, bien entendu, aussi y avoir leur place pour colorer ou renforcer les univers.

D'ailleurs pour vous prouver tout cela, vous trouverez à la fin de cet ouvrage plusieurs scénarios jouables en une ou deux soirées, avec des personnages prêts à jouer, aux ambiances forts différentes. Western mystique, combats urbains ou enquête spatiale, il devrait y en avoir pour tous les goûts.

Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'il s'agit avant tout d'un jeu, votre jeu.

Introduction

```
...//dK-Host-33-8852> connexdKv2.sh
Appel système effectué
En attente de traitement
Téléchargement en cours
Bienvenue sur le FuturdK Épisode 2.
```

Ça y'est ? Il s'est barré ? Bon c'est mon tour. Salut mon gars et bienvenue dans FuturdK Épisode 2. Ouais, j'aime bien Épisode 2, ça fait trilogie et c'est bon pour les ventes.

Bon, déjà, sache que ce document a été écrit pour toi, joueur. Ouais c'est assez rare pour être mentionné. Les séquences vraiment dédiées au Maître du jeu (ou Mj) seront indiquées spécifiquement mais en fait, tu peux quasiment tout lire. C'est cool non ?

Toi, t'es là parce que le dKSystem et ses petits hommes avec les oreilles en pointes ça te suffit pas. Tu veux ressentir le frisson du câblage neuronal, tu veux ressentir la morsure du plomb, tu veux courir le long des allées sombres des mégapoles futuristes et trahir amis et employeurs pour quelques thunes ?

Alors t'es au bon endroit.

Tout ce que tu vas découvrir dans les fichiers qui vont suivre forme un jeu de rôle complet. Tout ce dont t'auras besoin est ici, dans ce fichier. Pas besoin du dKSystem pour comprendre et jouer en FuturdK. Éventuellement, tu peux quand même te le procurer, ça me fera plaisir et ça te donnera l'occasion de sortir de chez toi.

Bon, t'es prêt ?

Alors accroche-toi à ton modem, c'est parti !

LES RÈGLES

```
..//dK-Host-33-8852> diff -a /dKsystem/  
/Futur-dK/ | grep «Règle de base»  
..différence effectuée.....  
Téléchargement en cours
```

Voici les règles de base du FuturDK. Ici tu apprendras à créer un personnage et à vérifier ses capacités. C'est un peu le cœur du système à partir duquel tout le reste sera construit. Donc fais bien attention à ce que tu vas lire, c'est important.

Niveaux

Si tu viens du dKSystem, tu vas être un peu surpris. Dans le FuturDK, il n'y a pas de notion de niveau de personnage. Y'en a plus, niet, nada, niente, queudalle, peau de zob quoi.

Le Mj devra se démerder sans. Maintenant tu sais pourquoi la petite case n'existe pas sur la feuille de personnage.

Tu vas voir c'est pas beaucoup plus compliqué. C'est même plus simple en fait.

Chaque personnage peut se développer comme il le souhaite, sans à-coup et dans la direction de son choix. Pas de classe de personnage pour t'enfermer. Somme toute, une progression virtuellement illimitée.

Lis le reste du doc et tu verras comme la vie est plus belle sans tous ces artifices.



Caractéristiques

Les caractéristiques définissent ce qu'est ton personnage. Est-il fort ou faible, agile ou maladroit, charismatique ou sans personnalité ?

En FuturDK, il y a 6 caractéristiques de base.

- **Force (For)** : cette valeur indique la quantité de muscles possédée par le personnage.
- **Habilité (Hab)** : Son agilité, sa précision, sa souplesse.
- **Constitution (Con)** : Est-il capable d'encaisser les coups ? De résister aux agressions des maladies ou des poisons ?
- **Intelligence (Int)** : C'est une mesure de sa

mémoire, de l'intellect, de la capacité à avoir des idées.

- **Psyché (Psy)** : Cette caractéristique indique la force de volonté et la sagesse du personnage.
- **Charisme (Cha)** : Il s'agit de mesurer la personnalité et le rapport avec les autres. Elle est aussi une valeur de la chance et du magnétisme du personnage.

Les valeurs de caractéristiques vont, sauf cas extrême, entre 0 (mec normal) et +5 (balèze entre les balèzes).

Un piéton lambda aura une moyenne de caractéristique égale à 0.

Un héros pas doué, malade, empoisonné ou sérieusement blessé peut voir ses caractéristiques aller en-dessous de 0 mais jamais en dessous de -5 ce qui signifierait une incapacité totale. Les effets exacts sont indiqués dans le module combat avancé.

Compétences

Dans le FuturDK et contrairement aux règles du dKsystem, tout est compétence. Chaque type d'arme dispose de sa propre compétence et les jets de sauvegarde ont été intégrés aux autres compétences.

Une compétence est composée d'un bonus, exprimé en degrés, qui correspond à l'apprentissage du personnage. Il n'y a pas de limite au nombre de degrés d'une compétence.

Lorsque ce nombre est différent de 0, on y ajoute une

Arme à distance
(Hab, Psy)

base égale aux caractéristiques directrices indiquées entre parenthèse.

Les caractéristiques ne sont jamais testées directement, on passe toujours par une compétence. Par exemple un jet de **Force** sera en fait un jet de *Vigueur*. Tu piges ?

Qualité de compétence

On attribue un adjectif à une compétence en fonction de son nombre de degré.

Avec :

- entre 1 et 5 degrés, le personnage est un amateur.
- entre 6 et 10 degrés, il s'agit d'un professionnel.
- plus de 10 degrés, nous avons affaire à une brutasse.

Branches de compétences

Les compétences indiquées dans la liste sont assez larges. Elles recouvrent souvent plusieurs disciplines distinctes au sein d'une même compétence. Ne t'étonne pas, c'est normal.

Mais comme on ne va pas abuser non plus avec des super-héros sachant constamment tout sur tout et puis un peu aussi pour que deux personnages ne se ressemblent pas, il existe le système de branche de compétence. Comment ça marche me demandes-tu ?

Ces compétences doivent être spécialisées.

Tu peux mettre jusqu'à 5 degrés dans une compétence sans te soucier de cette règle, mais à partir du 6ème degré, tu dois te spécialiser dans une branche particulière. Si tu veux apprendre une autre branche, tu dois l'augmenter comme une nouvelle compétence mais avec une base de 5.

L'exemple t'aidera à mieux comprendre.

Ah oui au fait, pendant tout le bouquin, pour les exemples, j'utiliserais souvent 'One-shot', le personnage de Valérie. Comment ? Qui est Valérie ? Si on te demande, tu diras que tu sais pas.

Valérie souhaite apprendre la compétence Armes à distance. A la création du personnage, elle met donc 5 points dedans. Son personnage maîtrise donc aussi bien les armes de poings, pistolets, révolvers, mitraillettes que les fusils de chasse, les arbalètes ou les fusils d'assaut. Après quelques aventures, elle décide d'utiliser un atout d'Apprentissage et dépense 1 point dans la compétence Armes à distance. elle doit maintenant faire un choix entre les différentes spécialités. Le concept du personnage tournant autour des flingues, elle choisit la branche : arme de poing. Elle possède maintenant 6 degrés dans cette compétence, et peut utiliser les autres armes à distance avec 5 degrés.

Liste des compétences

Voici la liste des compétences utilisées en FuturoK. Bien sûr, cette liste n'est ni exhaustive ni immuable. En fonction des univers et des ambiances, de nouvelles compétences peuvent être ajoutées ou au contraire certaines verront leur application ou leur nom modifié ou disparaîtront carrément.

A coté de chaque compétence est indiquée la liste des caractéristiques associées. Si ton personnage possède au moins un degré dans une compétence, alors il peut ajouter la somme des caractéristiques indiquées.

Les compétences sont décrites par le biais de quelques mots clés permettant d'en comprendre facilement le sens. De plus, ces mots-clés peuvent être vus comme autant de branches de compétences.

La liste des branches de compétence n'est pas exhaustive non plus et rien ne t'empêche de créer une spécialisation qui n'est pas indiquée. Le Mj a de toute façon le dernier mot.

D'ailleurs la liste des compétences elle-même n'est pas exhaustive. Notamment pour les compétences de connaissance qui seront spécifiques à l'univers. Dans ce cas, le Mj est invité à créer et indiquer aux joueurs les compétences qu'il souhaitera utiliser.

- **Agilité** (Hab,Con)

Cette compétence indique à quel point tu maîtrises ton corps. Qu'il s'agisse de faire des acrobaties, d'enlever des menottes ou de danser. Sam Fisher et Jacky Chan ont de bonnes valeurs en *Agilité*.

Branches : Évasion, Souplesse, Acrobatie.

- **Animaux** (Psy,Cha)

Cette compétence permet de traiter avec des animaux. Tu peux les dresser, les soigner, les comprendre, éventuellement communiquer avec eux s'ils sont intelligents.

Branche : un type d'animal.



- **Armes à distance** (Hab,Psy)

Cette compétence régit l'utilisation de toutes les armes permettant de toucher une cible à distance. Enfin, disons toutes les armes personnelles. L'utilisation des gros gros trucs c'est une autre compétence.

Branches : Arme de poing, Fusil de chasse, Fusil de précision.

- **Armes de jet** (For,Hab)

Cette compétence permet de lancer des trucs et de faire en sorte d'atteindre sa cible.

Branches : Grenades, Couteaux, Ballons de basket.

- **Armes lourdes** (For,Hab) :

Cette compétence permet d'utiliser toutes les très grosses armes comme les mitrailleuses, les lance-roquettes, les lance-flammes, les mortiers ou les armes montées sur véhicule. Assurément une compétence que possède Rambo.

Branches : Mitrailleuse, Lance-roquettes, Lance-flammes.

- **Art** (Hab,Cha)

Cette compétence permet de connaître et de pratiquer une ou plusieurs formes d'art.

Branches : Peinture, Sculpture, Dessin, Tatouage, Jeu de rôle (je plaisante).

- **Athlétisme** (For,Con)

Cette compétence est le pendant explosif d'*Agilité*.

Elle indique à quel point tu es bon en sport, si tu es endurant, rapide, si tu sautes loin ou si tu cours vite. Tu peux aussi t'en servir pour réduire les dommages d'une chute.

Branches : Escalade, Saut, Natation, Course.

- *Autorité* (For,Cha)

Cette compétence indique ta capacité à te faire obéir en imposant ta volonté d'une manière, disons, musclée. Principalement une compétence de flic, d'agent spécial ou de briseur de pouce. Jack Bauer dispose d'une compétence élevée en *Autorité*.

Branches : Intimidation, Commandement, Interrogation.

- *Bagou* (Int,Cha)

Cette compétence est le versant plus diplomatique d'*Autorité*. Là aussi, il s'agira d'imposer ta volonté mais bien plus subtilement.

Branches : Mensonge, Renseignement, Séduction, Diplomatie, Négociation.

- *Biotech* (Hab,Int)

Cette compétence, très utile dans un jeu de rôle comme le FuturdK, permet de soigner les gens. Ou les animaux. Ou les mutants de la planète Zorg.

Branches : Soins d'urgence, Médecine, Chirurgien, Pharmacologie, Soins vétérinaires, Soins des mutants de la planète Zorg.

- *Combat à mains nues* (For,Hab)

Cette compétence te permet de savoir te battre sans arme ou avec des armes improvisées. Bon, je te fais pas un dessin, tous les héros de film d'action ont cette compétence.

Branche : Un style de combat.



- *Détermination* (Con,Psy)

Cette compétence regroupe l'ensemble de tes capacités mentales. Le courage, la volonté, le sang-froid sont gérés par elle. Il s'agit d'une compétence importante car elle détermine la récupération des points d'énergie (voir page 44).

Branches : Concentration, Volonté, Courage, Sang-froid.

- *Discrétion* (Hab,Psy)

Cette compétence est très large et permet principalement de se cacher, mais pas que ! Tu peux aussi cacher des objets sur toi, suivre quelqu'un ou encore te déguiser.

Branches : Déguisement, Se cacher, Filature, Camoufler un objet.

- *Jeu* (Int,Cha)

Cette compétence te permet de connaître les jeux en général. Qu'il s'agisse de simple jeux de société ou de jeux d'argent ou de hasard, tu connais et tu maîtrises.

Branches : Cartes, Dés, Paris, Triche.

- *Manufacture* (Hab,Int)

Cette compétence te permet de construire et de réparer des objets. Elle est souvent utile dans des univers post-apo où il n'y a pas grand-chose.

Branches : Vêtements, Armures, Armes, Outils.

- *Mécanique* (Hab,Int)

Cette compétence permet de construire et réparer les véhicules.

Branche : Un type de véhicule.

- *Mêlée* (For,Hab)

Cette compétence te permet de te battre avec des armes, au contact, comme un homme, un viril, un tatoué. Ou comme Buffy.

Branche : Escrime, Hache, Chaîne de vélo.

- *Perception* (Int,Psy)

Cette compétence te permet de faire usage de tes cinq sens pour repérer des trucs. Tu peux t'en servir pour éviter les embuscades, fouiller une scène de crime pour trouver des indices ou sortir d'une pièce avant d'avoir respiré le gaz paralysant qui y est déversé.

Branches : Fouille, Vigilance.

- *Pilotage d'engins terrestres* (Hab,Int)

Cette compétence te permet de piloter tous les véhicules terrestres. Moto, voiture, Camion, Tank, etc.

Branche : Un type d'engin.

- *Pilotage d'engins maritimes* (Hab,Psy)

Cette compétence te permet de piloter tous les véhicules qui vont sur l'eau. Bateau, Voilier, Yacht, Hors-bord, etc.

Branche : Un type d'engin.

- *Pilotage d'engins volants* (Int,Psy)

Cette compétence te permet de piloter tous les véhicules qui volent. Avion de ligne, Hélicoptère, ULM, etc.

Branche : Un type d'engin.

- *Psychologie* (Int,Psy)

Cette compétence te permet de comprendre ton prochain. Elle est très utile, notamment, pour résister à toutes les compétences sociales comme *Autorité* ou *Bagou*.

Branches : Profiler, Psychiatrie, Sagacité, Empathie.

- *Réflexes* (Hab,Cha)

Cette compétence indique ta capacité de réaction, aussi bien mentale que physique. Elle sert évidemment beaucoup à se battre.

Branches : Initiative, Esquive, Rattrapage de tartine beurrée.

- *Sciences académiques* (Int,Psy)

Cette compétence regroupe toutes les connaissances qu'on apprend normalement à l'école et à l'université. Il s'agit des sciences dures, ou des sciences purement techniques.

Branches : Informatique, Électronique, Mathématique, Physique, Biologie, Explosifs.

- *Sciences humaines* (Int,Psy)

Cette compétence concerne toutes les connaissances dites molles, faute d'un meilleur nom.

Branches : Histoire, Géographie, Littérature, Politique, Culture générale.

- *Sciences militaires* (Int,Psy)

Cette compétence indique ta connaissance de la guerre et des moyens de la gagner. La branche Tactique est utile dans le cas de combat en petit groupe comme ce qui attend souvent les personnages d'un jeu de rôle d'action.

Branches : Tactique, Stratégie.

- *Sciences occultes* (Int,Psy)

Cette compétence regroupe l'ensemble des connaissances liées à la magie, aux religions et autres fadaïses techno-mystiques.

Branches : Magie (un type genre Wicca, Sorcellerie du moyen-âge, Satanisme), Religion (Cabale, Exorcisme), Parapsychologie, Mythe du grand qui dort au fond de l'eau.

- *Sécurité* (Hab,Int)

Cette compétence te permet de repérer et outrepasser les équipements t'empêchant de rentrer quelque part. C'est vaste, mais c'est ça qu'est bien.

Branches : Crochetage, Système d'observation.

- *Survie* (Con,Psy)

Cette compétence te permet de survivre dans toutes sortes de milieux hostiles. Tu peux faire du feu, fabriquer des outils ou des armes de fortune, trouver des abris, te protéger des dangers, bref une compétence très utile.

Branche : Arctique, Désertique, Mégapole grouillante, Sous-sols et tombeaux.

- *Vigueur* (For,Con)

Cette compétence indique à quel point tu es fort et résistant. Elle est utile, notamment, pour la récupération de point de vie (voir page 44).

Branches : Muscles, Résistance.

Jets de dés

Ici c'est très simple, tu lances un d20 et tu ajoutes une compétence.

Lorsque le Mj n'a pas choisi de difficulté ou qu'il ne veut pas réfléchir, le score à battre est de **15**.

Tous les jets dont la difficulté n'est pas précisée se font contre 15.

Prendre '10'

Il est parfois fastidieux de lancer les dés, surtout s'ils sont nombreux, par exemple pendant un combat ou pour récupérer ses points de vie. Dans ce cas, ton Mj peut simplement décider de ne pas faire lancer le dé et décider que celui-ci fait automatiquement 10.

Cette règle peut être utilisée sans modération pour simplifier et fluidifier la partie à l'envi. Attention quand même. D'un, ton Mj ne te donnera plus la difficulté de tes jets, de deux, si plus personne ne lance de dé on y perd un peu en fun.

Krâsse et dK

Qu'est ce que c'est ?

Un dK est un d6 normal dont le résultat est soit 0 (s'il tombe sur 1,2,3,4,5) soit 6 (s'il tombe sur 6 donc). On dit alors qu'il s'agit d'une Krâsse.

Combien on en a ?

Au début de la séance, chaque joueur reçoit autant de dK que le score de **Charisme** de son personnage, bien que certains atouts puissent modifier ce nombre.

Le Mj possède, et peut utiliser, autant de dK qu'il le souhaite. Il n'est limité que par le nombre de d6 effectivement disponibles à sa table.

Comment on s'en sert ?

Lorsque ton Mj veut rendre plus difficile la vie de ses joueurs, il prend et lance autant de dK qu'il le souhaite en même temps que le d20 servant à déterminer la réussite ou la difficulté d'une action. Chaque Krâsse augmente le résultat du d20 de 6 points. De plus, dans le cas où la réussite de l'action entraîne en conséquence un jet de d6 (par exemple pour les dommages ou les soins), le résultat de ce second jet est lui aussi augmenté de 6 points par Krâsse obtenue.

Les dK utilisés, qu'ils aient obtenu une Krâsse ou non, sont ensuite remis aux joueurs dans un espace appelé le tas.

De la même manière, les joueurs peuvent se servir des dK dans le tas pour tenter d'améliorer leurs chances de réussite. Une fois lancés, ces dK sont ensuite rendus au Mj.

Les dK peuvent aussi servir de monnaie d'échange entre les joueurs et le Mj pour activer certains atouts. Ils ne

sont alors pas lancés mais directement transférés d'un pot à l'autre.

DK de circonstance

Certains dK sont qualifiés : dK de circonstance. Ce sont des dK qui sont attribués par le Mj en fonction des circonstances entourant un jet de compétence. Un individu qui souhaiterait tenter une acrobatie sur un toit, de nuit et sous la pluie écoperait de quelques dK de circonstance.

Ces dK ne sont jamais transférés d'un tas à l'autre. Ils sont gratuits en quelque sorte.

En général, le Mj peut utiliser 1 à 2 dK à la fois quand il veut embêter un peu ses joueurs. S'il souhaite vraiment les gêner ou les blesser, il peut aller jusqu'à 5. Un Mj souhaitant se venger de sa mesquine petite vie sur ses joueurs innocents utilisera encore plus de dK.

Ce qui est bien avec ce système c'est qu'on évite les tableaux de difficulté, tous ces petits calculs ringards qu'on a toujours du mal à évaluer. Là c'est simple, un problème, un dK et basta.

Prendre '1'

De la même façon que tu peux prendre '10' avec le d20, ben là tu peux décider de faire '1' au lieu de lancer un dK. Cette règle a pour but d'accélérer le jeu lorsqu'il y a pas mal d'échanges où que le Mj se met à lancer des poignées de dés parce qu'il n'arrive pas à sortir une Krâsse.

Comme avec un dK normal, si tu décides de prendre '1' au lieu de lancer le dK alors ce '1' compte aussi si le jet est suivi d'un lancé de d6. Ah oui, il faut dire que tu prends '1' avant de lancer le d20 petit malin.

Contre-krâsse

Le Destin ne peut influencer en même temps des deux cotés de la table. Lorsqu'un joueur et le Mj veulent utiliser en même temps les dK, il se passe une contre-Krâsse. Chacun se regarde dans le blanc des yeux, un petit bras d'honneur ou une insulte bien sentie peuvent aussi faire l'affaire, et prend autant de dK que l'autre. En dernier recours, le Mj s'ajuste ou tranche. Si le joueur n'a pas assez de dK, il doit tout miser.

Chacun lance alors le d20. Le plus petit résultat prend tous les dK et les lance. Les Krâsses obtenues sont alors ajoutées normalement au résultat du d20 pour déterminer la réussite ou l'échec de l'action.

Les dK lancés sont alors remis à l'autre partie.

Marge de réussite

Contrairement au dKSystem qui fait un usage intensif

des degrés de compétence, le FuturdK considère que la réussite d'une action est fonction de la marge. Ce système de marge est important et sera utilisé tout le long de ce document.

Elle est calculée de la manière suivante :

La marge de réussite est de 1 si le jet est égal à la difficulté. Elle augmente de 1 par tranche, même incomplète, de 5 points de différence entre le résultat du jet de compétence et la difficulté.

One-shot fait un jet de Biotech pour soigner un ami blessé. La difficulté est de 15. Avec un 18 sur le d et une compétence de +5 en Biotech le résultat est de 23.

La marge finale est de 3 (1 pour avoir réussi un 15, 2 pour la tranche de 5 points jusqu'à 20, 3 pour la tranche incomplète jusqu'à 23).

Opposition

Les oppositions se gèrent facilement. Si deux personnes s'opposent, allez un exemple bateau, au bras de fer, chacun fait un jet, le plus haut l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le personnage actif, celui qui agit, qui lance l'action quoi, qui gagne. Le FuturdK est un jeu agressif en fait. S'il n'est pas possible de déterminer qui est actif ou passif alors c'est le personnage du joueur qui est déclaré vainqueur. Ouai, on privilégie toujours ces petites natures, sinon après ils sont frustrés tout plein et trépignent en lançant des dés et des papiers gras sur l'écran du Mj.

Si c'est entre deux joueurs, relancez simplement les dés. Ah, et si la manière dont la victoire est obtenue est importante, la marge est calculée de la même façon que précédemment.

Habillage des compétences

Cette règle est intéressante à bien des égards. Elle permet de prendre en compte l'utilisation d'une compétence pour en aider une autre.

Elle peut servir dans plusieurs cas, notamment en combat mais comme tu vas le voir, le champs des possibilités est extrêmement vaste. De plus, quelques atouts bien sentis vont te permettre de l'utiliser à son plein potentiel (voir page 23).

- Lorsqu'une compétence, dite secondaire, peut être utilisée en complément d'une autre, dite principale, alors la compétence principale peut obtenir un bonus. En dépensant 1 point d'énergie, la compétence principale gagne un bonus de +1 par qualité de la compétence secondaire.

One-shot est un bon négociateur, capable de se sortir de situations tendues, mais ce qui fait sa force c'est qu'il sait toujours ce qui va faire plaisir à quelqu'un. En brochant son interlocuteur dans le sens du poil, il obtient très souvent ce qu'il veut. Il est amateur en Psychologie. En conséquence, lorsqu'il souhaitera utiliser cette compétence pour en habiller un autre, par exemple Bagou, il pourra dépenser 1 point d'énergie pour gagner automatiquement un bonus de +1 à son jet de compétence principale.

- Une fois par scène, et par compétence secondaire, il est possible de faire un effort et d'améliorer grandement le bonus habituel. Pour cela, il faut dépenser 1d6 points d'énergie (et non plus un seul) puis effectuer un jet de la compétence secondaire contre une difficulté de 15 (ou plus en fonction des circonstances). En cas de réussite, le bonus est remplacé par la marge de réussite en dK de circonstance.

One-shot doit négocier un juteux contrat. Passant quelques instants à scruter son interlocuteur, il dépense 1d6 points d'énergie puis lance un jet de Psychologie contre 15. Le résultat final de 19 donne une marge de 2 et donc autant de dK de circonstance pour le jet de Bagou qui va suivre.

Voici quelques exemples d'application :

- Simuler une attaque sournoise en utilisant *Discrétion* pour aider un jet d'attaque,
- *Psychologie* peut aider un jet de *Bagou*,
- *Vigueur* peut aider Athlétisme lors d'une course d'endurance,
- *Autorité* pour donner un bonus en attaque ou défense à des subordonnés lors d'une diatribe sur l'héroïsme.



Coopération

On utilisera les mêmes règles d'habillage lorsqu'un personnage en aidera un autre. Ils peuvent utiliser la même compétence ou des compétences différentes du moment que la secondaire peut aider la primaire.

Par exemple, cette règle peut aussi fonctionner avec les jets de *Perception* pour éviter que toute la table tire les dés, ce qui peut alourdir les scènes.

Gêner

Cette règle géniale peut aussi s'appliquer face à un adversaire. Au lieu de 15, la difficulté est donnée par un jet d'une compétence de l'adversaire. En cas de réussite, les dK sont autant de malus. Le plus souvent, il s'agira d'une compétence sociale.

Par exemple :

- *Autorité* peut faire perdre les moyens d'une cible («A terre, moda foka !»)
- *Bagou* permettra d'insulter quelqu'un («Ta mère, heu, ta mère, ben elle est grosse. Ouais.»)

Jauges à déclenchement

Hein ? Mais ça va pas d'utiliser des noms pareils ? Surtout pour un concept plutôt simple, mais tu vas voir.

Dans certains cas, ton Mj souhaitera qu'une action soit réussie, ou ratée, autrement qu'avec un jet de compétence simple. Par exemple, désamorcer une bombe, crocheter une serrure complexe ou grimper une paroi difficile.

Pour chaque action, il faudra définir un déclencheur et des effets progressifs.

Le déclencheur est une condition pour le remplissage de la jauge. Il peut s'agir d'un jet de compétence raté ou réussi ou encore un évènement extérieur comme le temps ou l'action d'un autre personnage.

- Chaque fois que le déclencheur est activé, le personnage augmente la jauge d'action d'un point.
- Chaque fois que la jauge d'action est augmentée, le personnage doit lancer autant de d6 que le montant actuel de la jauge. Si au moins un 6 sort alors l'action est réalisée.

Ça te semble compliqué ?

J'imagine que oui, alors regarde bien les exemples. Cette fois, c'est Fred qui s'y colle avec son personnage Bubba.

Bubba est devant un engin explosif particulièrement complexe. Le Mj ne veut pas que le personnage explose au premier jet alors il utilise le système de jauge à déclenchement.

Le déclencheur est un jet de Science académique (Explosifs) raté. A chaque fois que cela se produit, Bubba gagnera un point dans une jauge d'Explosion.

Bubba approche la pince du fil rouge en tremblant et lance son d20. C'est un échec et la jauge augmente d'un point.

Il lance donc 1d6 et obtient un 3. L'engin n'explose pas.

Manifestement c'est pas le fil rouge. Le vert peut-être ? Clac, c'est un deuxième échec. La jauge contient deux points. Bubba lance 2d6 et espère ne pas obtenir de 6. C'est un 3 et un 5. L'engin n'explose toujours pas.

Une goutte de sueur perle sur son front tandis qu'il tente de déconnecter l'alimentation.

Le jet est une réussite !

Le gros compteur rouge s'arrête à 3 secondes de la fin. Il était temps.

Bien sûr cette règle peut-être complexifiée. Il est possible de déterminer des étapes dans l'accomplissement de l'action en fonction du nombre de 6 obtenus. Dans l'exemple précédent, le Mj aurait pu décider qu'obtenir un 6 augmentait la difficulté de l'action de 6 points, deux 6 augmentaient directement la jauge d'un point (en plus de l'augmentation de la difficulté), et trois 6 faisaient exploser la bombe.

Il est aussi possible de déterminer une condition où la jauge se réduit.

Dans un monde où les ressources sont rares, le conteur veut tenir compte du degré d'usure des armes. Jack dispose d'un vieux pistolet raffistolé.

Nom de la jauge : Usure

Condition : à chaque fois que Joe fait un 1 naturel sur jet d'attaque ou bien qu'il se sert de son pistolet comme outil plutôt que comme arme.

Effet : un 6 fausse le canon de l'arme et donne un malus de -2 au toucher. Deux 6 enrayent l'arme qui ne peut plus tirer. Trois 6 cassent définitivement l'arme sans possibilité de réparation.

Un artisan peut réparer l'arme et réduire la jauge d'un point en réussissant un jet de Mécanique contre 15 + autant de dK de circonstance que le nombre de points d'usure.

Allez un petit dernier pour la route avec une condition liée au temps.

Un énorme chêne s'est abattu sur la route devant le véhicule des personnages. Il faut maintenant le dégager.

Nom de la jauge : dégagement de l'arbre

Condition : un jet de Vigueur contre 30. Seules 3 personnes peuvent coopérer et chaque jet coûte 1d6 points d'énergie à tout le monde et 20 minutes de travail.

Effet : un 6 permet de redresser un peu l'arbre pour permettre à deux personnes supplémentaires de coopérer.

Deux 6 et l'arbre est presque debout, le prochain jet ne prend que 5 minutes

Trois 6 – Victoire, l'arbre est dégagé et les personnages peuvent passer. Un échec au jet et la jauge diminue d'un point à moins de dépenser encore 1d6 points d'énergie pour le maintenir.

Cette règle aura une foule d'applications. On en verra plusieurs lors des chapitres suivants.

Pour s'y retrouver, lorsque je décrirais une jauge, j'utiliserai le format suivant :

Nom : Le nom de la jauge

Gain : Comment on gagne des points dans la jauge.

6 : La première conséquence.

66 : La deuxième.

666 : La troisième.

Perte : Comment on perd des points ou comment on réduit la jauge.

Le temps

En FuturK, la définition du temps est assez large. En effet, rien n'est calculé à la seconde près, et le Mj est seul juge pour déterminer combien de temps prend une action.

Dans le jeu

- Le tour : c'est l'unité la plus courte. Elle est utilisée lorsqu'il est important de détailler l'action. L'exemple le plus commun étant le combat. Le tour dure quelques secondes, juste assez pour se déplacer de quelques mètres ou mettre une série de coups à un adversaire.

- Quelques minutes, quelques heures, quelques jours. Ici il ne s'agit que d'un ordre de grandeur. Cette valeur est utilisée pour décrire rapidement une durée sans qu'il ne soit utile de préciser exactement de quoi il s'agit. Par exemple, si quelqu'un est assomé quelques minutes, inutile de déterminer si c'est une minute ou dix-sept. La victime se réveillera lorsque le Mj en aura besoin.

Dans le vrai monde

- La scène : cette expression décrit le temps nécessaire à la conclusion d'un ensemble d'action communément appelé scène. Chaque scène est séparée d'une autre par une transition. Un voyage est une scène, une poursuite en est une aussi, de même qu'un duel ou un interrogatoire.

- La séance : il s'agit ici de la durée de la séance de jeu. L'après-midi ou la soirée où les joueurs vont prendre le contrôle de leur personnage jusqu'au moment où ils partent en emportant les restes de chips et les bouteilles de coca vides.



CREER UN PERSONNAGE

```
... //dK-Host-33-8852> ./sh bio.sh
Connexion au périphérique requise.
Veuillez insérer votre index dans l'unité
de prélèvement et appuyer sur 'Enter'
Analyse biométrique en cours .....
Analyse terminée.
Bienvenue Mr Doe.
```

Nous allons voir comment créer un personnage. Il s'agit simplement de suivre une à une les étapes. La création indiquée ci-après permet de faire un personnage de manière totalement libre.

Cette méthode est la plus indiquée pour des joueurs et des Mjs habitués au système.

Introduction

Dans beaucoup de jeux de rôle, l'auteur commence par dire qu'il faut imaginer son perso avant de le créer. Qu'une fois qu'on a inventé ou choisi le concept alors seulement on peut se mettre à la partie technique. Je sais pas pour vous, mais le plus souvent les joueurs en ont rien à battre, parcourent la liste des atouts et seulement après les avoir vus se demandent quels personnages ils pourraient faire avec Bastonneur, Tireur d'élite et Flingueur professionnel.

Malheureusement, rien de tout ça ici. Les atouts sont très larges et devront souvent être adaptés au style du héros. Donc je vous conseillerais la même chose : ayez d'abord en tête un personnage, définissez-le le mieux possible avant de vous jeter sur la technique. Ça vous permettra de mieux comprendre quels atouts choisir et comment les adapter.

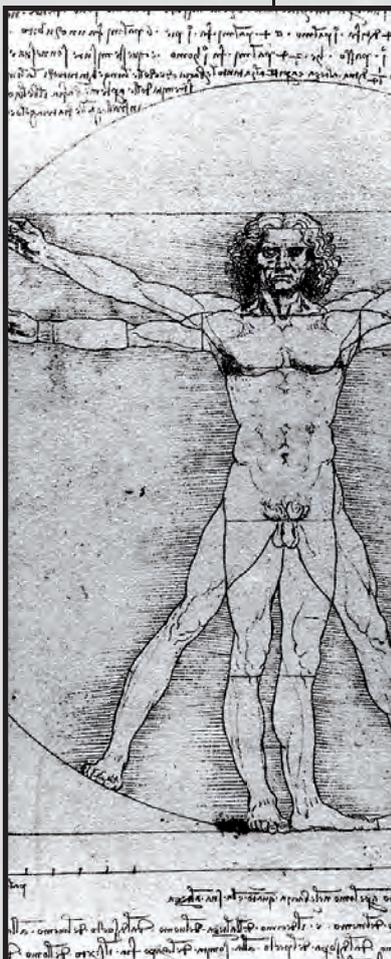
Motivation

Cette règle optionnelle vous permet de définir en terme technique les motivations d'un personnage, ce qu'il fait et surtout pourquoi il le fait.

Il peut s'agir de croyances (en une religion, un dogme), de convictions (l'ordre, la morale), de personnes aimées ou détestées, d'actions à réaliser (un vœu de vengeance, la

protection de son prochain), de désirs (violence, sexe, argent) ou tout autre terme permettant de dessiner le portrait d'un héros.

Chaque personnage dispose de 3 points qu'il peut répartir dans une ou plusieurs motivations.



L'utilisation en jeu est simple.

Lorsqu'un personnage tente un jet de compétence qui, estime-t-il, touche à une de ses motivations, il bénéficie d'un bonus de dK de circonstance égal à la valeur actuelle de la motivation concernée. Si ce jet échoue, le personnage perd immédiatement un point dans ce compteur. Ces points sont récupérés au début de chaque séance de jeu ou plus souvent si le personnage agit en accord avec sa motivation. Cette capacité peut être utilisée tant qu'il reste des points mais une seule fois sur un jet particulier.

A l'inverse, si ce même personnage tente de résister à quelque chose mettant en scène sa motivation, il subit un malus d'autant de dK de circonstance.

Les motivations d'un personnage peuvent évoluer au gré de ses aventures, qu'il gagne en sagesse et en recul ou, au contraire, qu'une nouvelle situation viennent renforcer ses convictions, il changera.

Dans ce cas, le joueur concerné pourra demander à son Mj de modifier ses valeurs pour qu'elle correspondent au mieux à la nouvelle psychologie de son personnage.

Il n'y a pas vraiment de limite mais un maximum de 5 points de motivation en

tout permet de conserver un personnage relativement normal sans que cette règle ne viennent prendre systématiquement le dessus en cours de partie.

La fille de Bubba a été enlevée et torturée il y a bien des années. Après avoir eu la peau des salauds qui avaient osé toucher à son enfant Bubba se jura de ne plus jamais laisser ce genre de criminel en liberté. Il se choisit la motivation « Personne ne touche à un enfant » et met deux points dedans. Si quelqu'un s'en prend à un enfant devant lui, Bubba obtiendra deux dK de bonus pour toutes ses actions visant à empêcher cela. Inversement, s'il ne fait rien, le Mj est autorisé à lui demander un jet de Détermination assorti d'un malus de 2dK. En cas d'échec, Bubba devra impérativement agir même si cela met sa vie en jeu.

Caractéristiques

Les caractéristiques ont été décrites en détail au chapitre précédent.

Un héros classique, tel qu'on peut en voir dans les films, dispose de 10 points à répartir.

Les attributs vont de 0 à 5 mais à la création, un seul 5 est autorisé.

0 est la moyenne humaine.

Ce chiffre peut parfaitement varier, à la baisse si ton Mj veut jouer plus street ou à la hausse s'il veut des super-héros.

Comment ça on fait varier les caractéristiques ?

Le FuturK permet de jouer dans des tas d'ambiances différentes. Les caractéristiques sont un moyen très simple et efficace d'équilibrer les personnages face à l'univers. Si tu veux jouer des personnages pour lesquels les compétences, donc le savoir-faire, sont bien plus importantes que l'être alors il faut passer le nombre de points de caractéristiques à cinq (5). Avec ça, les héros ne seront qu'à peine plus que des quidams, Carrément pas des héros. Cette valeur est indiquée pour les univers bas niveau où les personnages sont vulnérables, misérables ou bêtement humains. Le contemporain urbain non fantastique ou le cthulhien des familles sont de cet ordre là. A l'inverse, donner quinze (15) points de caractéristiques fabrique de véritables héros, des gars qui savent tout faire et qui se sortent bien facilement de toutes sortes de situations. Cette valeur est parfaite pour jouer des univers tirés de films ou de série d'actions, du cyberpunk ou du super-héroïque.

Tu veux optimiser ?

Chaque caractéristique est importante. Mais si tu veux vraiment cartonner n'hésites pas à mettre le max.

Les persos moyens ne survivent pas longtemps dans le futur.

Allez, rien que pour toi, voilà les raisons pour lesquelles tu voudrais mettre le max dans une carac :

- **Force** : Tu veux cogner fort ? Être une bête de combat ? Manier les épées à deux mains et les mitrailleuses à une seule ? N'hésite pas et choisit la **Force**. Cela dit, cette caractéristique doit être la moins utilisée au niveau des règles. Quand tu sais manier un flingue, t'as plus besoin d'une massue.

- **Habilité** : LA carac ultime des combattants. Une fusillade, no problem, un tir de snipe, no problem, un combat au corps à corps, no problem. Bref, t'as compris, dans un monde où ça flingue à tous les coins de rues, savoir planquer ses miches plus vite que tout le monde, c'est vital.
- **Constitution** : l'esquive tu t'en fous, toi tu veux encaisser, encaisser et encaisser encore. T'as de la chance les règles sont avec toi. Mets toi le max en **Constitution**, et tes points de vie vont bientôt crever le plafond.
- **Intelligence** : C'est le pendant mental de l'**Habilité**. En gros un bon tiers des compétences se jouent avec **Intelligence**. Bon, ok, pas *Armes lourdes*. Mais c'est pas grave quand on sait programmer un drone de défense doté de deux mitrailleuses, n'est ce pas ?
- **Psyché** : C'est pas forcément la carac la plus importante du jeu. Évidemment les jets de *Perception*, se jouent avec **Psyché**. Et les jets de *Volonté* aussi pour éviter la psychose ou la peur par exemple.
- **Charisme** : C'est très important pour les baratineurs, fixeurs, faces et autre night-jet-setters. Le jour où ton équipe sera en galère d'info pour avancer dans l'enquête, tes potes se maudiront de ne pas avoir mis leurs points là. Ou pas. Le **Charisme** donne aussi les Krâsses de départ. En avoir quelques-une sous le coude pour éviter de se faire plomber par le premier punk venu, c'est sympa !

Compétences

Là on voit ce que t'es capable de faire. Pour l'instant t'es encore débutant.

Un personnage reçoit 15 degrés à répartir dans toutes les compétences avec un maximum de 5.

15 points ! C'est touuuuuu ?

15 points c'est peu mais c'est beaucoup à la fois.

Hein ? Non, je suis pas normand, je m'explique : ces points permettent déjà de se faire un personnage relativement normal, un quidam moyen qui ne passe pas sa vie en aventure, à buter des méchants en voiture noire, à sauter du haut de building en flammes et à sauver la veuve et parfois l'orphelin.

15 points, ça donne, en gros, une compétence à 5 dans laquelle il est bon, et une demi-douzaine d'autres compétences entre 1 et 3 pour dire qu'il sait faire autre chose.

Pour obtenir d'autres compétences ou des niveaux plus élevés, de ceux qui font un héros, attend d'arriver aux atouts (page 20).

Seules les compétences qui possèdent au moins un degré peuvent ajouter les modificateurs de caractéristique. Les autres peuvent toujours tirer un jet en lançant 1d20 mais avec un bonus de 0 (sans même les caractéristiques).

Compteurs

Dans le FuturoK, les points de vie représentent moins l'état physique dans lequel tu te trouves que ton adrénaline, ta capacité à voir clair dans le chaos, à garder la tête froide et à te trouver des positions tactiques favorables. Les points de vie se regagnent relativement facilement surtout avec les bons atouts.

L'énergie représente le carburant de toutes tes capacités. Au plus simple, il s'agit de la capacité à encaisser la fatigue d'une journée de travail, ou d'un samedi après-midi au centre commercial. Mais l'énergie représente aussi la santé mentale, la résistance au stress ou encore la capacité à faire appel à ses atouts et à la magie. Il s'agit d'une caractéristique importante pour tout personnage.

Un personnage reçoit 10+Constitution points de vie et 10+Psyché points d'énergie.

Chaque compteur peut ensuite évoluer grâce aux atouts.

Récupération

Tous les personnages disposent d'une capacité de récupération sous la forme de points du même nom. Il s'agit du nombre de fois qu'il est possible d'être soigné par jour, mais ces points peuvent avoir d'autres utilités.

Un personnage reçoit 3 points de récupération à répartir entre points de vie et points d'énergie.

Un compteur doit avoir un minimum d'un point. L'atout Récupération améliorée permet de gagner d'autres points de récupération.

Va voir au chapitre Santé (page 44) pour plus de précisions.

Encombrement

Note sur un coin de ta feuille ton niveau d'encombrement maximal.

Encombrement = Force+Constitution+2

Les armes, les armures et l'équipement pèsent chacun un certain nombre de points d'encombrement. Chaque point d'encombrement dépassant ton niveau maximal provoque un malus de 1 point à toutes tes actions physiques, déplacement et combat compris.

Une arme d'amateur pèse entre 0 et 1 point

d'encombrement en fonction de sa taille. Un petit couteau ne pèse rien mais une dague ou un calibre pèse 1 point. Une arme de professionnel c'est 1 point et une arme de brutasse 2 points.

Une armure occupe 2 points d'encombrement par tranche de 5 points de protection. L'ensemble peut être réduit si l'armure est faite sur mesure ou en prenant les bons atouts.

Pour savoir à quoi correspondent ces termes, va à la page 35.

Pour l'équipement, prenez exemple sur les armes et votre bon sens. Si l'objet doit prendre les deux mains ou tient vaguement dans un sac à dos on est plus près de 3 ou 4 points d'encombrement que de 0 ou 1.

Atouts

Un atout, c'est une amélioration d'un personnage. Cela peut être des points de vie en plus, de meilleures compétences, de nouvelles utilisations de celles-ci ou carrément des pouvoirs spéciaux.

Ton Mj peut parfaitement jouer sans dans un premier temps. Après tout, ton personnage est déjà parfaitement viable et défini. Mais ce serait passer à côté d'une incroyable richesse.

A la création, tu disposes de 4 atouts.

Ces atouts peuvent être pris dans n'importe laquelle des listes ci-après.

Toutefois, il existe des atouts, dits d'origine, qui ne peuvent être achetés que maintenant. En aucun cas, tu ne pourras le faire par la suite.

4 atouts ? Mais il se fout de moi le Mj là !

4 atouts c'est peu. Avec ça ton personnage saura faire quelques trucs, pourra être très bon dans une compétence, peut-être deux, mais c'est tout. C'est parfait pour commencer mais dans certains univers un peu violents, ça risque d'être juste.

Pour rajouter un peu de chair, et considérer que ton perso a déjà vu du pays, ton Mj peut t'autoriser à ajouter quelques atouts. La plupart des personnages du FuturoK commencent avec 10 atouts supplémentaires (en plus des quatre premiers donc). Ces atouts constituent l'expérience préliminaire du personnage, ses aventures en tant qu'assistant du héros ou second couteau du grand méchant. Les atouts d'origine ne peuvent être choisis avec ces dix là.

Une seule règle : il n'est JAMAIS possible de prendre deux fois le même atout de suite.
 Cette règle est valable non seulement à la création mais aussi lors de l'évolution du personnage.

Valérie décide avec ses quatre atouts de prendre 1-Doué 2-Réfractaire 3-Apprentissage 4-Apprentissage. Elle n'a donc rien compris à ce que je viens de dire.

Hop on recommence 1-Doué 2-Apprentissage 3-Réfractaire 4-Apprentissage. Là c'est mieux. On se rend compte qu'elle n'aurait pu de toute manière prendre que deux fois l'atout Apprentissage.

La prochaine fois qu'elle gagnera un atout, elle ne pourra pas choisir Apprentissage puisque c'est le dernier qu'elle a pris et qu'on ne peut pas prendre le même deux fois de suite.

Contacts

Un contact, c'est une personne que tu connais, quelqu'un d'important dans ta vie. Ce sont les gens avec qui tu as pu tisser une relation privilégiée et qui méritent un nom et une histoire, un passé.

Un contact dispose de deux caractéristiques, sa **connexion** et sa **loyauté**. Il dispose aussi de **domaines de connaissance**.

Pour les créer, tu va dépenser des points de contact.

A la création, tu débutes avec un nombre de point de contact égal à la somme de tes degrés en Bagou et Autorité.

- Avec 1 point, tu achètes un nouveau contact. Celui-ci commence avec une valeur de **connexion** et de **loyauté** égale à 1. Il possède aussi un **domaine de connaissance**.
- 1 point permet d'augmenter la connexion ou la loyauté d'un contact que tu possèdes déjà d'un point jusqu'à 3.
- 1 point permet de donner un nouveau domaine de connaissance à un contact, avec un maximum de 3 domaines.

Certains atouts apportent des points à dépenser en

A l'ancienne ou option cinéma ?

Si ton Mj fait jouer dans un univers complexe ou éloigné du nôtre ou encore si les joueurs sont débutants, il peut être fastidieux de créer les contacts dès le début. L'option suivante, que j'appelle option cinéma, autorise le joueur à créer son contact à la volée au moment où il en a besoin.

Exactement comme dans les films !

Évidemment le Mj peut le refuser à un moment précis s'il trouve que cela risque de mettre son scénario par terre mais dans l'ensemble c'est une option qui accélère la partie, ajoute du fun et autorise les joueurs à influencer sur l'histoire, ce qui est toujours bon pour l'immersion.

plus. A la création du personnage, un seul de tes contacts peut avoir une et une seule des deux valeurs à 3.
 Pour plus de précision sur le fonctionnement des contacts, va voir à la page 30.

Équipement

Il temps de t'acheter du matos, de t'habiller pour l'hiver quoi.

Un personnage débutant dispose d'un pécule de 20000 thunes.

Selon les univers, les thunes feront référence aux nuyens, aux euro-dollars ou à ce que tu veux.

Une thune c'est en gros un euro de maintenant, c'est plus simple pour tout le monde.

Avec ça tu dois te payer tes sapes, tes flingues et ton matos spécifique.

Certains atouts permettent d'obtenir plus d'argent et de t'offrir la belle vie.

Il n'y a pas vraiment de liste de prix vu que c'est quand même très lié à l'univers mais voici quand même quelques exemples.

Service ou bien	Prix	Notes
Loyer faible	500	Un petit appart dans un quartier pourri. Parfait pour une planque.
Loyer moyen	1200	Un appart correct avec parking dans un bon quartier.
Loyer élevé	2000 et +	Grand standing.
Arme de corps à corps d'amateur/pro/brutasse	100/1000/5000	
Arme à feu d'amateur/pro/brutasse	500/5000/20000	
Armure d'amateur / pro/brutasse	1500/3000/10000	
Vêtements chics	1000	+1 en <i>Bagou</i> .
Uniforme	1500	+1 en <i>Autorité</i> .
Trousse à outils	800	+1 en <i>Mécanique</i> .
Outils d'électronique	1000	+1 en <i>Sciences (Electronique)</i> ou <i>Sécurité</i> .
Ordinateur de bonne qualité	1500	+1 en <i>Sciences (Informatique)</i> .
Trousse d'escalade	500	De la corde, des pitons et un grappin ou piolet. +1 en <i>Athlétisme (Escalade)</i> .



Niveau de vie

Ici on a fait simple, il n'existe que trois niveaux de vie : Gros pauvre, Mec qu'a réussi et Richard.

En prenant l'atout Ressources, tu obtiens des tas d'avantages géniaux comme un appartement, un véhicule, de quoi manger, etc...

Le principe est que plus ton niveau de vie est élevé, moins le Mj pourra t'embêter lorsque tu devras raquer ta conso au bar ou lorsque tu écraseras ta super Yamaha Bombass IV sur les rails de sécurité de l'Interstate.

Quand t'es à la rue, tu dois tout payer, le parking, les tickets de métro, la bouffe au McDo etc.... Plus tu montes, plus le Mj est

coulant.

Si tu vis dans le luxe, oublie pas ton copain Bob.

Dernière chose, grâce à ton niveau de vie, tu obtiens des dK supplémentaires au début de chaque séance. C'est cool hein ?

Niveau de vie	Bonus	Notes
Gros pauvre	0	Gratos, tout le monde commence là. Tu loues un pauvre appart trop cher, ta bagnole n'a pas les contrôles techniques depuis trois ans et tu galères pour bouffer. Bienvenue dans le monde ouvrier camarade.
Mec qu'a réussi	1	Tu dois prendre l'atout Niveau de vie une fois. Tout va à peu près bien. Tes enfants peuvent aller à l'école, et réussiront sans doute, tu rembourses un emprunt pour ta baraque, tu manges normalement, tu peux te payer pas mal de gadgets inutiles pour te la péter dans le métro et tu peux même sortir ta meuf une ou deux fois par semaine sans te ruiner. Bienvenue dans la classe moyenne mon gars. Profites, ça risque de pas durer.
Richard	2	Deux fois donc. Tu as des thunes. Plein. Plein plein. Tu peux te payer ce que tu veux, quand tu veux, qui tu veux et où tu veux. C'est si bon d'être riche. A toi de voir ce que représente ton argent, rente à vie, héritier de famille, capitaine d'industrie, vas-y, fais-toi plaisir.

Et pour l'exemple, voilà la feuille de One-shot

FUTUROK

Joueur
Valérie

Campagne / Univers
Contemporain fantastique

Nom du personnage et description
Ronald One-shot Johnson, ex-agent secret, ex-marine, ex-garde du corps ex-mercenaire. Porte un costume noir, des lunettes noires et un gros flingue.

Motivations
Protéger les innocents Z
Servir son pays I



Caractéristiques

	Bonus
Force	2
Constitution	2
Habilité	4
Intelligence	0
Psyché	2
Charisme	1
dK de session	1

Points de vie
Max : 24
0°
Blessures :
Récupération : 2 / 2

Points d'énergie
Max : 20
Blessures :
Récupération : 1 / 1

Compétences

Nom	Base	Degrés	Bonus	Total
Agilité	+6	2		+8
Armes à distance (arme de poing) + Relance	+6	8	+4	+18
Armes lourdes	+6	1		+7
Athlétisme	+4	3		+7
Autorité	+3	3		+6
Bargou (négociation)	+1	6		+7
Biotech	+4	1		+5
Détermination	+4	2		+6
Mêlée	+6	1		+7
Perception	+2	4		+6

Nom	Base	Degrés	Bonus	Total
Pilotage d'aéronef terrestre (Voiture)	+4	6		+10
Psychologie	+2	2		+4
Réflexes	+5	3		+8
Sciences militaires	+2	2		+4
Vigour	+4	3		+7

Attouts

Nom	Effet	Fatigant ? Fatigant ?	Page
Daoé	+1 en Habileté		
Réfractaire (baratin)	Jet de prot. réussi.		166
Attaque supplémentaire (arme à distance - Arme de poing)	Zattaques à -Z		
Adaptation (Distance)	Pas de dK de circonstance		

Nom	Effet	Fatigant ? Fatigant ?	Page
Compteurs xZ			
Apprentissage d'I			
Gardien	Peut faire les jets de défense de quelqu'un d'autre.	1dK	166
Talentueux (Arme de poing)	+4 au jet		
Relance (Arme de poing)	Relance d'un jet.		166
Maîtrise des armes (de poing)	Domages explosifs (6)		

Equipement

Armes : Colt python (6 balles)	Dom : 3d6	Enc : 1
Couteau	1d6	0
Armure :	Pr :	Enc :
Costume renforcé	5	2

Jauges

Nom : _____	Nom : _____
6 : _____	6 : _____
66 : _____	66 : _____
666 : _____	666 : _____
Valeur : _____	Valeur : _____

Expérience

∞

LES ATOUTS

```
... //dK-Host-33-8852> list -al /Atouts
La bande R-XP-8859 n'est pas valide,
veuillez insérer une bande valide.
Le média est en lecture....
Le média est en lecture....
Le média est en lecture....
143 Réponses trouvées,
afficher toutes les réponses
? [Y]
```

Les atouts sont les trucs extraordinaires dont sont capables les héros. Tous les trucs un peu spéciaux qu'on voit dans les films d'action, encaisser des coups, utiliser les arts martiaux, avoir de la chance au bon moment, tout ça, c'est dans les atouts. C'est grâce aux atouts que tu vas définir ton héros, c'est aussi grâce aux atouts qu'il évoluera.

Introduction

Les atouts sont organisés par grandes familles.

Chacun de ces atouts est décrit de la manière suivante :

Nom (mots-clés)
Effet(s)
Condition(s)
Forme(s)

Les mots-clés peuvent être les suivants :

- Limité : Cet atout ne peut être utilisé qu'une fois par scène.
- Fatigant : Cet atout doit être activé en dépensant 1 ou plusieurs d6 points d'énergie.
- Fatum : Cet atout doit être activé en dépensant 1 ou plusieurs dK.

Les conditions indiquent ce que le personnage doit posséder avant de pouvoir prendre l'atout en question. Lorsqu'il est fait mention de conditions concernant la qualité d'une compétence, voici à quoi cela correspond :

- Amateur : au moins 1 degré
- Professionnel : au moins 6 degrés
- Brutasse : au moins 11 degrés

La forme d'un atout est un nom alternatif, plus poétique et plus, disons, immersif que le nom normal de l'atout.

Atouts d'origine

Ces atouts ne peuvent normalement être pris qu'à la création du personnage, donc dans les quatre atouts initiaux.

Age hors-norme

Tu es soit jeune soit vieux selon les standard de ta race. Lorsque tu prends cet atout, choisis l'un des effets suivants :

- Jeune. Tu gagnes un point en **Habilité** ou **Charisme** au choix. De plus, en dépensant 1d6 points d'énergie, tu peux relancer un jet de *Bagou* lorsque tu profères un mensonge. C'est si mignon un marmot. Par contre, tu ne peux pas faire de nombreuses choses ou entrer dans certains lieux sans la présence d'adultes responsables. Enfin, à cause de tes petites mains, l'utilisation d'armes de brutasse t'est interdite (si tu veux des précisions, va au chapitre Combat page 35).

- Vieux. Enfin vieux, pas grabataire, disons mûr, dans la force de l'âge, expérimenté quoi. Quoiqu'il en soit tu gagnes un point en **Intelligence** ou **Psyché** ou **Charisme**. Ton expérience joue aussi pour toi et tu gagnes 8 points à répartir dans les

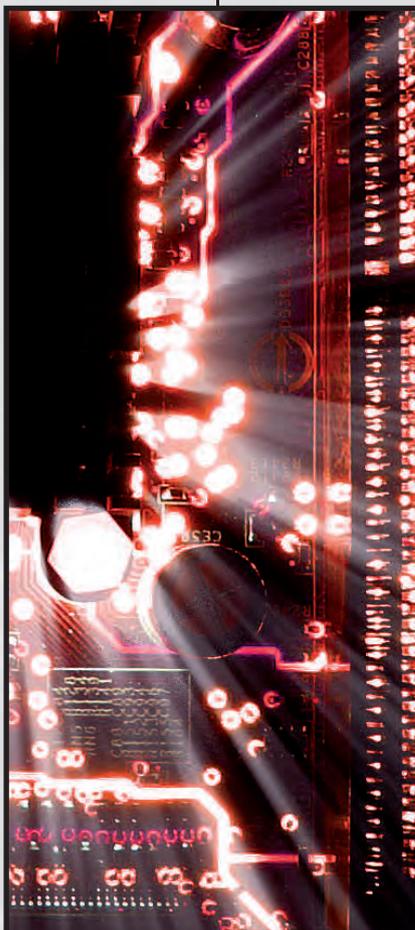
compétences non physiques. Malheureusement, aucune de tes compétences physiques ne peut avoir plus de 2 degrés à la création. Une compétence est dite physique si une de ses caractéristique directrice est **Force**, **Constitution** ou **Habilité**. Si le Mj trouve que cette option est trop gênante pour un personnage, il peut aussi décider d'autoriser quelques compétences, par exemple 5, à dépasser cette limite.

Apparence hors-norme

Ton apparence diffère sensiblement des standards de ta race. Que tu sois, par exemple, laid comme le péché, sexy en diable ou l'air innocent, lorsque ton apparence peut te servir, tu gagnes entre 1 et 3dK de circonstance en fonction de la sensibilité de ton interlocuteur.

A l'inverse, si celui-ci n'apprécie pas, les dK de circonstance peuvent se retourner contre toi.

Condition : +1 en **Charisme**.



Armure naturelle

Tu disposes d'un moyen inné de réduire la puissance des coups que l'on te porte. Cela te donne une protection permanente de 2 points. Tu peux prendre cet atout une deuxième fois pour gagner 2 points de protection supplémentaires.

Cet atout est cumulable avec toute autre protection et est considérée comme une armure. Elle peut donc être annulée par une arme disposant de la capacité perce-armure.

Formes : Peau épaisse, couche de graisse, insensible, gros bœuf.

Doué

Tu as toujours été doué dans ton domaine, premier de la classe ou grand sportif. Tu gagnes un bonus permanent de +1 dans une caractéristique.

Si tu reprends cet atout, tu dois l'appliquer à une nouvelle caractéristique.

Condition: +3 dans la caractéristique choisie.

Gars du coin

Choisis une région ou une ville que tu connais bien. S'il s'agit d'une mégapole, cet atout ne fonctionne que pour un quartier défini. A chaque fois que tu dois faire un jet concernant la connaissance de cette région (trouver un raccourci ou obtenir de la nourriture) ou de ses habitants, tu gagnes un bonus de +4. De plus, même si tu n'as mis aucun degré dans les compétences demandées, tu peux quand même y ajouter tes caractéristiques.

Réfractaire (fatigant)

Tu es naturellement résistant à un type d'agression. Choisis un danger comme le feu, le froid, les maladies et le poison, la peur, le baratin bref n'importe quoi qui demanderait un jet pour résister. En activant cet atout, tu réussis automatiquement ton jet contre cette agression. Tu peux reprendre cet atout pour choisir un type d'agression différent.

Taille hors-norme

Tu es d'une taille hors-norme selon les canons de ta race. Lorsque tu prends cet atout, tu dois choisir un des effets suivants :

- Petit : Tu ne peux pas manier d'arme de brutasse et ta capacité d'encombrement est réduite de 2 points. Par contre tu gagnes un bonus permanent de +2 en *Réflexes* et +4 en *Discrétion*.
- Grand : Tu as un malus permanent de -2 en *Réflexes* et -4 en *Discrétion*. Par contre, tu infliges

+1d6 aux dommages lorsque tu te bats au corps à corps et tu gagnes un bonus de +4 à tous tes jets d'*Autorité*. De plus, tu peux porter deux points d'encombrement supplémentaires.

Empathie animale (fatum)

Tu as le feeling avec toutes les bestioles à plume et à poils (voire à écailles, mais elles sont quand même souvent très limitées dans leur conversation). Tu obtiens les avantages suivants :

- Une fois par tour, tu peux relancer n'importe quel jet de compétence en rapport avec un animal. Des compétences comme *Animaux*, *Psychologie*, *Autorité* sont utilisables avec cet atout.
- Une fois par tour, tu peux tenter un jet d'*Animaux* pour calmer une bête agressive, même si elle est en train d'attaquer.

Chacun de ces effets compte comme une activation de l'atout (et donc la dépense d'un dK).

Atouts de progression

Ces atouts peuvent être pris autant de fois que tu le souhaites.

Apprentissage

Choisis 8 compétences. Chacune augmente d'un degré.

Compteurs

Lorsque tu prends cet atout, ajoute ta **Constitution** à tes points de vie et ta **Psyché** à tes points d'énergie. De plus, tu peux répartir 6 points supplémentaires entre tes points d'énergie et tes points de vie avec un minimum de 1.

Compteurs exceptionnels

Ajoute 10 points dans tes points de vie ou tes points d'énergie. Contrairement à l'atout précédent tu n'ajoutes pas ta **Constitution** ou ta **Psyché**.

Portage

Tu es très fort. Ou alors tu ranges bien tes affaires. Dans tous les cas, tu peux porter bien plus de matériel que les autres. Tu augmentes de 4 points ton encombrement maximal.

Formes : Mulet, Maniaque du rangement, Poches supplémentaires.

Action supplémentaire (fatigant)

Une fois par tour, en dépensant 1d6 points d'énergie, tu peux effectuer une action supplémentaire. Cette action s'effectue avec un malus de -5 et uniquement à la fin du tour.

Tu peux reprendre cet atout pour gagner une action supplémentaire à faire avec un malus supplémentaire de -5 ou annuler le malus d'une action supplémentaire.
Forme : Rapide, Adrénaline.

Bruce a deux atouts Action supplémentaire. Il peut choisir d'effectuer 3 actions, à 0, -5 et -10 ou deux actions à 0 et 0. Ce choix doit être déterminé à l'achat de l'atout.

Récupération améliorée

Tu récupères bien plus vite que tes camarades. A chaque fois que tu prends cet atout, tu gagnes 2 points de récupération que tu peux répartir comme tu le souhaites entre points de vie et points d'énergie.
Condition : Il n'est pas possible d'avoir plus de 5 points de récupération par compteur.

Atouts de combat

Ok je sais, j'aurais du commencer par là.

Attaque supplémentaire

Lorsque tu prends cet atout, tu dois choisir une compétence de combat. Tu peux maintenant effectuer une attaque supplémentaire juste après la première. Les deux attaques ont un malus de -2. Tu peux reprendre cet atout pour gagner une nouvelle attaque en augmentant le malus total de 2 points. Tu ne peux pas prendre cet atout plus de deux fois par compétence.

Bruce a pris deux fois l'atout Attaque supplémentaire (Combat à mains nues). Il peut effectuer une attaque sans malus. Deux attaques à -2/-2 ou trois attaques à -4/-4/-4.

Combat sans armes

Lorsque tu te bats à mains nues, tu infliges naturellement **Force** points de dégâts.
Néanmoins, suite à un entraînement spécifique, ton corps est devenu une véritable arme de guerre. Tes poings (ou pieds, coudes ou tentacules) sont désormais des armes d'amateurs et tu peux donc ajouter 1d6 points de dommages. Si tu prends cet atout une seconde fois, ton corps devient aussi efficace qu'une arme de professionnel (pour 2d6 points de dégâts). Pris une troisième fois, cet atout te permet d'infliger d'impitoyables dégâts de brutasse (pour 3d6 points de dégâts).
Conditions : +1 en **Habilité** ou +1 en **Force** par atout (en fonction du style), amateur en *Combat à mains nues* pour le premier atout, professionnel et brutasse pour les

atouts suivants.

Combattant masochiste

La douleur te stimule : plus ton sang coule, plus tu es dangereux. En combat, tu reçois un dK par tranche, même incomplète de 5 points de vie perdus. Si tu ne les dépenses pas, ils sont perdus à la fin de l'affrontement. De plus, les effets de la douleur sont réduits d'un niveau tant que tu te bats.

Connais ton ennemi

Tu sais observer tes ennemis et déceler leurs failles. Après deux tours de combat contre un adversaire, tu gagnes automatiquement un bonus de +2 en attaque et aux dommages jusqu'à la fin de l'affrontement.

Encaissement (fatum)

Tu es capable d'encaisser particulièrement bien les coups et les chocs.

Lorsque tu prends cet atout, tu dois choisir un des effets suivants que tu pourras utiliser une fois par tour :

- tu peux réduire les dommages encaissés lors d'une attaque physique, de ton score de **Constitution**+1.
- tu peux réduire les dommages encaissés lors d'une attaque mentale, de ton score de **Psyché**+1.
- tu peux ignorer instantanément un effet **Sonné**.

Tu peux reprendre cet atout soit pour obtenir un effet supplémentaire, soit pour utiliser l'atout une fois de plus par tour.

Condition : Professionnel en *Vigueur* ou *Détermination*.

Gardien (fatigant, fatum)

Une fois par tour, tu peux activer cet atout en dépensant 1d6 points d'énergie pour effectuer tous les jets de défense d'une autre personne se trouvant à moins de deux mètres de toi et prise pour cible par une attaque. Si l'adversaire bat ce jet de défense, c'est ta cible qui est touché. A ce moment, tu peux dépenser 1dK pour être touché à la place de ta cible. Tu peux reprendre cet atout pour désigner une personne supplémentaire qui bénéficiera de tes jets de défense.
Conditions: Amateur en *Réflexes*.

Maitrise des armes

Lorsque tu prends cet atout, tu dois choisir une compétence d'arme. Maintenant tu fais exploser les dommages des armes utilisées avec cette compétence sur un 6. Tu peux reprendre cet atout pour la même compétence et faire exploser les dommages sur

5-6 ou choisir une nouvelle compétence d'arme. Condition : Professionnel dans la compétence d'arme choisie pour le premier atout. Brutasse pour le deuxième atout. Il n'est pas possible de prendre plus de deux fois cet atout pour une compétence d'arme donnée. Les dommages explosifs sont expliqués page 36.

Maitrise des armures

Tu as une grande habitude des armures et des boucliers. C'est tout juste si tu ne te baignes pas avec la tienne. Lorsque tu prends cet atout, tu réduits d'un point l'encombrement d'une armure que tu portes et tu augmentes de 1 la protection apportée par celle-ci.

Tu peux prendre cet atout trois fois et en cumuler les effets.

Condition : +2 en **Force** ou **Portage**.

Bubba porte une armure de professionnel lui apportant 10 points de protection et 4 points d'encombrement. Il possède deux atouts Maîtrise des armures. Grâce à cela, sa protection est maintenant de 12 points et son encombrement est réduit à 2 point.

Maîtrise des boucliers (fatigant)

Tu sais parfaitement te servir d'un bouclier (ou d'un couvercle de poubelle, d'une chaise ou du corps d'un ami) pour détourner les coups.

Lorsque tu en utilises un, son bonus de défense est augmenté de 1. De plus, tu peux dépenser 1d6 points d'énergie pour gagner autant de dK de circonstance que le bonus de défense du bouclier. Dans ce cas, tu peux même utiliser ta compétence de *Mêlée* pour te défendre contre une attaque à distance (au lieu de *Réflexes*).

Posture de combat

A chaque fois que tu prends cet atout, tu peux créer une posture de combat précise et décider d'une manière d'échanger des malus contre des bonus. Tu peux ainsi choisir de diminuer ton attaque ou ta défense (de -2) ou bien encore tes dégâts (de -1d6) pour augmenter une de ces variables (parmi attaque, défense ou dégâts) de +4 (pour les compétences) ou de +1d6 (pour les dégâts). Logiquement, durant un même tour de combat, une seule posture peut être activée (on ne cumule donc pas les effets de plusieurs postures différentes).

Forme : Attaque brutale, Attaque rapide, Visée précise, Esquive totale.

Spécialisation

Tu es spécialisé dans une technique martiale particulière. Cette technique peut être liée à l'utilisation

d'une arme spécifique (arme de poing, fusil à lunette, couteau de lancer), à un mode de combat particulier (avec deux armes, à moto, en supériorité numérique, nu et peint en bleu, etc.) ou à l'affrontement d'un adversaire donné (mafieux, membres d'une section d'assaut, gardes de sécurité, etc.). Quand tu peux utiliser cette technique, tu gagnes un bonus de +2 en attaque et en dégâts ou en défense et protection (à choisir lors de l'achat de l'atout). Cet atout peut être pris plusieurs fois pour diversifier tes techniques. Par ailleurs, si les bonus de spécialisation se cumulent quand les circonstances s'y prêtent, une même action ne peut pas bénéficier de bonus supérieurs à +6.

Atouts d'expertise

Ces atouts sont tous liés à l'utilisation des compétences, améliorant leur fonctionnement ou donnant de nouvelles possibilités.

Action rapide (fatigant)

Tu es capable de te dépasser et d'effectuer tes actions bien plus rapidement que les autres. Choisis une compétence lorsque tu prends cet atout. Dorénavant, si tu dois tenter un jet de cette compétence prenant plus d'une action (comme bander des blessures, crocheter une serrure, tenter de te déguiser ou fouiller une pièce), tu peux maintenant activer cet atout pour faire le jet en une seule action. Tu peux reprendre cet atout pour choisir une nouvelle compétence.

Forme : Héros cinématographique, Coup de fouet, Mains agiles, Scan rapide, Arturo Brachetti.

Adaptation

De nombreuses circonstances peuvent gêner un personnage, aussi bien en combat que dans d'autres situations. Généralement, le Mj impose alors des malus à tes actions, le plus souvent sous la forme de dK de circonstance qui viennent compliquer ta tâche, déjà difficile. On peut citer, entre autres, des malus de distance, de visibilité, de mouvement, de couverture, de luminosité, des malus liés aux terrains instables ou mouvants, à l'exiguïté d'un lieu, à des différences de position (en contre-bas par exemple), etc.

Au moment où tu prends cet atout, tu dois choisir l'une de ces nombreuses contingences. Tu le noteras Adaptation (Distance) si tu veux gagner en précision à distance ou Adaptation (Lumière) pour mieux agir dans l'obscurité ou n'importe quelle autre combinaison de ton choix. Dorénavant, ces circonstances ne te pénalisent plus et le Mj ne peut plus t'imposer de malus pour celles-ci.

Tu peux reprendre cet atout et choisir à chaque fois une nouvelle circonstance.

Adaptation est un outil large et très intéressant pour remplir une foultitude de besoin. Mais finalement, quelles sont les situations possibles ? Quelles limites peut-on lui donner ? Voici donc quelques exemples de situations permettant de cadrer un peu plus facilement ce qu'il est possible de faire avec cet atout.

*Adaptation(Alcool/drogue): Drunken master staïle
Adaptation(Combat en équilibre) : Sur l'aile d'un avion, sur le toit d'un train.
Adaptation(Combat monté) : A cheval ou a moto.
Adaptation(Combat nocturne) : en condition de luminosité faible.
Adaptation(Espace réduit) : permet de se battre efficacement dans des couloirs à plusieurs de front.
Adaptation(Gravité modifiée) : Sur l'aile d'un avion, dans l'espace ou en cas de chute.
Adaptation(Infériorité numérique) : pour se débarrasser efficacement des têtes à claques.
Adaptation(Tir au contact) : Utilisation d'une arme à distance en mêlée, qui a dit Legolas ?
Adaptation(Tir de loin) : pour jouer les snipers.
Adaptation(Tir en mêlée) : Pour ne pas toucher ses potes dans la bagarre.*

Amélioration de l'équipement(fatigant)

Tu sais bien t'occuper de ton équipement. En passant une minute à préparer un objet et en activant l'atout, tu peux lui donner un bonus de +2 qui durera jusqu'à la fin de la prochaine scène.

Disparition ninja (fatum)

Tu peux lancer un jet de *Discrétion* même sous le regard de quelqu'un, même en plein soleil sans rien pour te cacher. Pouf, disparu !

Condition : Professionnel en *Discrétion*.

Forme : Héros mystérieux, Fumigène, Passage de voiture au bon moment, Détournement d'attention.

Déplacement accéléré (fatigant)

Choisis un milieu pour lequel tu dois normalement être ralenti. Cela peut-être dans l'eau, en train d'escalader, traverser un terrain difficile, prendre le métro aux heures de pointe, courir sur le mobilier urbain bref ce que tu veux. En activant cet atout tu peux te déplacer à pleine vitesse jusqu'à la fin de la scène. Le Mj peut toujours te mettre des dK de circonstances ou te demander un jet de compétence pour réussir ton action.

Conditions : Professionnel dans une compétence liée au déplacement en question, le plus souvent *Athlétisme* ou *Vigueur*.

Forme : Yamakasi, Alienoïde, Homme-poisson.

Polyglotte

Tu es à l'aise avec les langues de ton monde. Lorsque tu prends cet atout, tu dois choisir l'un des effets suivants :

- Linguiste : tu parles parfaitement une autre langue que ta langue maternelle, au choix.

- Sabir : tu sais te faire comprendre dans toutes les langues. Pas très bien, forcément, mais assez tout de même pour retrouver ton chemin, dénicher un bar ou une adresse, échanger quelques informations générales sur la route ou le temps.

Tu peux prendre cet atout plusieurs fois pour apprendre de nouvelles langues.

Relance (fatigant)

Tu dois choisir une compétence à laquelle appliquer cet atout. Dorénavant, tu peux activer cet atout pour relancer un jet de cette compétence. A chaque fois que tu reprends cet atout tu peux soit l'appliquer à une compétence différente, soit l'utiliser une fois de plus par jet. Condition : Amateur dans la compétence choisie.

Sens de la situation

Choisis une situation. Tu peux maintenant utiliser une compétence liée à l'observation de la situation pour gagner des dKs. Fais un jet de cette compétence contre une difficulté de 15, ce jet prend un tour. En cas de réussite, tu gagnes 1dK gratuit par point de marge de réussite à utiliser pendant la scène. Tu ne peux gagner de cette façon plus de dK que les degrés de la compétence utilisée.

Tu peux reprendre cet atout pour choisir une situation supplémentaire ou pouvoir réutiliser l'atout une fois supplémentaire pour une même situation.

Condition : +2 en **Psyché**.

*Science militaire(Tactique) pour une scène de combat,
Science militaire(Stratégie) pour un assaut massif,
Perception pour une scène de recherche d'indice,
Psychologie pour un interrogatoire ou une joute orale etc..*

Synergie (limité)

Choisis une compétence lorsque tu prends cet atout. Tu peux habiller un jet avec la compétence choisie une fois de plus par scène et sans dépenser de points d'énergie. Tu peux prendre cet atout plusieurs fois avec des compétences différentes et ainsi bénéficier de larges options de jeu. Tu peux aussi le reprendre une

nouvelle fois sur la même compétence pour pouvoir habiller une action supplémentaire par scène avec cette compétence.

Talentueux

Tu es exceptionnellement doué dans une compétence. Tu gagnes un bonus de +4 à chaque fois que tu fais un jet de celle-ci. Tu peux prendre l'atout plusieurs fois mais uniquement pour des compétences différentes. Attention, il ne s'agit que d'un bonus fixe au jet, pas de degrés supplémentaires.

Touche-à-tout

À force de bourlinguer, tu as appris des tas de petites choses dans à peu près tous les domaines. Dorénavant, tu peux faire un jet dans tes compétences sans degré avec un bonus égal à la moins bonne des deux caractéristiques correspondantes, au lieu de +0. Tu peux reprendre cet atout pour pouvoir effectuer des jets dans les compétences sans degré avec un bonus égal à la somme des caractéristiques. Condition : +1 en **Intelligence**, 3 atouts Apprentissage pour le premier atout, 8 atouts Apprentissage pour le deuxième atout.

Atouts sociaux

Âme de chef

Tu es fait pour commander. Lorsque tu encourages tes alliés et que tu utilises ta compétence *Autorité*, tu peux donner les bonus obtenus à autant de personnes que ton **Charisme**+1 au lieu d'une seule personne habituellement. Tu peux reprendre cet atout pour donner les bonus à 10 fois plus de personnes à chaque fois. Condition: +1 en **Charisme** par atout Ame de chef.

Entourage

Tu n'es pas seul au monde. Tu peux prendre cet atout pour créer des gens nommés, uniques et qui ont une relation privilégiée avec toi. N'oublie pas que ce ne sont pas des robots, ils attendent de ta part autant d'attention et de loyauté qu'ils t'en portent. Le ND indiqué fait référence au niveau de danger des personnages non joueurs du chapitre idoïne (voir page 45).

La compétence indiquée sert à calculer le ND du compagnon en fonction de sa qualité, amateur, professionnel ou brutasse.

- **Dévoué serviteur** : Tu as avec toi un compagnon, un ami sincère, quelqu'un qui t'aide constamment.

Il est de NDI +1 par qualité en *Autorité*. Si tu reprends cet atout, tu peux augmenter le ND de 1 ou prendre un nouveau serviteur. S'il meurt ou disparaît définitivement, alors que tu as tout tenté pour le sauver, ton Mj doit faire en sorte de te rembourser l'atout. Formes : Alfred le majordome, Igor le serviteur bossu.

- **Ami influent** : Tu connais quelqu'un d'important. Tu as pu lui sauver la vie lors d'un accident ou encore peut-être s'agit-il d'un pote de promo qui a réussi, lui. Dans tous les cas, tu sais toujours comment le contacter et il devrait répondre favorablement à tes demandes. N'oublie pas que ton ami peut aussi faire appel à toi de temps en temps et que manquer de l'aider à ton tour pourrait lui déplaire. Il est de ND2 +1 par qualité en *Bagou*. Tu peux lui ajouter un nouveau champ d'expérience secondaire ou prendre un nouvel ami à chaque fois que tu reprends cette option. Formes : Le président of the United State of America, le chef de la police de Gotham city,
- **Mentor** : Un jour, un gars sympa t'a pris sous son aile et t'a tout appris. Ou s'apprête à le faire. Enfin bref, tu as quelqu'un sur qui te reposer, qui dispose de pas mal de compétence et qui veut bien te les apprendre. Tyran sadique ou enseignant bienveillant, tu sais que tu peux toujours revenir vers lui pour lui demander des conseils ou de l'aide. C'est au Mj de déterminer sa nature et sa puissance. Formes : Le maitre Kung-fu, la télévision, le gourou de ta secte,
- **Compagnon animal** : tu es accompagné par un animal de ton choix. Il est de NDI +1 par qualité dans ta compétence *Animaux*. Si tu reprends cet atout, tu peux augmenter son ND de 1 ou prendre un nouveau compagnon animal. Formes : Lassie, Jolly Jumper.
- **Gang** : Tu est pote avec **Charisme**+1 compagnons. Ils ne prennent jamais l'initiative et se contentent d'être là lorsque tu en as besoin. Ils sont de ND0 +1 par qualité en *Bagou* ou *Autorité*. Formes : Scooby Gang, Orange mécanique.

Condition : +1 en **Charisme** par atout Entourage.

La création des compagnons se trouve à la page page 46.

Fascination

Tu as l'art de capter l'attention. Choisis une compétence sociale à laquelle appliquer cet atout, comme *Autorité*, *Bagou* ou *Arts*. Quand tu veux fasciner quelqu'un, fais un jet de cette compétence. Ta cible peut se défendre avec *Détermination*, *Psychologie* ou la même compétence que la tienne. Si tu réussis, la cible ne prête plus attention à rien d'autre que toi. Cet effet dure quelques minutes et est brisé automatiquement si toi ou un des tes amis tente

une action agressive (et que ta cible s'en aperçoit). Tu peux reprendre cet atout et soit le lier à une autre compétence sociale soit affecter dix fois plus de personnes pour la même compétence. Si tu possèdes l'atout Âme de chef, celui-ci peut s'appliquer et augmenter d'autant le nombre de personnes fascinées.

Identité secrète

Tu as une identité d'emprunt et une identité secrète. Même mis devant les faits accomplis, les gens ne peuvent croire qu'il s'agit d'une seule et même personne. De plus, tu disposes de tout le nécessaire à la protection de ton identité, faux papiers, planques et valises d'argent inclus. Tu peux reprendre cet atout pour obtenir une nouvelle identité.

Milieu social (fatum)

Cet atout te permet de connaître les us et coutumes d'une catégorie de personnes. Tu sais quoi dire et surtout à qui pour obtenir ce que tu veux : informations, matériel, boulot. Lorsque tu prends cet atout, tu dois déterminer un groupe auquel il s'applique.

Par exemple : la rue, militaire, multinationales, police, haute-société, triade hong-kongaise etc.

Choisis ensuite un effet parmi les suivants :

- Bande de potes. Tu connais du monde et tu sais que tu peux compter sur eux en cas de coup dur. Tu peux dépenser des dKs pour appeler deux ou trois personnes rapidement. 1dK pour quelques mecs pas très utiles, 2 pour des pro qui pourront t'aider et 3 pour des gars qui pourront vraiment te sortir de la mouise. Chaque dK supplémentaires dépensés permet de faire venir autant d'autres potes. Bien sur, n'oublie pas de renvoyer l'ascenseur.
- Bonnes adresses. Tu sais où aller pour trouver du matériel de bonne qualité à des prix défilant toute concurrence. Tu économises 10% sur tous tes prochains achats. De plus, en dépensant un ou plusieurs dKs, tu sais où acheter des objets qu'il est difficile ou impossible de trouver.
- Contacts. Tu connais du monde, beaucoup de monde, et tu sais en tirer partie. Tu peux dépenser un ou plusieurs dKs pour obtenir rapidement des informations. De plus, tu gagnes 3 points à dépenser pour créer de nouveaux contacts dans le milieu (voir page 30).

Tu peux prendre cet atout plusieurs fois, soit pour obtenir un nouvel effet dans un milieu que tu connais déjà, soit pour prendre un effet dans un nouveau milieu social.

Réputation

Tu as une solide réputation. A toi de choisir précisément laquelle et pourquoi tu dois te balader avec ça. Si tu es reconnu, tu gagnes entre 1 et 3dK de circonstance à tes jets de compétences sociales allant avec cette réputation. Par exemple, une réputation d'homme sanguinaire donnera des bonus aux jets d'Autorité si tu menaces quelqu'un des pires tortures. A l'inverse, ta réputation peut te nuire. Le même personnage pourra se voir particulièrement surveillé par les flics du coin à chacun de ses mouvements ou même être accusé à tort. Condition : +1 en **Charisme**.

Atouts de chance

Ces atouts te permettront de modifier la réalité quasiment à ta guise. Bon pas quasiment mais au moins un peu, c'est déjà ça.

Chanceux

Tu gagnes 3dKs supplémentaires au début de chaque séance de jeu.

A chaque fois que tu reprends cet atout tu gagnes 2dKs supplémentaires.

Coup de pouce (fatum)

Lorsque tu prends cet atout, tu dois choisir l'un des domaines suivants : décors, figurants, accessoires, intrigue. Tu peux à tout moment dépenser un ou plusieurs dK pour acheter le silence du Mj et prendre temporairement le contrôle de la narration. Celui-ci est seul juge de ce que tu peux obtenir et du nombre de dK nécessaires.

Tu peux décrire un élément de décor plus ou moins important, du matériel dont tu as besoin et que tu trouves rapidement, des figurants à qui tu peux faire appel, des renseignements ou des connaissances dont tu te souviens soudain, etc. L'efficacité ou la quantité de matériel de jeu que tu peux apporter est directement proportionnelle au nombre de dK que tu claques : pour un dK, il s'agira d'un élément mineur de la narration ; pour deux ou trois dK, cet élément sera assez important pour la scène, enfin pour quatre dK et plus, on peut estimer que l'élément pourra impacter la séance tout entière.

Fortune de situation

Choisis une situation. A chaque fois que tu dépenses un dK pour un jet alors que tu te trouves dans cette situation, tu en jettes un supplémentaire gratuitement.

Tu peux reprendre cet atout pour choisir une nouvelle situation ou gagner un dK supplémentaire pour une situation que tu connais déjà.

Krasseux (limité)

Une fois par scène lors d'une krasse ou d'une contre-krasse, tu peux activer cet atout pour relancer tous les dKs d'une krasse ou d'une contre-krasse. Tu peux reprendre cet atout pour pouvoir le faire une fois de plus par scène.

Pas passé loin (fatum)

Une fois par tour, tu peux dépenser trois dKs pour annuler une attaque réussie contre toi. Tu dois absolument être conscient de l'attaque. De plus, tu dois choisir cette option avant que les dés de dégâts ne soient lancés. Tu peux reprendre cet atout pour pouvoir éviter une attaque dont tu n'es pas conscient. Dans ce cas, tu dois dépenser le double de dK. Enfin, tu peux reprendre cet atout pour pouvoir l'utiliser une fois de plus par tour.

Conditions : Professionnel en *Perception* ou Sixième sens pour le premier atout. Les deux pour le deuxième atout.

Rituel de chance (limité, fatigant)

Tu sais comment appeler la chance sur toi, qu'il s'agisse de danser nu sous la pluie, de prier très fort le dieu des balles perdues en jetant du sel par-dessus ton épaule ou de secouer tes dés pendant une minute tout en soufflant dessus. Lorsque tu le souhaites, tu peux effectuer un rituel qui te permet d'échanger des points d'énergie contre des dK sur la base d'1d6 points d'énergie par dK gagnés. Ce rituel peut être très court et ne prendre qu'un tour (par exemple en combat) ou durer plusieurs minutes ou heures selon le bon vouloir du Mj et les circonstances. Ces dK doivent être intégralement dépensés lors de la scène suivant l'utilisation de l'atout sinon ils sont perdus.

Atouts spéciaux

Ce sont tous les atouts bizarres, étranges, et parfois même aux frontières de la réalité. Non, en fait ce sont juste les atouts qui ne rentrent pas dans les autres cases. Je sais, tu es déçu.

Conversion (fatum)

Tu es capable d'utiliser tes atouts et capacités sans trop te fatiguer. Une fois par tour, tu peux dépenser un et un seul dK pour éviter la perte d'un d6 point d'énergie provoqué par l'utilisation d'un atout ou d'un habillage de compétence.

Tu peux reprendre cet atout plusieurs fois pour pouvoir dépenser un dK supplémentaire par tour.



Mémoire d'éléphant (fatum)

Tu as une mémoire phénoménale et tu es capable de te souvenir de centaines de noms, visages ou faits. De plus, en fonction de l'ancienneté et de l'intérêt dans le scénario, tu peux dépenser un ou plusieurs dK pour que le Mj te redonne un indice sur ce que tu as vu ou entendu, même si tu ne l'a pas noté.

Ressources

Tu disposes de beaucoup plus d'argent ou de biens matériels que tout le monde. Chaque fois que tu prends cet atout, tu dois choisir un effet parmi les suivants :

- 50 000 thunes supplémentaires.
- +1 niveau de vie.
- Un objet personnel très spécifique. Tu peux choisir n'importe quoi, en accord avec le Mj, depuis l'arme personnalisée, jusqu'au véhicule en passant par les gris-gris tribaux ou un appartement dans un quartier chic. L'effet exact est laissé à l'appréciation du Mj mais voici quelques pistes. Déjà tu ne peux pas le perdre, il peut très difficilement être détruit et d'une manière générale tu le retrouveras toujours. Le Mj devra avoir une excellente raison pour le faire disparaître et devra compenser d'une manière ou d'une autre. Une arme spéciale peut se voir doter d'un bonus de +2 en attaque et aux dommages, une armure ajoutera 2 en protection et aux jets de défense. S'il s'agit d'un véhicule, sa valeur peut être très élevée et comporter des gadgets et améliorations. Tu perds définitivement cet atout si tu choisis délibérément de vendre ou de détruire l'objet.

Condition : Cet atout est le plus souvent pris à la création du personnage mais certaines circonstances, à la discrétion du Mj, peuvent quand même en permettre l'achat.

Rêves (fatum)

Tu fais des rêves étranges dont tu te souviens parfois. Certains sont prémonitoires ou donnent des indices sur ce que tu vis. Une fois par séance, tu peux activer cet atout et dépenser un ou plusieurs dK pour obtenir une information utile pour le scénario. Le Mj peut te demander un jet de *Psychologie* ou d'une compétence de connaissance pour interpréter tes rêves.

Formes : Rêves prémonitoires, Visions mystiques, Trances du futur, Augure, Langage du miroir, Lecture des entrailles.

Mais il va me péter mon scénario !

Pas exactement. Cet atout est très puissant mais en même temps très intéressant en matière d'intrigues. Si le personnage ne dépense pas de dK, les informations données par le Mj, s'il en donne, sont parcellaires, floues, compliquées à interpréter et finalement peuvent parfaitement mener sur des fausses pistes ou sur des fausses fausses pistes donc ajouter du piment à l'histoire. Par contre, si le personnage dépense ses dKs alors le Mj peut remettre des joueurs égarés sur les rails du scénario ou montrer une voie plus facile ou plus rapide (mais pas plus puissante, hem) à emprunter. Ce n'est pas pour autant que le personnage apprendra d'un coup le nom de l'assassin mais cela peut éviter de perdre trop de temps lorsque l'heure du dernier métro arrive.

Sixième sens (fatum)

Tu sens toujours quand il y a quelque chose de louche dans l'atmosphère, embuscade, mensonges, coup de pute d'un employeur, etc. Le Mj peut te donner des indices ou te permettre des jets d'une compétence (*Perception* ou *Psychologie* sont tout indiquées) pour comprendre ce qu'il se passe même s'il l'a interdit aux autres personnages.

Sommeil léger

Tu n'es jamais surpris dans ton sommeil. Tu peux toujours faire un jet de défense ou de *Perception* et tu te réveilles instantanément au moindre problème. De plus, tu es toujours considéré comme dormant dans des conditions correctes même si tu n'as dormi que quelques heures.

Atouts de bien-être

Ces atouts sont spécialisés dans la remise sur pied d'un personnage ou permettent d'éviter différents malus.

Don de vie (fatigant)

Tu es capable de donner de ta personne pour aider les autres. Chaque fois que tu fais un jet de *Biotech* pour faire récupérer des points de vie à un personnage, tu peux dépenser entre 1 et 3d6 points d'énergie. En cas de réussite du jet, ta cible récupère autant de points de vie supplémentaire que tu perds de points d'énergie.

Condition : Mains du soigneur, +3 en **Habilité** ou **Psyché**.

Invincible

Tu peux rester au milieu d'un combat sans craindre le coup de malchance qui t'enverra au tapis. Avec cet atout, pour te blesser un adversaire doit obtenir un 6 de plus que d'habitude. Conditions : J'veux pas crever !, Brutasse en *Vigueur*.

J'veux pas crever ! (fatum)

Tu vas quand même pas mourir comme ça ? Comme une merde sur le trottoir ? Tu vau mieux que ça quand même ! Une fois par séance de jeu, tu peux dépenser autant de dK que tu le souhaites pour annuler des blessures graves. Par exemple, tu es à 0 points de vie, tu encaisses une attaque qui devrait t'infliger trois blessures graves. Tu ne peux normalement dépenser qu'un seul dK. En utilisant cet atout, tu peux annuler les trois blessures graves en dépensant trois dK.

Tu perds aussitôt un point de la plus haute caractéristique entre **Constitution** et **Psyché**. Tu le récupéreras après quelques semaines de repos.

Si, à cause de cette réduction, tu ne remplis plus les conditions de l'atout, tu ne peux plus l'utiliser tant que tu n'as pas effectivement récupéré les points de caractéristiques utilisés.

Tu peux reprendre cet atout et l'utiliser une fois de plus par séance.

Conditions : +3 en **Constitution** ou **Psyché**

Immortel ?

Cet atout permet d'annuler une fois par séance, et sur une seule attaque, autant de blessures graves que le personnage a de dK à dépenser. Il sera donc sauvé une fois. Une fois seulement. Et puis si le joueur vous embête, considérez qu'il n'est pas possible de réutiliser l'atout tant que les jours ou semaines de repos nécessaires ne sont pas passés alités à l'hosto avec des médecins à l'air sombre engageant le pronostic vital du personnage.

Mains du soigneur(fatigant)

Tu as le don de guérir les gens, que ce soit avec des bandages ou des mots, tu sais toujours quoi faire quand ça va mal.

Choisis un type de soins, physique ou mental. Dorénavant, lorsque tu soignes quelqu'un, tu peux ajouter 1d6 aux points de vie ou d'énergie qu'il récupère. De plus, en activant l'atout ton patient n'a pas besoin de dépenser de point de récupération. Tu ne peux faire ça qu'une fois par personne et par jour. Si tu reprends cet atout, tu peux l'utiliser une fois de plus par jour sur une même personne.

Condition : Professionnel en *Biotech* ou *Psychologie*.



Miracle(fatum)

Tu es capable de ressusciter un personnage qui vient de mourir. En activant cet atout, tu peux tenter un jet de *Biotech*, ce qui prend un tour, contre une difficulté liée à la blessure, comme pour une stabilisation (voir page 41). En cas de réussite, le patient revient à la vie mais se retrouve Ko pendant quelques minutes. Évidemment, le corps ne doit pas être trop endommagé.

En cas d'échec, la mort est définitive !

Tu peux reprendre cet atout pour pouvoir le faire une fois de plus par patient.

Condition : Professionnel en *Biotech*.

Formes : Ce n'est qu'une égratignure, Écartez-vous je choque !, Non, ne meurs pas John.

Régénération de situation

Choisis une situation que tu considères comme reposante, par exemple une pause dans une scène d'action, à la fin d'une période de repos, passer du temps dans une bibliothèque ou manger comme un chancre lors d'un repas copieux. Lors de cette situation tu peux dépenser un point de récupération. La récupération est instantanée et peut se faire avec une compétence liée à la situation plutôt que *Vigueur* ou *Détermination*.

Tu peux reprendre cet atout pour choisir une situation différente ou bien pour l'utiliser lors d'une situation similaire une fois supplémentaire par jour.

Joe barr fera des tours de piste en moto à 250 km/h et utilisera Conduite d'engin terrestre, Alfred le majordome saoulera de conseils son maître et utilisera Bagou, le colonel lira des traités de stratégie et se servira de Sciences militaires tandis que Bruce fera des katas avec Combat à mains nues.

Repousser les limites

Ce n'est qu'aux portes de la mort que le Destin montre son vrai visage.

Lorsque tu prends cet atout, tu conserves le droit d'utiliser des dK même si tu es Mal en point ou Vidé. De plus, si tu tombes dans l'inconscience suite à une blessure ou un Ko, tu peux encore effectuer une ultime action, même si tu as déjà agi ce tour. Condition : Professionnel en *Détermination*.

Supporter la douleur(fatigant)

Tu es capable de supporter la douleur bien plus que n'importe qui. En activant cet atout, tu annules tous les malus dus à la douleur pendant une scène. Si un nouveau facteur vient ajouter à ta souffrance, perte de point de vie, d'énergie ou une nouvelle blessure, l'effet de l'atout est annulé et doit être réactivé.

Condition : Professionnel en *Vigueur* ou *Détermination*.

Formes : C'est rien, ça va passer, J'ai fait deux guerres, c'est pas une balle dans l'bide qui va m'arrêter.

Bubba le superflïc a déjà pris une méchante blessure au ventre lui provoquant un malus de -5 points à toutes ses actions. Malheureusement il doit absolument poursuivre le grand méchant. En dépensant 1d6 points d'énergie, il annule tous les malus jusqu'à la fin de la scène. Sautant de toit en toit, il rate son coup et atterrit sur sa cheville, se blessant de nouveau. L'effet de l'atout s'arrête et Bubba reprend son malus. Hurlant de douleur, il dépense de nouveau 1d6 point d'énergie et repart, sans malus, à la poursuite de son adversaire.

Y'en a quand même un paquet.

Bon la suite chef !

Où l'on va parler de la relation à l'autre, de psychologie, d'amour et de petites fleurs.

Bref toutes les Activités sociales.

LES ACTIVITES SOCIALES

```
//dK-Host-33-8852> Call juarez@colombia.uni
Modem en attente.....
UNI... 98....54...
SGKLI.....
Answer in 12 µs
Welcome to colombia system
//juarez@colombia.uni >
```

Bon alors ça y est ? Tu sais qui tu es et ce que tu sais faire ? Et tu crois que ça suffit mon gars ?

N'oublie jamais une chose : tu es qui tu connais. Ouai. Ça semble débile mais c'est vrai. Si tu sais pas à qui t'adresser pour avoir le dernier pétard à la mode, ou plus intelligent, comment te planquer après que toi et tes potes ayez foiré votre dernière course, ben tu vau pas grand chose.

Bagou, Autorité et autres compétences sociales...

Bagou et *Autorité* sont les deux compétences sociales principales. Comme toutes les compétences de base, passées un certain niveau, elles se divisent en branches. Les règles qui vont suivre ne parleront pas des branches mais évidemment, si tu dois négocier et que tu disposes de la branche correspondante c'est celle-ci qu'il faudra utiliser.

En général, tes cibles tenteront de résister. Pour cela, elles utiliseront soit la même compétence que toi soit *Psychologie*, soit *Détermination* en fonction des circonstances.

One-shot négocie avec un employeur. Il utilisera Bagou(Négociation). Son employeur résistera soit avec Bagou(Négociation), soit avec Psychologie soit avec Détermination.

Contacts

Un contact c'est un gars ou une nana (ou une IA, un robot, un gamin, ce que tu veux du moment que ça parle et que ça comprend) que tu connais et qui peut te refiler des tuyaux ou t'aider d'une manière ou d'une autre. Pote de lycée, collègue de boulot, ex-femme pas

revanche, pilier de bar, mécano habituel, etc.

A la création tu noteras sur ta feuille un certain nombre de contacts. Appuie-toi sur ton historique, ça devrait venir tout seul.

L'atout Milieu social peut aussi donner des contacts supplémentaires.

Chaque contact est défini par deux valeurs, **Connexion** et **Loyauté**, chacune variant entre 1 et 3.

Il possède aussi des domaines de connaissance qui indiquent en gros comment il va pouvoir t'aider.

Ces domaines ne sont pas limités et doivent être choisis avec le Mj en fonction de l'occupation. Il peut s'agir d'un métier ou d'un hobby ou n'importe quoi d'autre que ton contact connaît ou maîtrise bien.

Tu ne peux assigner que trois domaines, au maximum, à chaque contact.

Comment on fait pour utiliser un contact ?

Regarde les tableaux juste en dessous, tu vas comprendre.

Connexion

Cet indice donne la valeur du contact et ses compétences dans les domaines choisis.

1 - Le gars connaît vaguement un ou deux sujets et peut balancer une info utile si on le pousse un peu. Tu gagnes un bonus de un ou deux dK aux jets qui portent sur son domaine. (ex : Piétons, Balance, SDF etc..)

2 - Le contact est un amateur éclairé. Il peut donner toutes sortes d'informations sur son domaine et même déborder un peu sur des sujets adjacents. Bonus de deux ou trois dK.

3 - Ce type là c'est un pro, il connaît son affaire sur le bout des doigts et s'il ne sait pas te répondre, il tentera de te trouver quelqu'un qui peut le faire. Bonus de trois ou quatre dK.

One-shot appelle son contact armurier pour obtenir un silencieux pour son flingue fétiche. L'armurier possède un indice de Connexion de 2. Le jet de Bagou de ronald obtient un bonus de 3 dK pour trouver ce silencieux.



Loyauté

Quel rapport entretient le contact avec toi.

1 - Vague connaissance. Le mec peut répondre aux questions si tu lui files de la thune ou que tu lui rends service mais il n'a pas d'intérêt particulier à le faire.

2 - Tu as déjà passé du temps avec lui. Ça peut être un ancien collègue de travail ou un pote de bar que tu vois souvent et qui t'a à la bonne.

3 - Compagnon. Ce gars là c'est ton pote, il fera des trucs dangereux pour toi. Il t'aime bien et sera prêt à risquer gros pour te sauver la mise.

Se renseigner

Des fois, entre deux fusillades, tu auras besoin d'infos. Qui est vraiment ton employeur, que représente ta cible, ce qu'on dit de toi dans la rue, si ton nom est au bas d'un éventuel contrat ou encore sur le territoire de quel gang tu te trouves. Tout ces trucs sont des informations importantes à connaître.

La rue sait beaucoup de choses et si tu sais en tirer parti, ta vie sera plus facile.

Il y a différents moyens de choper une info. Tous sont à utiliser lorsque le Mj ne veut pas trop se prendre la tête et veut la jouer rapide. Bien sûr, le roleplay est plus que conseillé mais la scène ne doit pas forcément durer des plombes.

Dans les règles qui suivent, tu peux éventuellement remplacer *Bagou* par *Autorité* ou tout autre compétence sociale en fonction de la manière dont tu t'y prends.

Appeler ses contacts

C'est le moyen le plus simple. Si tu as des contacts dans le milieu qui t'intéressent, tu les appelles, tu leur demandes les infos. Pour ça tu fais un jet de *Bagou* avec le bonus indiqué au chapitre Connexion pour ton contact.

La difficulté sera donnée par le Mj mais le mieux c'est de laisser 15. Si tu réussis, tu as ce que tu demandes mais c'est pas très précis. Chaque point de marge te permet d'augmenter la précision de l'info.

Lâcher des thunes ou récompenser régulièrement ton contact peut inciter le Mj à t'accorder des dK de circonstance. Pour une info de faible niveau venant d'un contact pas particulièrement loyal, un bifton d'une centaine de thunes suffit à t'accorder un ou deux dK de circonstance.

Laisser traîner les oreilles

Si tes contacts ne savent pas te répondre, ils peuvent toujours laisser traîner leurs oreilles. Là aussi, il faut lâcher un peu d'oseille de ton côté ou des infos ou toute autre récompense qui peut intéresser tes gars. En gros, tu leur demandes de faire ce que t'es en train de faire. Le réseau se met en place, les gens parlent.

Au bout d'un moment, le Mj lance un d20 à +0 avec un bonus, en dK, égal à la somme des Connexions des contacts que tu as appelé. Le système de réussite est le même qu'au dessus. Le temps que ça prend est déterminé par le Mj, en gros entre 12h et 48h suivant l'importance de l'info et la dynamique du scénario, mais il ne doit pas oublier de prendre en compte la loyauté de tes contacts.

La rue parle aussi

Bon t'as pas d'amis et t'es personne mais t'as quand même la compétence *Bagou* et le d20 te démange ? Annonce à ton Mj que tu passes une demi-journée ou une soirée à tchatcher à gauche à droite, à appeler des potes de potes, à fréquenter les bars ou les lieux de rendez-vous et fais un jet de *Bagou* avec les mêmes difficultés que plus haut.

Tu vas me dire que c'est trop facile. Ben en fait, non. Et tu vas voir pourquoi. Déjà tu n'obtiens aucun bonus de Connexion. Ensuite, tu laisses des traces dans la nature, les gars qui t'ont parlé peuvent aussi parler à tes ennemis. Enfin si tu n'as pas les atouts de Milieu social (voir les atouts sociaux) qui vont bien tu va te prendre un sacré paquet de malus en dK de circonstance. Disons entre trois et cinq en fonction de l'humeur de ton Mj et des connaissances spécifiques de ton personnage.

En plus, chaque 6 que ton Mj obtiendra, non seulement augmentera la difficulté de ton jet comme d'habitude mais entrainera aussi des complications.

Nom : Complications

6 : Petit problème. Les mecs parlent pas facilement et tu es obligé de lâcher plus de thunes ou de perdre plus de temps que nécessaire.

66 : Tu laisses des traces. Avec des efforts et de temps, un ennemi pourra remonter jusqu'à toi.

666 : Gros problème à l'horizon. Tu t'es fait griller, ou balancer ou un mec à qui tu as parlé s'est fait dessouder à cause de toi, ou alors tu tombes dans une embuscade. Bref, c'est la mouise.

Négocier

Bon alors maintenant on va t'apprendre un truc important : comment gagner ta vie.

Ces règles sont axées sur le fait que tu joues un

indépendant qui va accepter de l'argent pour effectuer des travaux dangereux voire illégaux. Mais elles peuvent aussi être appliquées pour bien d'autres choses comme revendre un tableau volé à ton receleur préféré, acheter de la came en gros à des mafieux sur un quai brumeux ou réussir à retirer de l'argent de ta collection Panini de footballeurs de 1988.

Le principe reste le même.

Cherche pas, tous tes employeurs, j'ai bien dit tous, chercheront à te payer le moins possible. C'est normal, ils ont un budget à pas dépasser et tout ce qu'ils te filent pas, ils peuvent se le garder dans la poche. Une sorte de bonus tu vois. Toi, ton but c'est d'arriver à leur prouver que t'es un pro, et que tu vauds la somme qu'ils vont cracher. Bien sûr, tu sais aussi que de toute façon tu vas pas vraiment pouvoir refuser leur job. Et ils le savent. Et tu sais qu'ils le savent. C'est un jeu de dupes mais c'est comme ça que ça marche.

A chaque fois que tu voudras négocier quelque chose, que ce soit une prime de danger, les frais d'hosto, les munitions, une avance ou quoi que ce soit ton Mj te demandera de faire un jet de *Bagou* (ou *Autorité*, tu as pigé le principe) en opposition avec ton employeur. Malheureusement, t'as intérêt à être balèze parce que le gars en face de toi, c'est quand même un peu son métier.

Par point de marge en ta faveur, tu peux estimer gagner 10% de plus que le tarif de base ou un avantage en nature équivalent. Charge au Mj de mesurer exactement à quoi ça correspond.

Le truc sympa, c'est que tu as le droit d'argumenter.

Tu peux parler de tes anciens jobs, des compétences particulièrement adaptées de ton équipe ou encore du fait que ça doit faire au moins trois semaines qu'on a pas parlé de toi sur la chaîne info, ce qui est un exploit considérant tes méthodes. Bref, défends ton pain.

Chaque argument en ta faveur, c'est un dK de circonstance pour toi.

One-shot, spécialiste de la protection de personnalités, négocie une opération d'extraction plutôt simple. Il avance comme argument qu'il bosse avec la même petite équipe depuis un bout de temps, ils ont donc l'habitude de travailler ensemble et la présente mission sera la quatrième extraction qu'ils auront eu à effectuer cette année. Il lance ensuite son jet de Bagou avec un bonus de 2dK contre un jet de Bagou de son employeur. Il bat son adversaire obtenant une marge de 2 points et peut donc augmenter le salaire de l'équipe de 20%. A la place, il décide de demander les frais d'hospitalisation ainsi qu'une augmentation de 10%.

Négociation

Jet de *Bagou* en opposition.

Chaque argument => +1dK de circonstance.

Chaque point de marge en ta faveur => +10% d'augmentation ou un service équivalent.

Un point important à prendre en compte est le tarif de base.

Les débutants auront tendance à demander un tarif très élevé en pensant avoir moins alors que même le tarif éventuellement négocié est déjà inacceptable pour ton interlocuteur. Cette situation n'entraînera, le plus souvent, que mépris et cloterura rapidement l'entretien.

Avant de commencer à négocier, il convient donc de s'entendre avec le Mj sur ce tarif de base.

Pour savoir à quel prix débiter, un jet d'une compétence liée à ce que tu veux vendre ou acheter te permettra de savoir ce que vaut réellement le produit ou le service. Tu remarqueras que c'est le bon moment pour utiliser la règle de l'habillage de compétence.

Interrogatoire

Mettons que t'aies besoin de faire parler quelqu'un, genre une pute sur Main Street pour qu'elle balance un voyou, un indic qui veut pas lâcher un nom, ou une secrétaire un mot de passe, il y a deux moyens principaux. Celui où tu es gentil et celui où tu es méchant.

Dans tous les cas, n'oublie pas que tu peux habiller ton jet de compétence, notamment avec *Psychologie* ou *Détermination*.

Good cop

Ici t'essayes d'être sympa. Tu offres des fleurs à la gentille employée de bureau pour qu'elle oublie de te demander ton passe d'identité, tu files du blé au patron du PMU pour qu'il te tuyaute sur le bourrin le plus camé, ou tu expliques gentiment au porte-flingue que s'il balance pas son patron il finira ses jours en prison pour les 19 meurtres avec préméditation et actes de barbarie dont il est accusé.

Ça se passe comme une négo avec un jet de *Bagou*. Les arguments et l'ingéniosité seront récompensés par des dK de circonstance. Ta cible devra résister avec un jet de *Détermination* ou *Bagou*, comme d'habitude. Évidemment, le Mj a toute latitude pour déterminer si la victime est sensible aux arguments. Ou pas.

Si tu obtiens un score égal au sien, elle fait ce que tu lui demandes mais pourra se raviser rapidement ou te donner la moitié des infos. Ici encore, tu augmentes la précision et la quantité d'infos à chaque fois que tu augmentes ta marge de réussite.

Ron interroge Marco, petite frappe et indic bien connu.

Marge de 1 : Le mec s'appelle Spike ou Smart ou Snake j'sais pu...

2 : Spike, son nom c'est Spike. Il habite dans un squat à l'angle de la 4ème et de Waterson Street.

3 : Il y a toujours quatre mecs avec lui, z'ont des pétards longs comme mon bras et s'arrangent pour le protéger.

4 : Le squat est piégé, si tu passes par l'entrée principale, t'es sûr d'te prendre une mine. Je connais un passage derrière un carton qui donne direct sur sa planque. Voilà l'emplacement.



Drague et séduction

Là on entre dans le domaine du compliqué, alors on va simplifier en deux cas.

Celui où tu cherches la performance et celui où tu cherches la qualité.

Si tu veux la qualité, c'est à dire une relation longue, avec baisers romantiques sur une plage de sable fin baignée par la lumière d'un coucher de soleil, eh ben vois ça directement avec ton Mj.

Je suis sûr qu'il pourra te mâtiner amoureusement des hauts, des bas, des engueulades et des réconciliations sur mesure.

S'il y a des jets à faire, ça devrait tourner autour de *Bagou*(*Drague*) voire *Autorité*(*Hé mademoiselle, vous êtes charmante*) pour les plus barbares.

Maintenant, on passe à la performance.

Pour savoir comment va se passer ton speed dating de 5 à 7 en sortant du boulot, ou si tu passes tes soirées au Macumba pour lever des nanas s'ennuyant à peu près autant que toi («Hey, have you met Ted ?») alors fais un jet de compétence contre ta cible.

En cas de réussite, il/elle est intéressé(e) par ta phrase d'accroche, tes coups d'œil en coin ou ton allure virile. Bon point.

Chaque point de marge te permet d'améliorer ton score.

Réussite	Effet
1	L'œil. Tu as le droit de continuer à discuter et éventuellement refaire un jet. En cas d'échec tu te fais jeter comme un malpropre.
2	Le numéro. Bravo tu viens de décrocher le sésame. Bon, si ton Mj est facétieux, il se peut que le numéro soit faux. Hé, on gagne pas à tous les coups!
3	Plus si affinités. Bonne soirée en perspective. Si tu joues le jeu encore un peu, tu peux gagner le gros lot.
4	Affinités. Je te fais pas un dessin, hein. Si tu veux un conseil, le coup de : 'je vais chercher des croissants', au petit matin, tous le monde connaît et ça évite bien des problèmes.

Ça y est ? T'as fini de faire mumuse ?

Finalement personne t'écoute et t'es un gros méchant ? C'est cool, le chapitre traitant de la baston est juste après.

Bad cop

- Attends, je crois qu't'as une poussière dans l'œil. Bouge pas, je vais t'enlever ça».

Bon. T'as décidé d'y aller à la dure, de lui montrer de quoi tu es capable.

Il y a deux étapes. La première c'est avant. Tu lui fous la trouille, tu lui expliques à quel point il va souffrir s'il refuse de parler et à quel point ça va te faire plaisir d'entendre ses os craquer. Cette action peut prendre entre quelques instants et une heure.

La compétence à utiliser c'est *Autorité*. Pour le système de réussite relis plus haut, je te refais pas le pitch.

Y veut toujours pas parler le saligaud ?

Very bad cop

Si tu mets tes menaces à exécution, on change carrément de domaine. Si tu en est là, c'est que tu dois bien avoir une branche d'*Autorité* du genre *Interrogatoire musclé*, *Tête dans le bidet*, ou *Jack Bauer est un petit joueur*. Non ?

Dans ce cas, utilises ta compétence, même règle que plus haut sauf que ton gars pourra aussi résister avec *Vigueur*.

L'utilisation de drogues spécifiques ajoute un bonus sous la forme de dKs de circonstance en fonction de ce qui est injecté (tu trouveras plus d'informations au module Chimie.)

Avec cette option, tu as le droit à un jet au bout de quelques minutes puis un nouveau jet après une demi-journée de ce traitement. Enfin, s'il résiste encore, tu as droit à un jet par jour. A chaque fois, tu gagnes un bonus d'un dK cumulatif.

Dans tous les cas, ton type parlera, il reste juste à savoir quand.



LE COMBAT

- Bradock, faites attention où vous mettez les pieds.
- Je mets les pieds où je veux. Et c'est souvent dans la gueule.

Ahh enfin on va castagner. Prends ce que t'as sous la main et fous le dans la tronche de ton prochain.

Ça y'es tu sais te battre!

Quoi ?

Tu veux des règles ?

Bon ben les voila, t'énerves pas. Et pointes ce flingue ailleurs, tu me fais peur avec tes yeux injectés de sang...

Le combat en FuturoK suit des règles légèrement différentes et un peu plus complexes que dans le dKSystem. Elles ont été faites pour représenter au mieux la gravité mortelle des situations dans lesquelles les personnages vont se retrouver.

Ici, la mort n'est pas une notion amusante mais une réalité du terrain.

Tour de jeu

Un combat est divisé en tours. La durée n'a pas vraiment d'importance mais considère que c'est court. Entre 2 et 5 secondes. Juste de quoi bouger de quelques mètres, tirer une rafale sur ton adversaire ou lui mettre une mandale dans sa face.

Au début du combat, tu vas tirer un jet d'initiative.

Lance Id20 et ajoute ta compétence *Réflexe*. On a déjà vu plus compliqué.

Initiative = Id20+Réflexes

Celui qui a la plus haute initiative joue en premier, puis les autres jouent leur action dans l'ordre. Si certains pistonnés ont plus d'une action, répète la procédure jusqu'à épuisement des actions. L'initiative est conservée d'un tour sur l'autre, une fois que le dernier à joué, on fait le tour suivant dans le même ordre.

Tour de jeu

Id20 + Réflexes

Le plus grand résultat agit en premier puis le deuxième plus grand et ainsi de suite.

Action

Il est possible d'effectuer une et une seule action pendant le tour. Ce qu'on entend par action, c'est principalement attaquer un ennemi mais ça peut être courir dans l'autre sens ou recharger une arme par exemple. Certains atouts permettent de gagner des attaques ou des actions supplémentaires.

Par contre, on peut se défendre autant de fois qu'on le souhaite par tour. Une seule réserve : il faut avoir une idée, même vague, de l'endroit d'où vient l'attaque.

Attaquer et défendre

Pour toucher quelqu'un, tu fais un jet avec la compétence de l'arme que tu utilises.

A distance, ton adversaire tentera de se défendre avec la compétence *Réflexes*.

Au contact, il utilisera la compétence de l'arme qu'il manie ou *Combat à mains nues* s'il n'a rien d'autre.

Si un personnage utilise une arme de contact et que l'adversaire ne peut se défendre qu'avec ses mains, l'attaquant gagnera entre 1 et 5 dK de circonstance en fonction

de la taille et de la dangerosité de l'arme en question.

La compétence *Réflexes* ne peut être utilisée directement pour se défendre au contact, mais elle peut servir à habiller un jet de *Combat à mains nues*.

Petite précision : même si ça peut paraître étrange, la compétence *Réflexes* sert bien à éviter les attaques à distance (et uniquement celles-là).

Si l'attaquant égale ou bat le résultat du défenseur, l'attaque touche.

Lance les dés de dégâts de ton arme et ajoute ton **Habilité** si tu lui tires dessus ou ta **Force** si c'est au



contact.

Enlève la valeur de protection de l'armure puis retire le résultat de ses points de vie.

C'est tout.

On récapitule :

Par ordre d'initiative

- *Jet de toucher avec la compétence d'arme contre Réflexes si à distance ou une compétence d'arme si au contact.*
- *Jet de dégâts + **Habilité** à distance ou **Force** au contact.*
- *On enlève la protection de l'armure.*
- *On réduit les points de vie de la cible du montant restant.*

L'armement

Le principe d'une arme, c'est de faire mal à son prochain. Tout le monde peut utiliser toutes les armes s'il a les compétences correspondantes.

Les armes sont divisées en trois catégories, chacune ayant son propre code de dégâts et son encombrement.

- Une arme d'amateur est une arme légère, improvisée ou petite. C'est pas avec ça qu'on peut vraiment se battre efficacement mais ça dépanne toujours. Ces armes provoquent 1d6 points de dommages et ne sont pas encombrantes.
- Une arme de professionnel sert au combat. Elle est faite pour, et sa destination est claire : blesser ou tuer l'adversaire. Ce genre d'outil inflige 2d6 points de dommages et pèse en moyenne un point d'encombrement.
- Une arme de brutasse, c'est le truc énorme, l'arme de soutien, la machine qu'on sort lorsqu'on veut vraiment que l'adversaire nous écoute. Bref, ça fait peur. Là on sort carrément les 3d6 points de dommages. Ces armes pèsent souvent autour de 2 points d'encombrement.

Catégorie	Exemple	dégâts	Enc.
Amateur	Couteau, Arme improvisée	1d6	0
Professionnel	Épée, Masse, Arme de poing	2d6	1
Brutasse	Arme de contact à deux mains, Fusils, Gros calibres	3d6	2

De plus, les armes ont un effet spécial supplémentaire en fonction du type de dommages qu'elles provoquent.

Type	Effet
Perforant	Perce-armure
Contondant	Sonner
Tranchant	Hémorragie
Armes à feu	Dégâts augmentés
Armes explosives ou très puissantes	Explosif
Armes énergétiques	Dégâts augmentés, Enflammer

Les effets sont décrits plus bas.

Gabarit

Parfois les personnages sont confrontés à des éléments beaucoup plus grands ou plus résistants qu'eux : monstres du fond des âges, transports de troupes blindés ou robots de l'espace par exemple.

Mais la taille ne fait pas tout, les créatures surnaturelles ou les super-héros peuvent aussi utiliser ce système.

De même, il est parfaitement possible de représenter les différences de niveau technologique entre une arme et une armure particulière.

Dans ces cas extrêmes, les règles simples peuvent ne plus suffire ou impliquer des calculs à plus de deux chiffres qui piquent un peu les yeux.

Les objets de grande taille ou d'une technologie particulière disposent d'une caractéristique spéciale appelée gabarit. Ils possèdent aussi un nombre de points de vie et une armure cohérents avec cette échelle.

Le gabarit est une échelle glissante qui va communément de 0 (humain) à 3 (truc très très gros genre tank super balaise).

Lorsqu'une arme touche une cible, chaque point de gabarit de différence ajoute 6 points de dommages, si c'est l'arme qui est plus forte, ou 6 points de protection dans le cas contraire.

Effets spéciaux

Les effets spéciaux sont tous les effets qui ne sont pas des dommages directs. Ils peuvent être provoqués par une arme particulière ou un type de blessure.

Voici la liste de ces effets et les règles associées.

Sonner

Pour éviter cet effet, tu dois réussir un jet de *Vigueur* contre une difficulté égale aux dégâts encaissés +10 (avec un minimum de 15).

Si tu es sonné, tu perds tes deux prochaines actions. Pendant ce temps tu ne peux pas agir et tu prends un malus à tes jets de défense de -4. Si tu es de nouveau sonné alors que tu es déjà Sonné, tu deviens Désorienté.

Si quelqu'un avec la compétence *Biotech* passe une action à te soigner et réussit un jet contre une difficulté de 15, il annule immédiatement l'état *Sonné*.

Désorienter

Pour éviter d'être Désorienté, tu dois réussir un jet de *Vigueur* contre une difficulté égale aux dégâts encaissés +10 (avec un minimum de 15).

En cas d'échec, tu perds tes quatre prochaines actions (reportées aux tours suivants le cas échéant). Tu ne peux agir et tu prends un malus à tes jets de défense de -8. Si tu encaisses encore une fois un effet *Sonné* ou *Désorienté*, tu passes *Ko*.

Si quelqu'un avec la compétence *Biotech* passe une action à te soigner et réussit un jet contre une difficulté de 15, tu deviens *Sonné* pendant un tour.

Ko

Pour éviter d'être *Ko*, tu dois réussir un jet de *Vigueur* contre une difficulté égale aux dégâts encaissés +10 (avec un minimum de 15). En cas d'échec, tu t'effondres inconscient pendant plusieurs minutes.

Un jet réussi de *Biotech* contre 15 te réveille et te laisse *Désorienté*.

Hémorragie

Pour éviter de subir une hémorragie, tu dois réussir un jet de *Vigueur* contre une difficulté égale aux dégâts de l'arme +10 (avec un minimum de 15). En cas d'échec, tu perds alors 1 point de vie par tour tant que la blessure n'a pas été soignée par un jet de *Biotech*. Cet effet est cumulatif.

Une fois à 0 point de vie, on active une jauge spécifique.

Jauge : Hémorragie

Gain : +1 par tour de saignement une fois à 0 point de vie.

6 : Évanouissement. Le personnage s'écroule et continue à saigner.

66 : Coma. Si le personnage n'est pas transfusé très rapidement il mourra au bout de quelques heures.

666 : Mort.

Perte : voir le chapitre Santé, page 41

Enflammer

Certaines armes disposent de la capacité d'enflammer les cheveux, les vêtements ou même l'équipement.

Un jet de *Réflexes* contre une difficulté égale aux dégâts encaissés +10 (avec un minimum de 15) permet d'éviter cet effet.

Dans le cas contraire, tu perds 1d6 points de vie par tour (l'armure ne compte pas) tant que tu ne t'éteins pas grâce à un jet de *Réflexes* contre la même difficulté. Tu gagnes un bonus de 1dK de circonstance par tour ou tu as essayé de t'éteindre. Certaines substances comme l'essence ou le phosphore peuvent ajouter des malus sous la forme de dK de circonstance à la difficulté du

jet nécessaire pour éteindre les flammes. Si ces dK passent, le résultat est ajouté aux dégâts. Une fois à 0 points de vie, on active la jauge de mort subite (voir page 43)

Perce-armure

Certaines armes et atouts donnent cet effet qui est donc cumulatif.

Chaque niveau réduit l'armure de la victime de 3 points lorsqu'il s'agit de déterminer les dommages.

Dégâts augmentés

Les dégâts de l'arme sont augmentés d'1d6. Simple et de bon goût.

Explosif

Certaines armes particulièrement puissantes, vicieuses ou explosives possèdent cette propriété. Le niveau amateur fait exploser les dommages sur 6. Le niveau professionnel sur 5-6. Le niveau brutasse sur 4-5-6.

Cet effet est cumulatif avec l'atout *Maîtrise des armes* mais aucune arme ne peut voir ses dommages exploser en dessous de 4-5-6.

Boum !

Lorsqu'un personnage inflige des dommages explosifs, il relance tous les dés qui ont fait l'un des scores indiqués.

Par exemple, si je dispose, de par mes armes et mes atouts, de l'effet dommage explosif (6), à chaque fois que je fais un 6 sur un de mes dés de dommage, je le relance et je l'ajoute aux dommages déjà effectués.

Et si je retombe sur 6, je le relance et l'ajoute de nouveau et ainsi de suite.

Et ça jusqu'à plus l'infini.

Si ton Mj s'étrangle à cette idée, il peut aussi limiter le nombre de relance à une seule relance ou à **Charisme+1** relances par exemple.

Rafale

Les armes modernes automatiques sont capables de tirer très rapidement dans l'espoir de toucher plus facilement ou de neutraliser l'adversaire plus efficacement. Il existe trois types de rafale donnant chacun des bonus sous la forme de dK de circonstance.

- La rafale d'amateur donne +1dK
- La rafale de professionnel donne +2dK
- La rafale de brutasse donne +3dK.

Si l'arme dispose de cette capacité plus d'une fois, le bonus est augmenté d'un dK par capacité supplémentaire.

Tu trouveras plus de précisions dans le module *Combat avancé*.



Voici quelques exemples d'armes dont tu peux t'inspirer pour ton propre univers.

Liste réduite d'armes courantes		
Armes de contact		
Nom	Dommmages	Notes
Poignard	1d6	Perce-armure
Massue	1d6	Sonner
Katana	2d6	Hémorragie
Batte de base-ball	2d6	Sonner
Epée à deux mains	3d6	Hémorragie
Hache à deux mains	3d6	Hémorragie
Taser	3d6	Ko, aucun dommage réel.
Armes de jet		
Shuriken	1d6	
Gros caillou	1d6	Sonner
Couteau de lancer	1d6	Perce-armure
Sagaie	2d6	Perce-armure
Arc	2d6	Perce-armure
Arbalète	2d6	Perce-armure x2
Arbalète lourde	3d6	Perce-armure x2
Armes à feu		
Calibre .22	1d6	Dégâts augmentés. Prend ces valeurs pour les armes de petit calibre.
Calibre .44	2d6	Dégâts augmentés. Prend ces valeurs pour les armes de gros calibre.
Pistolet-mitrailleur	2d6	Dégâts augmentés. Rafales.
Fusil d'assaut	3d6	Dégâts augmentés. Rafales.
Fusil de chasse	2d6	Dégâts augmentés. Peut toucher deux personnes proches.
Canon d'assaut	3d6	Dégâts augmentés. Rafales. Explosif(6).
Fusil de tireur d'élite	3d6	Dégâts augmentés. Rafales. Adaptation(Tir de loin).
Armes à énergie		
Pack énergétique trafiqué	1d6	Dégâts augmentés, Enflammer.
Révo blaster lourd	2d6	Dégâts augmentés, Enflammer.
Fusil à plasma	3d6	Dégâts augmentés, Enflammer, Perce-armure.
Fusil à impulsion	2d6	Dégâts augmentés, Sonner, Rafale.
Lance-aiguillon	2d6	Rafale x2, Perce-armure x2.
Armes lourdes		
Lance-flamme de poing	2d6	Enflammer. Peut toucher deux personnes proches.
Lance-flamme lourd	3d6	Dégâts augmentés, Enflammer, peut toucher 4 personnes proches.
Mitrailleuse	3d6	Dégâts augmentés, Rafale x2.
Roquettes et missiles		
LAW	3d6	Dégâts augmentés. Gabarit 1. Explosif(6).
Roquettes Hautement Explosives	3d6	Dégâts augmentés. Gabarit 1. Explosif(5-6)
Missile Sol-air	3d6	Dégâts augmentés. Gabarit 2. Explosif(5-6)

Recharger une arme

La plupart des armes à distance (à feu ou à énergie) utilisent des projectiles, des munitions. Une fois vide, l'arme doit être rechargée ce qui prend un certain temps. Dans une campagne héroïque où les balles doivent pleuvoir, le Mj peut accepter l'utilisation d'un dK pour réduire d'une action le temps pris pour recharger. Par exemple, un chargeur sera changé instantanément au lieu de prendre une action.

Type	Rechargement
Bande	Enlever une bande et en prendre une autre demande une action. Enclencher une nouvelle bande constitue une autre action. Il est possible d'attacher plusieurs bandes ensemble, mais c'est plutôt réservé aux armes non susceptibles d'être déplacées.
Chargeur	Enlever un chargeur et en enclencher un autre se fait en une action. On peut insérer (1d6 + <i>Habilité</i>) munitions dans un chargeur en une action.
Magasin interne ou barillet	On peut insérer (1d6 + <i>Habilité</i>) munitions dans un magasin interne ou un barillet en une action.
Réservoir	Les armes telles que les lance-flammes utilisent un réservoir. Enlever un réservoir et en prendre un autre est une action. Enclencher un nouveau réservoir constitue une nouvelle action. Les réservoirs peuvent être remplis à raison de 3 charges par action.
Flèches	Il est possible de tirer une flèche par action. Mais si l'arme n'est pas prête, le personnage subit un malus de -2 à son jet d'attaque. Eventuellement, un malus supplémentaire de -2 en <i>Réflexes</i> peut y être ajouté.
Carreau d'arbalète	En fonction du type d'arme et de sa technologie, le tireur peut perdre entre un et cinq tours complets juste pour recharger. Les arbalètes modernes peuvent tirer tous les deux tours.

- **Perçante.** Les balles perçantes réduisent les protections des armures comme si elles possédaient la capacité Perce-armure.
- **Téflon.** Ces munitions sont couvertes d'un revêtement spécial lui permettant de traverser facilement les protections. Les armures sont réduites comme si l'arme possédait la capacité Perce-armure deux fois.

- **Plomb.** Il s'agit d'une version légère des balles, destinées à l'entraînement. Les dégâts sont réduits à 1d6 et ne sont jamais explosifs.

- **Fléchette.** Ces munitions projettent des faisceaux de fines aiguilles en tungstène, aiguisées comme des rasoirs. La difficulté pour toucher est augmentée de 2dK mais les dégâts explosifs sont augmentés de 1 point (un 6+ devient un 5+).

- **Expansive.** Ces munitions se répandent dans la cible au lieu de la traverser. Les dégâts explosifs sont augmentés de 1 point (un 6+ devient un 5+). Si l'arme, ou la munition, possédait la capacité Perce-armure, celle-ci est annulée.

- **Hautement explosive.** Ces munitions sont principalement utilisées dans les lance-grenades et dans les fusil à pompe. On les trouve plus rarement pour les autres armes. Elles sont chères et difficiles à obtenir. Les munitions explosives font gagner la capacité Dégâts augmentés et Explosif(6).

- **Balles caoutchouc.** Ces balles existent pour tous les calibres et toutes les armes. Les dégâts sont réduits à 0 mais l'arme gagne l'avantage Désorienter. On jette quand même les dés de dégâts mais juste pour déterminer la difficulté du jet de sauvegarde.

Armes à feu

Et oui, ce type d'arme à carrément droit à son propre chapitre. Le FuturoK est particulièrement adapté à la simulation de film d'action, alors si on veut reproduire les codes cinématographique du genre, il faut bien en passer par là. Voilà donc quelques règles spécifiques.

Les balles spéciales

La plupart des armes à feu modernes acceptent l'utilisation de munitions modifiées.

- **Subsonique.** Ces munitions sont utilisées par les assassins et les snipers, plus rarement en dehors de ces cercles professionnels spécialisés. Son usage est principalement de réduire le bruit d'un tir, afin de rendre plus difficile le repérage du tireur. L'arme perd l'avantage Dégâts augmentés, mais la difficulté pour entendre le tir est augmentée de +10.

- **Traçante.** Ces munitions recouvertes de phosphore aident l'utilisateur d'une arme automatique à mettre ses balles dans la cible. Le tireur gagne un bonus d'1dK de circonstance uniquement s'il tire en rafale. Ses adversaires ont un bonus de +4 pour le repérer.

- **Tranquillisantes.** Cette munition est une fléchette dotée d'un réservoir contenant un tranquillisant ou un poison. Uniquement disponible pour les fusils et pistolets à air comprimé. Les dégâts sont fonction de la force du tranquillisant ou du poison. Soit entre 1 et 3 d6. Les dommages de l'arme en elle-même ne servent que pour déterminer si l'armure est passée. Si ce n'est pas le cas, le poison n'est pas transmis à la cible.
- **Phosphore blanc.** Les balles recouvertes de phosphore blanc peuvent causer des brûlures terribles à la cible. Ces munitions donnent la capacité Enflammer à l'arme utilisée.

Les armures

Il existe plusieurs types de protection, chacune apportant son lot d'avantages et d'inconvénients. En principe une armure procure une protection. Cette valeur est soustraite aux dégâts encaissés lors d'un coup.

La plupart des armures ont un encombrement, comme pour une arme ou ton équipement.

Nom	Protection	Enc.
Armure d'amateur	5	2
Armure professionnelle	10	4
Armure de brutasse	15	6

Si tu vas voir un pote qui te fabrique un truc rien que pour toi, le malus d'encombrement peut se réduire. Inversement, il augmente si, par exemple, tu te chopes un beau manteau renforcé sur un cadavre qui mesurait deux têtes de plus que toi.

Les valeurs indiquées dans le tableau ne sont qu'indicatives. Rien n'empêche une armure d'avoir une protection de 7 ou de 12. Il est possible de varier et de créer n'importe quelle armure à volonté.

D'ailleurs, voici quelques exemples :

Nom	Protection	Enc.
Blouson de cuir clouté	3	1
Vêtements renforcés	5	1
Gilet en kevlar	7	2
Tenue kevlar + plaques de renforts	11	4
Tenue d'assaut CRS	12	4
Tenue de charge SWAT	14	5
Combinaison de déminage	16	7

Armures spéciales

Certaines armures disposent de capacités spéciales

- **Anti-blast.** Tu as un bonus de +4 à tes jets de *Vigueur* contre les effets *Sonné*, *Désorienté* et *Ko*.
- **Anti-radiations.** Le personnage obtient un bonus de +4 à ses jets de *Vigueur* contre les radiations (voir le module *Survie*).
- **Cuirassée.** L'armure ne laisse aucun élément visible. Les dKs obtenus lors d'un jet d'attaque ne provoquent plus de dommages supplémentaires. (Comme avec l'atout *Maîtrise des armures*).
- **Renforcée.** Annule la capacité *Perce-armure*.

Ces effets sont cumulatifs. Par exemple, une armure renforcée deux fois annule la capacité *Perce-armure* deux fois.

Les casques

L'usage d'un casque basique donne un bonus de +4 à tes jets de *Vigueur* contre les effets *Sonné*, *Désorienté* et *Ko* mais donne un malus de -4 en *Perception*. De plus, ils réduisent de 1 la gravité d'une blessure grave à la tête (Voir le chapitre *Santé* page 41).

La plupart des casques modernes possèdent des avantages particuliers permettant d'améliorer la perception, en réduisant ou annulant le malus ou en proposant des options supplémentaires comme une vision en lumière faible, des afficheurs tactiques ou encore des radios intégrées.

Les boucliers

Si l'usage des boucliers est le plus souvent limité aux interventions de sécurité en conditions dangereuses (manifestations, prises d'otages, etc.), ils restent néanmoins des accessoires précieux pour les combattants urbains.

Les boucliers donnent des bonus fixes à tous les jets de *Réflexes* ou *Mêlée* destinés à éviter un coup. Malheureusement ils sont souvent encombrants.

Nom	Effet	Enc.	Notes
Bouclier léger (Targe)	1	1	Ce bouclier peut s'attacher au bras et ne prend pas de main.
Bouclier moyen (Bouclier d'intervention)	2	2	Prend une main.
Bouclier lourd (Anti-blast)	3	3	Prend une main.

LA SANTE

- Attention chéri, ça va trancher.

Forcément après le chapitre sur le combat vient celui sur la santé. Ici nous allons voir tout ce qui concerne les petits et gros bobos, comment se faire du bien après s'être fait mal et les différentes façons de s'amuser avec son corps. Et tu sais très bien que ce n'est pas sale, du moins pas tout le temps.

Blessures

Commençons par ce qui arrivera sans doute souvent à tes adversaires ou à toi-même si tu n'as pas de chance ou que tu as fait l'imbécile.

Tant qu'il te reste des points de vie et même si ceux-ci descendent à une vitesse alarmante, alors tu ne risques rien. Bien sûr, tu accumules les égratignures, les bleus, la fatigue et autres coups non mortels mais dans l'ensemble tu t'en remettras.

Mal en point

En revanche, si tu arrives à 0 point de vie, alors tu as épuisé ta chance et ta fin est bientôt proche, crois-moi.

*A ce moment là, tu es **Mal en point**.*

C'est un état qui dure tant que tu n'as récupéré au moins un point de vie, quelque soit la manière.

- 1er effet dKiss Kool : Tu ne peux plus utiliser de dK pour tes actions.
- 2ème effet dKiss Kool : Tu risques d'encaisser des blessures.

Si tu continue à encaisser des coups, tu ne comptabilises plus que les 6. Qu'ils soient obtenus en lançant les dés de dégâts de l'arme ou qu'ils proviennent d'une Krâsse, dans les deux cas, tu encaisses une blessure.

Si tes points de vie arrivent à 0 et qu'au moins un des dés de dégâts a fait un 6, alors tu encaisses une blessure.

Si plusieurs dés ont fait des 6, tu tires autant de jets sur la table des blessures.

Selon les cas, le Mj peut choisir de prendre le pire

résultat, celui qui lui plaît ou de les appliquer tous (dans le cas d'une rafale ou d'une explosion par exemple).

Vidé

Comme dit précédemment, si tu arrives à 0 point de vie on dit que tu es **Mal en point**. C'est la même chose une fois arrivé à 0 point d'énergie.

*A 0 points d'énergie, tu es **Vidé**.*

Cet état dure tant que tu n'as pas récupéré au moins 1 point d'énergie.

Maximum fatality

Cette règle est optionnelle et vise à rendre les combats encore plus dangereux et aléatoires. Avec ça, même une grosse brute fera attention en sortant de chez lui.

Dans n'importe quelle situation où tu peux encaisser des dommages, *même s'il te reste des points de vie*, si deux dés de dégâts (et/ou de Krâsse) font 6 et qu'au moins un point de dégâts passe l'armure, alors tu encaisses aussi une blessure grave.

Si 4 dés font 6, alors il s'agira de deux blessures et ainsi de suite.

On est des héros ou pas finalement ?

Hop, une autre règle optionnelle. Celle-ci permet de sauver la peau des personnages dans les univers violents mais où les héros, et les grands méchants, peuvent quand même s'en sortir.

Une fois par tour, tu peux dépenser un dK pour éviter de tirer UNE et une seule blessure. Si tu dois encaisser trois, tu ne peux pas dépenser 3dK.

Maximum fatality, le retour

Hey, mais alors le bonus aux dommages, ça sert à rien en fait ? Y'a que les dés qui comptent c'est ça ? Mais pourquoi qu'j'ai mis beaucoup en force ? Tu m'a trompé raclure de Mj !

Bon, déjà tu te calmes et tu parles meilleur au Mj, c'est quand même lui qui décide hein. Et pour éviter ce genre de problème il peut toujours décider que 10 points de dommages font une blessure. Même s'il n'y a pas de 6 sur les dés. Comme ça, tout le monde est content.



Incapacité et mort

Une fois que tu sais si tu as encaissé une blessure, il ne te reste plus qu'à en déterminer la gravité.

C'est à la cible de tirer le jet de blessure. Comme ça, si c'est mauvais pour ta pomme, ton Mj a les mains propres. Et si c'est mauvais pour ses propres personnages, et bien, ça lui donnera une bonne occasion de tricher. Ah mais tu savais pas que le Mj trichait ?

Il existe deux tables de blessures, la simple utilisée pour les personnages de moindre importance, qui se situent juste là, en dessous, et la compliquée, bien plus marrante et descriptive, à réserver pour les personnages des joueurs ou le grand méchants et ses lieutenants. Elle se trouve à la page d'après. Allez, arrête de pleurer et lance un d20 pour la localisation et Id6 pour la gravité.

Table de blessure simple			
d20	Localisation	Mod gravité	
1-3	Jambe gauche	-1	
4-6	Jambe droite	-1	
7-8	Abdomen	0	
9-11	Ventre	0	
12-14	Poitrine	+1	
15-16	Bras gauche	-1	
17-18	Bras droit	-1	
19-20	Tête	+2	
d6	Gravité	Effet	Dif
1-3	Blessure légère	-2 à toutes les actions. Sonné.	10
4-5	Blessure grave	-10 à toutes les actions. Hémorragie. Désorienté.	20
6	Blessure mortelle	Hémorragie+3. Ko.	25
7+	Mort instantanée	Beaucoup moins de problème pour tout le monde.	

Jet de mort

Au delà de l'effet immédiat de la blessure, un personnage peut mourir du choc, de la perte de sang, d'asphyxie etc. Ce qui arrivera si tu rates un jet de *Vigueur* contre la difficulté indiquée dans la table.

En cas d'échec c'est la mort en quelques minutes. S'il n'y a pas de médecin à proximité, il n'y a plus rien à

faire. Oui je sais c'est dur de voir un ami agoniser et mourir dans ses bras...

Douleur et malus

Être blessé implique souvent de ressentir de la douleur. Et cette douleur provoque tout bêtement des malus à toutes les actions. Toutes.

Il existe trois niveaux de douleurs

- Amateur. -2 à toutes les actions.
- Professionnel. -5 à toutes les actions.
- Brutasse. -10 à toutes les actions.

Si la cible ne ressent pas la douleur, les malus sont réduits d'un niveau mais persistent quand même. Ouais, même si tu n'as pas mal, c'est pas facile de se battre avec le bras qui pendouille. Tu demanderas à tes copains zombies.

Hémorragie

Une hémorragie, c'est la perte de sang consécutive à une blessure. Si tu vois ce résultat dans la table, cela signifie que tu perds un point de vie par tour et que tu déclenches une jauge d'hémorragie. Qui se trouve page 36 d'ailleurs.

Le chiffre associé à certaines blessures est le nombre de points de vie qui sont perdu en plus du premier. Hémorragie+3 indique, par exemple, que le personnage perd 4 points de vie par tour.

De plus, s'il arrive à zéro point de vie, la jauge commence directement avec ce même nombre de point supplémentaire.

Sonné, Désorienté, Ko

Le personnage blessé subit directement l'effet indiqué sans possibilité de sauvegarde.

Soigner une blessure

Maintenant que le personnage est blessé, il va falloir soigner tout ça.

Stabiliser un mourant

Un personnage qui a raté un jet de mort mourra en quelques minutes. Si quelqu'un vient le secourir et lui prodiguer des premiers soins, il devra réussir un jet de *Biotech* contre une difficulté de base de 10 à laquelle on ajoute la difficulté du jet de mort.

Ce jet prend une action, ne coûte pas de point de récupération à la victime et ne peut être tenté qu'une seule fois. En cas d'échec, il est de bon ton de réciter une éloge funèbre et

Un personnage vient d'avoir un œil crevé (une blessure grave) et rate son jet de mort. Pour le sauver, un médecin devra réussir un jet de Biotech contre 25.

Table de blessure compliquée					
d20	d6	Description	Mort	Effet	Malus
1-3 Jambe gauche/4-6 Jambe droite					
1-6	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Pied cassé	5	Impossible de marcher sur cette jambe. Sonné.	-2
	3	Genou explosé	5	Impossible de marcher sur cette jambe. Désorienté.	-5
	4	Tibia brisé	10	Impossible de marcher sur cette jambe. Désorienté.	-5
	5	Artère touchée	15	Hémorragie. Désorienté.	-10
	6	Jambe détruite	20	Hémorragie +3. Ko.	-10
Abdomen					
7-8	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Coup à l'aîne	10	Le souffle est coupé, perte de 2d6 points d'énergie. Sonné.	-2
	3-4	Organes sexuels touchés	10	Ouch, ça pique. Difficulté de reproduction en perspective. Ko.	-5
	5	Bassin fracturé	15	Impossible de bouger, la douleur est trop forte. Ko.	-10
	6	Hémorragie massive	20	Hémorragie +3. Sonné.	-10
	Ventre				
9-11	1	Dans le gras	NA	Rien	-2
	2	Estomac troué	15	Difficultés gastriques en prévision... Sonné.	-2
	3	Rein abîmé	15	Heureusement qu'il y en a deux... Désorienté.	-5
	4	Rate explosée	15	C'est la mort en quelques heures même si le jet de mort est réussi. Ko.	-10
	5	Colonne vertébrale touchée	15	Le personnage est paralysé jusqu'à la taille. Ko. Nouveau perso ?	-10
	6	Éventration	20	Hémorragie +5. Ko.	
Torse					
12-14	1	Souffle coupé	NA	Perte de 2d6 points d'énergie. Ko.	-2
	2-3	Côte brisée	10	La douleur est intense. Désorienté.	-5
	4	Colonne vertébrale touchée	15	Le personnage est paralysé tant qu'il n'a pas été soigné. Ko.	-10
	5	Cage thoracique enfoncée	20	Le personnage peut difficilement respirer. Hémorragie. Ko.	-10
	6	Cœur exposé	NA	La mort est instantanée.	
	15-16 Bras gauche/17-18 Bras droit				
15-18	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Coup à l'épaule	NA	Il n'y a pas de jet de Mort. Sonné.	-2
	3	Main mutilée	NA	Il n'y a pas de jet de Mort. La main est inutilisable jusqu'à la guérison. Sonné.	-2
	4	Coude brisé	5	Le bras est inutilisable jusqu'à guérison. Désorienté.	-5
	5	Bras cassé	5	Le bras est inutilisable jusqu'à guérison. Désorienté.	-5
	6	Artère déchirée	15	Hémorragie+2. Désorienté.	-10
Tête					
19-20	1	Visage abîmé	10	Le personnage est affecté d'une vilaine cicatrice lui faisant perdre 1 point de Charisme . Désorienté.	-2
	2-3	Mâchoire brisée ou Langue arrachée	20	Il est impossible de parler et de manger normalement jusqu'à guérison. Perte de 1 point de Charisme . Désorienté.	-5
	4	Œil crevé/Oreille arrachée	20	Le personnage perd un œil ou une oreille et le tympan qui va avec. Tous les jets de <i>Perception</i> impliquant le sens touché subissent un malus de -4 permanent. Ko.	-10
	5	Crâne	25	Même en cas de réussite du jet de mort, le personnage tombe dans le coma pour une durée déterminée par le Mj.	-10
	6	Front	NA	Mort instantanée.	

d'accueillir un nouveau personnage.

Stopper une hémorragie

Pour bloquer temporairement une hémorragie, un personnage devra réussir un jet de *Biotech* contre 15. Cette difficulté est augmentée d'1dK par point déjà dans la jauge.

En cas de réussite, l'hémorragie s'arrête mais reprendra au moindre mouvement un peu brusque.

Ce jet prend un action, ne coûte pas de point de récupération et peut-être tenté à chaque tour tant que la victime est vivante.

Pour l'arrêter définitivement, il faut que le patient se repose une journée et dépense un point de récupération. La dépense supplémentaire d'un point de récupération permet aussi de lancer un jet de *Vigueur* pour réduire la jauge d'un point par point de marge ou réduit la jauge d'un stade.

Une transfusion annule complètement la jauge.

Il n'est pas possible de récupérer de point de vie tant qu'il reste un point dans la jauge.

Réduire une fracture

Un membre cassé est inutilisable tant que la fracture n'est pas réduite grâce à un jet de *Biotech* contre 15. En cas de réussite, le membre est attelé et le malus est réduit d'un niveau.

Ensuite, il faudra quelques semaines de repos pour retrouver l'usage du membre. N'hésitez pas à couvrir la victime de malus et autres dK de circonstances si elle ose s'en servir.

Annuler un malus

Les malus sont dus à la douleur et au choc. Il est réduit d'un niveau lorsque la blessure est soignée mais ne disparaît complètement qu'à la guérison complète du personnage.

L'usage de certaines drogues peut réduire ou annuler ce malus temporairement.

Guérir d'une blessure

- Une blessure légère est guérie en trois jours. Un professionnel en *Biotech* qui s'occupe du patient au moins une demi-heure réduit cette durée à une journée.
- Une blessure grave se réduit en blessure légère au bout de 2 semaines de repos. Un professionnel en *Biotech* qui s'occupe pendant au moins 30 minutes par jour du patient réduit cette durée à une semaine.
- Une blessure mortelle met 3 mois à guérir. Encore une fois, un professionnel en *Biotech* permet d'accélérer la guérison et de réduire la durée de convalescence à un mois.

Ces durées ne sont qu'indicatives et le Mj est encouragé à déterminer la durée qui lui semble la plus intéressante en terme de jeu. S'il veut ajouter de la tension dramatique, il peut tout à fait considérer que la victime ne s'en sort pas, à besoin d'une opération très chère ou d'un médicament très rare. A l'inverse, s'il veut les renvoyer au combat rapidement, il peut simplement décider que, comme dans toute bonne série, tout le monde est sur pied au début du scénario suivant.

Le monde est un enfer

Il est bien entendu possible de se blesser de tas de manières différentes autrement qu'en combat.

Dommages dans le temps

Cette règle permet de gérer les dégâts infligés par des éléments comme le feu, le froid, les empoisonnements

Taille	Dommages	Périodicité
Petit feu, torche	1d6	1 tour
Feu de camp	2d6	1 tour
Incendie	3d6	1 tour
Marcher en plein désert sans protection	1d6	1 heure
Acide léger	1d6	5 minutes
Maladie foudroyante	3d6	1 heure
Curare	3d6	1 minute

ou la maladie.

Ton Mj doit définir deux choses : les dégâts et la périodicité.

Les dégâts indiquent le nombre de points de dommage que le personnage encaisse s'il est exposé à l'élément. La périodicité indique à quel moment un personnage exposé va reprendre des dégâts.

En fonction des circonstances, un jet d'une compétence comme *Vigueur* ou *Détermination* peut réduire ou annuler les dommages. En général, les dommages sont divisés par deux.

Une fois à zéro point de vie, le personnage déclenche une jauge de mort subite.

Jauge : Mort subite
Gain : +1 par d6 de dommage et par période.
6 : Evanouissement
66 : Coma
666 : Mort
Perte : Cette jauge disparaît si le danger est écarté.

Chute

Un personnage qui tombe d'une hauteur perd 1d6 points de vie par tranche de 2 mètres avec un maximum de 5d6.

Les dégâts d'une chute possèdent l'effet spécial Explosif (6).

Si le personnage saute, au lieu de tomber, il annule 1d6 points de dégâts automatiquement. De plus, il peut tenter un jet d'*Athlétisme* contre une difficulté de 15. En cas de réussite les dégâts sont encore réduits d'1d6 si la compétence est au niveau amateur, 2d6 pour une compétence de professionnel et 3d6 pour une brutasse. Enfin, au-delà de 3 mètres, le personnage peut-être Sonné. de 6 à 9 mètres, il peut être Désorienté. Ensuite il sera sans doute Ko.

Allez, petite table.

Hauteur (mètres)	Effet
2-3	1d6 (E6)
3.1-6	2d6 (E6), Sonner
6.1-9	3d6 (E6), Désorienter
9.1-12	4d6 (E6), Ko
12+	5d6 (E6), Ko
+2	+1d6

Récupération et régénération

Maintenant que t'es sorti de la baston en un seul morceau, ou presque, il faut récupérer.

Pour ça il y a des tas de moyens : premiers soins, hôpital et repos pour les points de vie, méditation, détente et sommeil pour les points d'énergie.

Chaque période de repos te permet de dépenser un point de récupération qui se traduit de la manière suivante :

- Un personnage récupère des points de vie en effectuant un jet de *Vigueur* contre 15. En cas de réussite, il regagne 1d6 points de vie par point de marge.
- Un personnage récupère des points d'énergie en effectuant un jet de *Détermination* contre 15. En cas de réussite, il regagne 1d6 points d'énergie par point de marge.

Un échec ne permet de récupérer qu'un seul d6.

Un professionnel faisant usage d'une compétence de soins comme *Biotech* pour les points de vie ou *Psychologie* pour les points d'énergie permet à son patient de dépenser un point de récupération. De plus, son jet de compétence est considéré comme un habillage pour aider le jet de récupération.

Il n'est pas possible de soigner deux fois de suite un personnage sauf s'il a reperdu des points de vie entre-temps.

Les points de récupération sont remis au maximum après une bonne nuit de sommeil. Dormir inconfortablement peut réduire ou annuler le nombre de point récupéré, à la discrétion de ton Mj.

Ah oui, et si ça embête ton mj de faire lancer des jets tous les matins, utilises la règle « Prendre 10 » de manière permanente et inscris directement sur la feuille le nombre de points récupéré en dépensant un point de récupération.

Un personnage disposant de la compétence Vigueur à 4 ne regagnera qu'1d6 point de vie. Avec une compétence de 6, il récupérera 2d6 points de vie. Avec 11, 3d6.

One-shot a passé une sale journée. Il a couru partout, s'est battu, s'est fait tirer dessus, a perdu deux amis dans un accident, bref une période chargée même pour un aventurier. Il a perdu 20 points de vie et 15 points d'énergie et dispose de deux points de récupération en vie et un en énergie. Il finit par trouver une chambre d'hôtel miteuse dans laquelle il s'endort après avoir grignoté trois barres chocolatée au distributeur du hall. S'étant correctement reposé, il récupère tous ses points de récupération. Le lendemain matin, comme après chaque période de repos, il dépense un point de récupération en vie et un en énergie. Il lance un jet de Vigueur qu'il réussit avec une marge de deux lui permettant de retrouver 2d6 points de vie. Il lance aussi un jet de Détermination mais le rate. Il ne regagne qu'un seul d6 points d'énergie. Obtenant un minable 6 points de vie, il décide d'aller voir un toubib pour lui faire quelques pansements et recoudre son arcade sourcilière. Le docteur examine le patient et réussit son jet de Biotech en obtenant une marge de 3. Ron peut maintenant effectuer son jet de Vigueur avec un bonus de 3dK grâce à l'aide du médecin.

Ayant épuisé ses deux points de récupération, il ne peut plus être soigné ni récupérer de points de vie tant qu'il ne s'est pas reposé.



Madame Olga ne se leurre pas. Elle ne sert qu'à éviter un blanc de fin de page.

LA CHAIR A BASTOS

C'mon, make my day punk.

De temps en temps, ton Mj est fatigué mais doit quand même faire face à la horde de ses joueurs l'implorant de maîtriser genre là, tout de suite.

No problemo ! répond-il tout de go, fier de lui et de ses capacités d'improvisation.

Toutefois, il se pose la question de ses PNJs et autres bandits-punks à mettre en face de ses bourrins préférés.

Aura-t-il le temps de les créer correctement ?

Et bien pour lui épargner bien du travail, voici le chapitre qu'il lui faut.

Allez hop, si t'es joueur tu dégages de là, tu bouges ton gras, tu vérifies tes munitions ou ce que tu veux mais ce qui suit n'est pas vraiment pour toi.

Chair à bastos et adversité malheureuse

La chair à bastos ce sont tous les punks de la rue, les membres de gang, les gardes corporatistes, les flics, truands et tous ces personnages destinés à être mis en face des héros pour les ralentir, les affaiblir et les amuser en attendant le vrai combat. Non pas qu'ils soient inoffensifs, mais ils ne sont pas suffisamment importants pour qu'on passe des plombs en création.

Ces personnages sont décrits par des traits très simples. En effet, s'ils sont là c'est pour un type précis d'action, souvent le combat. Nul besoin de spécifier chacune de leurs compétences.

Niveau de danger

Pour les définir, il faut choisir un niveau de danger entre 1 et 6. 1 correspond à la petite frappe de base et 6 à la crème de l'élite du dessus du panier, une section de Sam Fisher quoi. Détermine ensuite un domaine dit **Principal** dans lequel ces personnages excellent, puis éventuellement un **Secondaire** qui représente

un domaine d'activité où ils sont bons. Pas besoin d'utiliser des noms de compétences existantes ou de dresser des listes d'avantages et d'inconvénients. Un simple 'Combat à distance' ou 'Infiltration' par exemple, convient très bien. Ne tiens pas compte d'éléments externes comme l'équipement ou la cybernétique.

De même, considère les caractéristiques comme égales au niveau de danger.

/ domaine principal
/ domaine secondaire

Note quand même les armures et les armes.

Les dégâts de base sont dépendants de l'arme auxquels on ajoute le niveau de danger.

Le nombre de points de santé, qui regroupent aussi bien l'énergie que les points de vie, est égal à $10 \times$ le niveau de danger.

$$\text{Points de santé} = 10 \times \text{ND}$$

Une fois cette valeur à 0, le personnage est hors de combat, assommé, tué, blessé gravement, fou, humilié, bref, il a perdu.

Choisis ensuite un atout par niveau de danger de manière à personnaliser ta chair à bastos et voilà !

$$\text{Atouts} = \text{ND}$$

Certains atouts peuvent ne pas coller avec ce système. Ce n'est pas grave, l'objectif étant de simplifier au maximum, c'est logique que tout ne soit pas faisable.



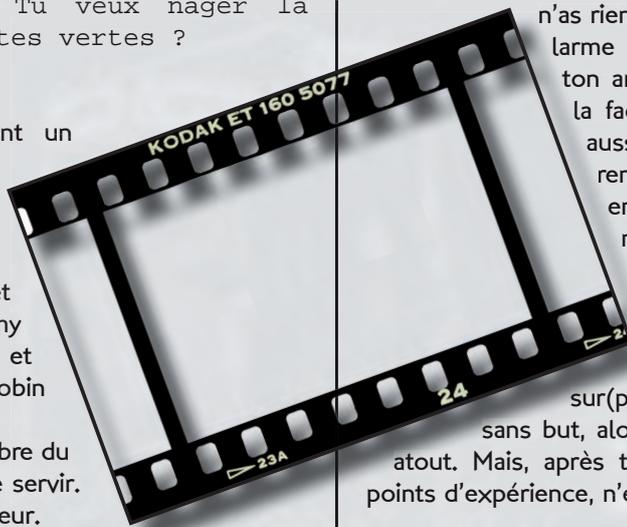
Niveau de danger	1	2	3	4	5	6
Domaine principal	+4	+8	+12	+16	+20	+24
Domaine secondaire	+2	+4	+6	+8	+10	+12
Points de santé	10	20	30	40	50	60
Atouts	1	2	3	4	5	6

Compagnons, animaux et sidekick

Comment Bernardo ? Tu veux nager la brasse dans les plantes vertes ?
Les nuls

Tous les grands héros ont un compagnon, un fidèle allié sur qui ils peuvent toujours compter, que ce soit un animal comme Lucky Luke et Rantanplan, Belle et Sébastien, Lassie et Tommy ou un humain comme Zorro et Bernardo ou Batman avec Robin et Alfred.

Systématiquement dans l'ombre du héros, il n'existe que pour le servir. Et parfois faire rire le spectateur.



Création

Ton compagnon ou sidekick est créé de la même manière qu'une chair à bastos avec un niveau de danger indiqué par l'atout Entourage.

Il n'a pas véritablement de caractéristiques ni de compétences mais plutôt des champs d'expériences. Choisis-en un primaire et un secondaire comme pour une chair à bastos.

De plus, comme pour un personnage joueur, un compagnon possède des motivations qui le poussent à t'aider et à rester près de toi. Dépense 2 points dans ces motivations.

Amélioration

Une fois défini, ton compagnon va pouvoir s'améliorer de plusieurs façons :

- A chaque fois que tu gagnes 4 atouts, il en gagne un.
- A la fin d'une séance de jeu où tu as gagné un atout et où ton compagnon t'a aidé, tu peux lui donner ton atout.

Dans les deux cas, ton compagnon peut soit choisir un atout dans la liste classique soit piocher dans sa liste à lui ci dessous.

Enfin, tu peux augmenter sa puissance générale en achetant de nouveau l'atout Entourage.

Perdre un compagnon

Un compagnon est un atout précieux et il pourra t'aider en bien des occasions. Toutefois, il n'est pas immortel et quelquefois tu risqueras de le perdre,

notamment si tu l'emmènes au combat. Si un malheur doit arriver et que tu as toi-même montré que tu tenais à lui, que tu as tout fait pour l'aider mais que tu n'as rien pu faire (faire couler une petite larme alors que tu tiens la tête de ton ami sur les genoux en hurlant à la face des dieux, ça peut marcher aussi), ton Mj fera en sorte de te rembourser l'atout, normalement en te permettant d'acquérir un nouveau compagnon.

Par contre, si tu as envoyé ton compagnon à la mort, que tu n'as jamais vraiment compté sur(pour) lui et que tu l'as sacrifié sans but, alors tu viens juste de perdre ton atout. Mais, après tout, ce ne sont que quelques points d'expérience, n'est-ce pas ?

Atouts

Champ d'expérience

Ton compagnon a beaucoup appris récemment. Tu peux lui ajouter un domaine de compétence secondaire ou faire passer un domaine secondaire en primaire.

Condition : Cet atout ne peut être pris qu'une fois par point de niveau de danger du compagnon.

Au bon endroit, au bon moment

(Fatum)

Ton compagnon semble être toujours là quand il faut. Si tu as besoin d'une information, d'un matériel que ton compagnon peut avoir ou de n'importe quoi dans le genre, dépense entre 1 et 3 dK et ton compagnon te le fournira très rapidement. Cet atout peut aussi permettre à ton compagnon de te sauver la vie au dernier moment et ce, sans que tu lui demandes.

Condition : Tu dois avoir au moins 2 atouts de chance.



L'EXPERIENCE

L'expérience, c'est la capacité à reconnaître une erreur la deuxième fois qu'on la fait.

Bon on va pas se raconter des salades, une partie du plaisir de jeu vient de l'évolution de ton personnage. Arrête, me dis pas que t'as pas commencé par la liste des Atouts ?

Bon, là aussi c'est simple et de bon goût. A la fin de chaque séance, ton Mj va te filer des points d'expérience.

Quoi ? Fais pas cette tête ! Tu t'attendais à quoi ?

Donc des points d'expérience disais-je. Et arrête de m'interrompre.

Chaque fois que tu auras 25 points d'expérience, tu pourras les dépenser pour acheter un atout. N'importe lequel, du moment que tu remplis les conditions et que tu n'achètes pas le même deux fois de suite.

25 xp = Un atout

Une bonne séance devrait te rapporter 20 points d'expérience avec un p'tit bonus de 5 à 15 points en fonction de règles aussi diverses que la qualité générale de la partie, l'humeur du Mj ou l'âge du Surcapitaine.

Normalement, l'achat d'un atout doit se faire en début de partie, mais si le Mj l'autorise, tu peux les dépenser pendant en le justifiant de manière plus ou moins tirée par les cheveux.

I know Kung-fu...

LE JEU

LES ANNEXES

Mes très chers amis à moi que j'ai, car je ne doute pas un instant que vous soyez mes amis si vous lisez cet ouvrage, je me permets de reprendre la plume des mains de Bob, et non je ne lui ai fait aucun mal, pour présenter ce qui est sans le doute le dernier chapitre de ce qui a été appelé le coeur.

Vous trouverez ici quelques tableaux reprenant de manière synthétique et didactique (hic) toutes les règles vues plus haut. Ces tableaux seront très utiles lorsqu'il s'agira de retrouver une information d'un seul coup

d'oeil, mais évidemment aussi pour permettre aux plus bricoleurs d'entre vous, de fabriquer l'écran de vos rêves de la manière la plus simple qui soit.

Cette manière de faire sera reproduite à la fin de chaque module. Ainsi, en fonction des modules choisis pour votre campagne, vous pourrez vous constituer un écran ou un fascicule personnalisé.

C'est chouette non ?

Création de personnage
10 points de caractéristiques
15 points de compétences
10 + Constitution points de vie
10 + Psyché points d'énergie
3 points de récupération
4 atouts (dont origine)
10 atouts (sauf origine)
3 points de motivation
20 000 thunes
Force+Constitution+2 point d'encombrement
Bagou+Autorité points de contact

Liste des caractéristiques	
Nom	Intérêt
Force	Porter des trucs, taper fort.
Constitution	Encaisser les coups et survivre.
Habilité	Être agile, tirer bien, savoir se servir de ses mains.
Psyché	Résistance mentale, courage, énergie.
Intelligence	Base de beaucoup de compétences.
Charisme	Avoir de la chance et de la personnalité.

Mémo règles	
Jet normal	1d20 + Compétence contre 15.
Jet opposé	1d20 + Compétence contre 1d20 + Compétence de l'adversaire. Le plus grand l'emporte.
Marge	1 si le jet égale la difficulté. +1 par tranche de 5 point de réussite.
Prendre '10'	Avec l'autorisation du Mj, le joueur peut choisir de faire automatiquement 10 sur le d20 au lieu de lancer le dé.
dK normal	Un d6 qui ne fonctionne que sur 6. Il s'ajoute au résultat du d20. Il s'ajoute aussi si le jet est suivi par un lancer de d6 (par exemple, soins et dommages). Le dK est ensuite donné au Mj s'il a été lancé par le joueur, ou aux joueurs s'il a été lancé par le Mj.
dK de circonstance	Comme un dK normal mais il n'est pas donné à l'opposant. Il simule les conditions dans lesquelles une action est effectuée. Ajouté au jet s'il s'agit d'un bonus, ajouté à la difficulté s'il s'agit d'un malus.
Prendre '1'	Avec l'autorisation du Mj, le joueur peut choisir de faire automatiquement 1 sur le dK au lieu de lancer le dé.
Habillage	Simple : Si une compétence peut en aider une autre, le personnage peut dépenser 1 point d'énergie pour gagner +1 par qualité de la compétence secondaire pour un jet d'une compétence primaire. Etendu : 1d6 point d'énergie permet de gagner Marge dK de circonstance pour un jet de compétence.

Liste des compétences	
Nom (Carac, Carac)	Exemples de branches
Armes à distance (Hab,Psy)	Arme de poing, Fusil de chasse, Fusil de précision.
Armes de jet (For,Hab)	Grenades, Couteaux, Ballons de basket.
Armes lourdes (For,Hab)	Mitrailleuse, Lance-roquettes, Lance-flammes.
Art (Hab,Cha)	Peinture, Sculpture, Dessin, Tatouage, Jeu de rôle (je plaisante).
Athlétisme (For,Con)	Escalade, Saut, Natation, Course.
Autorité (For,Cha)	Intimidation, Commandement, Interrogation.
Bagou (Int,Cha)	Mensonge, Renseignement, Séduction, Diplomatie, Négociation
Biotech (Hab,Int)	Soins d'urgence, Médecine, Chirurgie, Pharmacologie, Soins vétérinaires, Soins des mutants de la planète Zorg.
Combat à mains nues (For,Hab)	Un style de combat
Détermination (Con,Psy)	Concentration, Volonté, Courage, Sang-froid.
Discrétion (Hab,Psy)	Déguisement, Se cacher, Filature, Camoufler un objet.
Jeu (Int,Cha)	Cartes, Dés, Paris, Triche
Manufacture (Hab,Int)	Vêtements, Armures, Armes, Outils.
Mécanique (Hab,Int)	Un type de véhicule.
Mêlée (For,Hab)	Escrime, Hache, Chaîne de vélo.
Perception (Int,Psy)	Fouille, Vigilance.
Pilotage d'engins terrestres (Hab,Int)	Un type d'engin.
Pilotage d'engins maritimes (Hab,Psy)	Un type d'engin.
Pilotage d'engins volants (Int,Psy)	Un type d'engin.
Psychologie (Int,Psy)	Profiler, Psychiatrie, Sagacité, Empathie.
Réflexes (Hab,Cha)	Initiative, Esquive, Rattrapage de tartine beurrée.
Sciences académiques (Int,Psy)	Informatique, Électronique, Mathématique, Physique, Biologie, Explosifs.
Sciences humaines (Int,Psy)	Histoire, Géographie, Littérature, Politique, Culture générale.
Sciences militaires (Int,Psy)	Tactique, Stratégie.
Sciences occultes (Int,Psy)	Magie (un type genre Wicca, Sorcellerie du moyen-age, Satanisme), Religion (Cabale, Exorcisme), Parapsychologie, Mythe du grand qui dort au fond de l'eau.
Sécurité (Hab,Int)	Crochetage, Système d'observation.
Survie (Con,Psy)	Un milieu spécifique.
Vigueur (For,Con)	Muscles, Résistance.

Liste des atouts		
Nom	Effet	Conditions
Atouts d'origine		
Age hors-norme	Vieux : +1 en Int, Cha ou Psy, +8 points de compétences non physiques, max 2 degrés dans les compétences physiques. Jeune : +1 en Hab ou Cha, Relance (<i>Bagou</i>) pour dire des mensonges, pas d'armes de brutasse.	
Apparence hors-norme	Tu as une tronche qui te donne un bonus ou un malus de 1 à 3dK dans certaines circonstances.	
Armure naturelle	2 points de protection permanents.	
Doué	+1 dans une caractéristique.	+3 dans la caractéristique.
Gars du coin	+4 à tous tes jets de connaissance ou de relation dans une région spécifique.	
Réfractaire (fatigant)	Tu réussis automatiquement n'importe quel jet destiné à résister à une agression spécifique.	
Taille hors-norme	Grand : -2 en <i>Réflexes</i> , -4 en <i>Discrétion</i> , +1d6 aux dommages au contact, +4 en <i>Autorité</i> , +2 points d'encombrement. Petit : Pas d'armes de brutasse, -2 en encombrement, +2 en <i>Réflexes</i> , +4 en <i>Discrétion</i> .	
Empathie animale (fatum)	<ul style="list-style-type: none"> Une fois par tour : relance d'un jet de compétence lié à un animal. Une fois par tour : peut tenter un jet d'<i>Animaux</i> pour calmer une bête agressive. 	
Atouts de progression		
Apprentissage	8 compétences augmentent d'un degré.	
Compteurs	6 points à répartir entre points de vie et point d'énergie. On ajoute la Constitution aux points de vie, la Psyché aux points d'énergie.	
Compteurs exceptionnels	+10 points de vie ou d'énergie.	
Portage	+4 points d'encombrement.	
Action supplémentaire (fatigant)	1 action supplémentaire à effectuer en fin de tour.	
Récupération améliorée	+2 points de récupération.	
Atouts de combat		
Attaque supplémentaire	+1 attaque gratuite à -2 pour une compétence donnée.	
Combat sans armes	+1d6 aux dommages à mains nues.	+1 en Habilité ou Force par atout. Amateur en <i>Combat à mains nues</i> pour le premier atout, Professionnel pour le deuxième, Brutasse pour le troisième.
Combattant masochiste	+1dK par tranche de 5 points de vie perdus.	
Connais ton ennemi	+2 à l'attaque et aux dommages contre un adversaire observé ou combattu pendant deux tours.	
Encaissement (fatum)	Soit : Constitution +1 points de protection, Psyché +1 points de protection mentaux, Annulation d'un effet <i>Sonné</i> .	Professionnel en <i>Vigueur</i> ou <i>Détermination</i> .
Gardien (fatigant, fatum)	Peut effectuer les jets de défense d'une cible amie pendant un tour et encaisser les dégâts à sa place.	Amateur en <i>Réflexes</i>
Maîtrise des armes	Fait exploser les dégâts sur 6 ou 5-6 d'une compétence d'arme spécifique.	Professionnel dans la compétence d'arme choisie pour le premier atout, Brutasse pour le deuxième.
Maîtrise des armures	+1 points de protection, -1 point d'encombrement d'une armure.	+2 en Force ou Portage.
Maîtrise des boucliers (fatigant)	+1 en Défense avec un bouclier. Permet de se défendre à distance et de gagner des dKs de circonstance en activant l'atout.	
Posture de combat	-2 en attaque, défense ou -1d6 aux dégâts pour augmenter d'1d6 les dégâts ou de +4 l'attaque ou la défense.	

Spécialisation	+2 en attaque et aux dommages ou en défense et protection lors de l'utilisation d'une arme, d'une technique de combat ou contre un adversaire particulier.	
Atouts d'expertise		
Action rapide(fatigant)	Permet d'effectuer en un tour une action qui prendrait bien plus longtemps pour une compétence spécifique.	
Adaptation	Pas de malus dans une situation spécifique.	
Disparition ninja(fatum)	Permet de faire un jet de <i>Discrétion</i> en toute circonstance.	
Déplacement accéléré (fatigant)	Pas de ralentissement dans une situation spécifique.	Professionnel dans une compétence liée au déplacement en question, le plus souvent <i>Athlétisme</i> ou <i>Vigueur</i> .
Polyglotte	Soit : permet de parler parfaitement une autre langue. Soit : permet de se faire comprendre et de comprendre toutes les langues.	
Relance (fatigant)	Permet de relancer un jet d'une compétence spécifique.	Amateur dans la compétence choisie.
Sens de la situation	Un tour d'observation permet de gagner Marge de réussite dK à dépenser pendant une scène spécifique.	+2 en Psyché .
Synergie	Permet d'habiller une compétence avec une compétence secondaire spécifique gratuitement, une fois par scène.	
Talentueux	+4 à tous les jets d'une compétence spécifique.	
Touche-à-tout	Permet d'utiliser toutes les compétences connues avec la moins bonne caractéristique.	+1 en Intelligence .
Atouts sociaux		
Âme de chef	Permet de donner des bonus à Charisme +1 personnes au lieu de une.	+1 en Charisme par atout.
Entourage	Gain d'un compagnon, d'un ami, d'un mentor, d'un animal ou d'un gang.	+1 en Charisme par atout.
Fascination	Bloque une cible en utilisant une compétence sociale spécifique.	
Identité secrète	Gain d'une identité secrète particulièrement efficace.	
Milieu Social (fatum)	Permet de bien connaître un milieu spécifique. Gain d'une bande de pote, de bonnes adresses ou de contacts.	
Réputation	Gain d'une réputation spécifique accordant entre 1 et 3dK de bonus ou de malus en fonction de l'interlocuteur.	+1 en Charisme .
Atouts de chance		
Chanceux	+3 dK en début de partie.	
Coup de pouce (fatum)	Dépense de dK pour changer la narration dans un domaine spécifique.	
Fortune de situation	Lorsque le joueur dépense au moins un dK dans une situation spécifique, il en ajoute un gratuitement.	
Krasseux(limité, fatum)	Permet de relancer tous les dK d'une Krâsse ou d'une Contre-krâsse.	
Pas passé loin(fatum)	3dK pour éviter automatiquement une attaque.	Professionnel en <i>Perception</i> ou <i>Sixième sens</i> .
Rituel de chance(limité, fatigant)	Xd6 points d'énergie sont convertis en XdK.	
Atouts spéciaux		
Conversion(fatum)	Dépense d'un dK à la place d'Id6 points d'énergie lors de l'utilisation d'un atout ou d'un habillage.	
Mémoire d'éléphant(fatum)	Permet de se rappeler de tout et de bien embêter le Mj.	
Ressources	Gain d'un niveau de vie, d'un objet personnel, ou de thunes en liquide.	Normalement atout d'origine, à la discrétion du Mj.
Rêves (fatum)	Des rêves pouvant être interprétés et donnant des indices, ou pas, sur le scénario en cours.	

Sixième sens	Permet de faire des jets de compétence pour détecter des situations inhabituelles.	
Sommeil léger	Le personnage n'est jamais surpris dans son sommeil.	
Atouts de bien-être		
Don de vie (fatigant)	Permet de dépenser entre 1 et 3d6 points d'énergie pour faire récupérer autant de points de vie à un autre personnage.	Mains du soigneur, +3 en Habilité et Psyché .
Invincible	Un adversaire doit obtenir un 6 de plus pour blesser le personnage.	J'veux pas crever, Professionnel en <i>Vigueur</i> .
J'veux pas crever ! (fatum)	Permet de dépenser autant de dK que nécessaire pour éviter d'être blessé pendant un tour.	+3 En Constitution ou Psyché .
Mains du soigneur(fatigant):	Permet de faire récupérer +1d6 points de vie ou d'énergie à un autre personnage en le soignant.	Professionnel en <i>Biotech</i> ou <i>Psychologie</i> .
Miracle(fatum)	Permet de ressusciter un personnage qui vient de mourir.	
Régénération de situation	Permet de dépenser un point de récupération pour récupérer des points de vie ou d'énergie dans une situation spécifique.	
Repousser les limites	Permet d'utiliser des dK même Mal en point ou Vidé. Permet aussi d'effectuer une ultime action avant de perdre conscience.	
Supporter la douleur(fatigant)	Annule les malus du à une blessure grave pendant une scène.	Professionnel en <i>Vigueur</i> ou <i>Détermination</i> .

Contacts	
Connexion	
1	Connait un peu son domaine. +1 ou 2dK.
2	Connait bien son domaine. +2 ou 3dK.
3	Connait parfaitement son domaine. +3 ou 4 dK.
Loyauté	
1	Vague connaissance. Ne se mouillera pas. Ou alors en allongeant la thune.
2	Pote. T'aidera s'il le peut.
3	Ami. Fera tout pour toi.

Drague	
Réussite	Effet
1	L'œil. Tu as le droit de continuer à discuter et éventuellement refaire un jet. En cas d'échec tu te fais jeter comme un malpropre.
2	Le numéro. Bravo tu viens de décrocher le sésame. Bon, si ton Mj est facétieux, il se peut que le numéro soit faux. Hé, on gagne pas à tous les coups!
3	Plus si affinités. Bonne soirée en perspective. Si tu joues le jeu encore un peu, tu peux gagner le gros lot.
4	Affinités. Je te fais pas un dessin, hein. Si tu veux un conseil, le coup de : 'je vais chercher des croissants', au petit matin, tous le monde connaît et ça évite bien des problèmes.

Obtenir des renseignements		
Action	Jet	Notes
Appeler ses contacts	<i>Bagou</i> + bonus de Connexion	30 minutes.
Laisser trainer les oreilles	1d20 + 0 + bonus de Connexion des contacts impliqués	Entre 12 et 48h. tu dois lâcher des thunes ou rendre des services.
La rue parle aussi	<i>Bagou</i> . Pas de bonus de Connexion. Malus de circonstances	Une demi-journée ou une soirée. Risque de complications.

Nom : Complications
 6 : Petit problème. Les mecs parlent pas facilement et tu es obligé de lâcher plus de thunes ou de perdre plus de temps que nécessaire.
 66 : Tu laisses des traces. Avec des efforts et de temps, un ennemi pourra remonter jusqu'à toi.
 666 : Gros problème à l'horizon. Tu t'es fait griller, ou balancer ou un mec à qui tu as parlé s'est fait dessouder à cause de toi, ou alors tu tombes dans une embuscade. Bref, c'est la mouise.

Interrogatoire	
Marge	
1	Donne un début de bout d'info.
2	L'info est valable mais peut-être incomplète.
3	L'info est valable et complète.
4	Comme 3 mais le personnage interrogé peut donner des infos supplémentaires pouvant aider ou accélérer l'enquête.

Tour de jeu
Par ordre d'initiative (1d20 + <i>Réflexes</i> en début de scène)
Jet de toucher avec la compétence d'arme contre <i>Réflexes</i> si à distance ou une compétence d'arme si au contact.
Jet de dégâts + Habilité à distance ou Force au contact.
On enlève la protection de l'armure.
On réduit les points de vie de la cible du montant restant.

Armes (exemples)			
Catégorie	Exemple	dégâts	Enc.
Amateur	Couteau, Arme improvisée	1d6	0
Professionnel	Épée, Masse, Arme de poing	2d6	1
Brutasse	Arme de contact à deux mains, Fusils, Gros calibres	3d6	2

Mémo combat
1 action par tour.
On peut se défendre contre toutes les attaques qu'on voit arriver.
Initiative : 1d20 + <i>Réflexes</i>
Attaque : 1d20 + Compétence d'attaque. Défense : 1d20 + Compétence de défense.
Au contact on se défend avec la compétence de l'arme utilisée. A distance on se défend avec <i>Réflexes</i> .
Si l'attaque >= à la défense on touche.
Dommages
Arme d'amateur 1d6 Arme de professionnel 2d6 Arme de brutasse 3d6
+Habilité à distance +Force au contact
-Protection de l'armure
Le résultat est enlevé des points de vie.

Gabarit
Echelle glissante entre 0 et 3
Par point de différence en faveur de l'arme +6 aux dommages
Par point de différence en faveur de la cible +6 points d'armures

Armes (Effet)	
Type	Effet
Perforant	Perce-armure
Contondant	Sonner
Tranchant	Hémorragie
Armes à feu	Dégâts augmentés
Armes explosives ou très puissantes	Explosif
Armes énergétiques	Dégâts augmentés, Enflammer

Effets spéciaux		
Nom	Effet	Jet de protection
Sonner	Pas d'action pendant 2 tours, -4 aux jets de défense	10+dégâts (min 15)
Désorienter	Pas d'action pendant 4 tours, -8 aux jets de défense	10+dégâts (min 15)
Ko	Inconscient pendant quelques minutes	10+dégâts (min 15)
Hémorragie	Perte d'un point de vie par tour	10+dégâts (min 15)
Enflammer	1d6 points de dégâts par tour	10+dégâts (min 15)
Perce-armure	Annule 3 points de protection	
Dégâts augmentés	+1d6 aux dégâts	
Dégâts explosifs	Relance les dés de dégâts sur 6, 5-6 ou 4-5-6	
Rafales	+1,2 ou 3dK de circonstance	



Liste réduite d'armes courantes		
Armes de contact		
Nom	Dommages	Notes
Poignard	1d6	Perce-armure
Massue	1d6	Sonner
Katana	2d6	Hémorragie
Batte de base-ball	2d6	Sonner
Epée à deux mains	3d6	Hémorragie
Hache à deux mains	3d6	Hémorragie
Taser	3d6	Ko, aucun dommage réel.
Armes de jet		
Shuriken	1d6	
Gros caillou	1d6	Sonner
Couteau de lancer	1d6	Perce-armure
Sagaie	2d6	Perce-armure
Arc	2d6	Perce-armure
Arbalète	2d6	Perce-armure x2
Arbalète lourde	3d6	Perce-armure x2
Armes à feu		
Calibre .22	1d6	Dégâts augmentés. Prend ces valeurs pour les armes de petit calibre.
Calibre .44	2d6	Dégâts augmentés. Prend ces valeurs pour les armes de gros calibre.
Pistolet-mitrailleur	2d6	Dégâts augmentés. Rafales.
Fusil d'assaut	3d6	Dégâts augmentés. Rafales.
Fusil de chasse	2d6	Dégâts augmentés. Peut toucher deux personnes proches.
Canon d'assaut	3d6	Dégâts augmentés. Rafales. Explosif(6).
Fusil de tireur d'élite	3d6	Dégâts augmentés. Rafales. Adaptation(Tir de loin).
Armes à énergie		
Pack énergétique trafiqué	1d6	Dégâts augmentés, Enflammer.
Révo blaster lourd	2d6	Dégâts augmentés, Enflammer.
Fusil à plasma	3d6	Dégâts augmentés, Enflammer, Perce-armure.
Fusil à impulsion	2d6	Dégâts augmentés, Sonner, Rafale.
Lance-aiguillon	2d6	Rafale x2, Perce-armure x2.
Armes lourdes		
Lance-flamme de poing	2d6	Enflammer. Peut toucher deux personnes proches.
Lance-flamme lourd	3d6	Dégâts augmentés, Enflammer, peut toucher 4 personnes proches.
Mitrailleuse	3d6	Dégâts augmentés, Rafale x2.
Roquettes et missiles		
LAW	3d6	Dégâts augmentés. Gabarit 1. Explosif(6).
Roquettes Hautement Explosives	3d6	Dégâts augmentés. Gabarit 1. Explosif(5-6)
Missile Sol-air	3d6	Dégâts augmentés. Gabarit 2. Explosif(5-6)

Type	Rechargement
Bande	Enlever une bande et en prendre une autre demande une action. Enclencher une nouvelle bande constitue une autre action. Il est possible d'attacher plusieurs bandes ensemble, mais c'est plutôt réservé aux armes non susceptibles d'être déplacées.
Chargeur	Enlever un chargeur et en enclencher un autre se fait en une action. On peut insérer (1d6 + <i>Habilité</i>) munitions dans un chargeur en une action.
Magasin interne ou barillet	On peut insérer (1d6 + <i>Habilité</i>) munitions dans un magasin interne ou un barillet en une action.
Réservoir	Les armes telles que les lance-flammes utilisent un réservoir. Enlever un réservoir et en prendre un autre est une action. Enclencher un nouveau réservoir constitue une nouvelle action. Les réservoirs peuvent être remplis à raison de 3 charges par action.
Flèches	Il est possible de tirer une flèche par action. Mais si l'arme n'est pas prête, le personnage subit un malus de -2 à son jet d'attaque. Eventuellement, un malus supplémentaire de -2 en <i>Réflexes</i> peut y être ajouté.
Carreau d'arbalète	En fonction du type d'arme et de sa technologie, le tireur peut perdre entre un et cinq tours complets juste pour recharger. Les arbalètes modernes peuvent tirer tous les deux tours.

Nom	Protection	Enc.
Armure d'amateur	5	2
Armure professionnelle	10	4
Armure de brutasse	15	6

Nom	Effet	Enc.	Notes
Bouclier léger (Targe)	1dK	1	Ce bouclier peut s'attacher au bras et ne prend pas de main.
Bouclier moyen (Bouclier d'intervention)	2dK	2	Prend une main.
Bouclier lourd (Anti-blast)	3dK	3	Prend une main.

Blessures
Chaque 6 aux dégâts une fois Mal en point ou Vidé provoque une blessure.
Maximum fatality
Une paire de 6 provoque une blessure, quelque soit le nombre de points de vie ou d'énergie restants.
Héros ?
1dK annule une blessure par tour.

Table de blessure simple		
d20	Localisation	Mod gravité
1-3	Jambe gauche	-1
4-6	Jambe droite	-1
7-8	Abdomen	0
9-11	Ventre	0
12-14	Poitrine	+1
15-16	Bras gauche	-1
17-18	Bras droit	-1
19-20	Tête	+2

Jauge : Hémorragie
Gain : +1 par tour de saignement une fois à 0 point de vie.
6 : Évanouissement. Le personnage s'écroule et continue à saigner.
66 : Coma. Si le personnage n'est pas transfusé très rapidement il mourra au bout de quelques heures.
666 : Mort.
Perte : voir le chapitre Santé, page 41

d6	Gravité	Effet	Dif
1-3	Blessure légère	-2 à toutes les actions. Sonné.	5
4-5	Blessure grave	-10 à toutes les actions. Hémorragie. Désorienté.	15
6	Blessure mortelle	Hémorragie+3. Ko.	20
7+	Mort instantanée	Refais un perso.	

Jauge : Mort subite
Gain : +1 par d6 de dommage et par période.
6 : Évanouissement
66 : Coma
666 : Mort
Perte : Cette jauge disparaît si le danger est écarté.

Expérience
25 XP = 1 atout
Pas deux fois de suite le même atout

Chair à bastos						
Niveau de danger	1	2	3	4	5	6
Domaine principal	+4	+8	+12	+16	+20	+24
Domaine secondaire	+2	+4	+6	+8	+10	+12
Points de santé	10	20	30	40	50	60
Atouts	1	2	3	4	5	6



Table de blessure compliquée					
d20	d6	Description	Mort	Effet	Malus
1-3 Jambe gauche/4-6 Jambe droite					
1-6	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Pied cassé	5	Impossible de marcher sur cette jambe. Sonné.	-2
	3	Genou explosé	5	Impossible de marcher sur cette jambe. Désorienté.	-5
	4	Tibia brisé	10	Impossible de marcher sur cette jambe. Désorienté.	-5
	5	Artère touchée	15	Hémorragie. Désorienté.	-10
	6	Jambe détruite	20	Hémorragie +3. Ko.	-10
Abdomen					
7-8	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Coup à l'aine	10	Le souffle est coupé, perte de 2d6 points d'énergie. Sonné.	-2
	3-4	Organes sexuels touchés	10	Ouch, ça pique. Difficulté de reproduction en perspective. Ko.	-5
	5	Bassin fracturé	15	Impossible de bouger, la douleur est trop forte. Ko.	-10
	6	Hémorragie massive	20	Hémorragie +3. Sonné.	-10
	Ventre				
9-11	1	Dans le gras	NA	Rien	-2
	2	Estomac troué	15	Difficultés gastriques en prévision... Sonné.	-2
	3	Rein abîmé	15	Heureusement qu'il y en a deux... Désorienté.	-5
	4	Rate explosée	15	C'est la mort en quelques heures même si le jet de mort est réussi. Ko.	-10
	5	Colonne vertébrale touchée	15	Le personnage est paralysé jusqu'à la taille. Ko. Nouveau perso ?	-10
	6	Éventration	20	Hémorragie +5. Ko.	
Torse					
12-14	1	Souffle coupé	NA	Perte de 2d6 points d'énergie. Ko.	-2
	2-3	Côte brisée	10	La douleur est intense. Désorienté.	-5
	4	Colonne vertébrale touchée	15	Le personnage est paralysé tant qu'il n'a pas été soigné. Ko.	-10
	5	Cage thoracique enfoncée	20	Le personnage peut difficilement respirer. Hémorragie. Ko.	-10
	6	Cœur exposé	NA	La mort est instantanée.	
	15-16 Bras gauche/17-18 Bras droit				
15-18	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Coup à l'épaule	NA	Il n'y a pas de jet de Mort. Sonné.	-2
	3	Main mutilée	NA	Il n'y a pas de jet de Mort. La main est inutilisable jusqu'à la guérison. Sonné.	-2
	4	Coude brisé	5	Le bras est inutilisable jusqu'à guérison. Désorienté.	-5
	5	Bras cassé	5	Le bras est inutilisable jusqu'à guérison. Désorienté.	-5
	6	Artère déchirée	15	Hémorragie+2. Désorienté.	-10
Tête					
19-20	1	Visage abîmé	10	Le personnage est affecté d'une vilaine cicatrice lui faisant perdre 1 point de Charisme . Désorienté.	-2
	2-3	Mâchoire brisée ou Langue arrachée	20	Il est impossible de parler et de manger normalement jusqu'à guérison. Perte de 1 point de Charisme . Désorienté.	-5
	4	Œil crevé/Oreille arrachée	20	Le personnage perd un œil ou une oreille et le tympan qui va avec. Tous les jets de <i>Perception</i> impliquant le sens touché subissent un malus de -4 permanent. Ko.	-10
	5	Crâne	25	Même en cas de réussite du jet de mort, le personnage tombe dans le coma pour une durée déterminée par le Mj.	-10
	6	Front	NA	Mort instantanée.	

FUTUROK

Joueur _____

Campagne / Univers _____

Nom du personnage et description

Motivations

Illustration

Caractéristiques

	Bonus
Force	_____
Constitution	_____
Habileté	_____
Intelligence	_____
Psyché	_____
Charisme	_____
dK de session	_____

Points de vie

Max : _____

Blessures :

Récupération : ___ / ___

Points d'énergie

Max : _____

Blessures :

Récupération : ___ / ___

Compétences

Nom	Bonus	Degré	Total

Nom	Bonus	Degré	Total

Aptitudes

Nom	Effet	Page

Nom	Effet	Page

Equipement

Arme : _____ Dom : _____ Enc : _____

Armure : _____ Pr : _____ Enc : _____

Jauges

Nom : _____ Nom : _____

6 : _____ 6 : _____

66 : _____ 66 : _____

666 : _____ 666 : _____

Valeur : _____ Valeur : _____

Expérience

Possessions

Notes

DERNIERS CONSEILS

Nous arrivons maintenant à la fin de cet ouvrage. Du moins le chapitre principal. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer se trouve écrit dans les pages précédentes. Bien sûr, ce n'est pas encore un jeu de rôle complet mais il s'agit d'une bonne base pour adapter n'importe quel univers, et particulièrement pour le contemporain ou le futuriste.

Le livre suivant présentera des modules permettant d'étendre encore, s'il en était besoin, Bob a fait un travail remarquable quoiqu'un peu sale je dois l'avouer, les possibilités du FuturK.

Suivront ensuite des exemples d'univers et probablement des scénarios si Bob ne s'est pas trompé dans la mise en page de ce superbe document.

Le FuturK est modulable

En effet, tout comme son cousin, le dKSystem, le FuturK est extrêmement maléable et peut s'adapter à toutes les ambiances des plus sombres et désespérées au plus héroïques et cinématographiques. Pour cela il suffit de modifier légèrement quelques curseurs, prendre ou pas quelques règles et voilà !

Mortalité

Supposons que vous vouliez rendre les combats moins meurtriers, plus dans la veine des films d'action que vous adorez voir à la télévision ou au cinématographe. C'est très simple ! Supprimez le Maximum Fatality et donnez l'atout «J'veux pas crever» à tous les personnages. Ainsi la survie dépend directement de la capacité d'encaissement (les points de vie) et de la chance (les dK).

A l'inverse, vous souhaiteriez moins de combat et ainsi les rendre, ne disons pas réalistes, disons plutôt brutaux et rapides. Il suffit d'inverser l'idée en prenant la règle du Maximum Fatality et en considérant qu'un seul 6 sur les dégâts provoque une blessure. Un personnage à 0 points de vie encaissant une blessure directement à chaque fois qu'il est touché.

Adaptabilité

Une autre exemple pour les compétences. En changeant simplement le niveau à partir duquel un personnage doit se spécialiser, vous modifiez complètement le type de héros de vos univers. Imaginons que la spécialisation intervienne dès le premier degré de compétence. Dans ce cas, les personnages seront très spécifiques, ils ne sauront rien faire en dehors de leur choix et la complémentarité de chacun des membres de l'équipe sera primordiale pour triompher. A l'inverse, vous pouvez décider de ne pas utiliser le système des branches de compétences. Fort bien, chaque personnage aura maintenant d'immenses

possibilités ! Ce mode fonctionne bien avec de petits groupes de joueurs dont les personnages pourront facilement s'adapter à toutes les situations.

Ludicité

Le FuturK peut être simplifié ou complexifié à volonté et très facilement pour correspondre aux goûts des joueurs. Le module sur le Combat avancé ou celui sur la Survie montre qu'avec quelques mécanismes supplémentaires, le jeu s'en trouve considérablement enrichi.

Et bien c'est tout pour le moment. Voilà. Voilà voilà. Oui Bob ? Vous disiez ? Ah oui en effet, ils restent encore quelques lignes à remplir. Comment ? Des remerciements ? Et puis quoi encore !

Remerciements

Tout d'abord merci à Eric Nieudan pour Lanfeust d'où tout provient. Merci à lui pour m'avoir intégré aux premières versions du dKSystem et avoir écouté mes élucubrations.

Merci à LG pour m'avoir fait confiance pour écrire la deuxième version du dKSystem et ainsi m'avoir offert la coke, les femmes et la célébrité. Ou presque.

Merci à Jean-baptiste 'Islayre' Durand pour avoir été ma Némésis, mon épée de Dame Oclès, mon meilleur ennemi et toutes ces choses motivantes lorsqu'on est sur un projet qu'on a vraiment à coeur.

Merci à Valérie pour m'avoir laissé tranquille en regardant la télé pendant que je travaillais sur ce document. Merci aussi pour avoir longuement playtesté le système. Et puis merci pour tout en fait.

Merci à mes joueurs pour avoir, difficilement parfois, accepté les régulières modifications de leurs personnages au gré de mes fantaisies et des changements de règles intempestifs. Merci donc à Alexis (sacré(s) personnage(s), Jibé (bourrin malin), Marc (j'ai encore rien compris), Matt (motivé man, motivé), Roman (t'es tout fou fou dans ta tête), Antoine (allez fais moi un petit dessin encore allleeezzz), Michel (j'veux tout savoir).

Enfin merci à mes collègues du studio Gobz ink, à mes relecteurs et à mes fans de la première heure. Merci donc à Selpoivre, Aesdana, Go@t, Arkha, CosmicSoap, Najael, Muad'dib, Zuzul, Paradoks et si j'oublie certains noms, je n'en oublie pas leur aide.

Alors Bob, vous voyez qui est le chef maintenant ?

L'Auteur

OPEN GAME LICENCE

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

I. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original

material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
dK System2 Copyright 2006 John Doe.

FuturDK episode 2 Copyright 2009 Dieux et assimilés.



Mr Einstein et ses amis trouvent que le FuturK c'est de la balle.

FUTURDK

EPISODE 2

Ce document est un système de jeu générique prévu pour jouer dans des univers contemporains ou futuristes.

Il poursuit le travail d'Eric Nieudan et Le Grumph commencé sur dkSystem ainsi que celui du dk2 et propose une alternative à plusieurs avantages :

*Le FuturDK, c'est bon, mangez-en !
Octavien, auteur à succès*

Tout est compétences ! Il y a bien quelques caractéristiques et notes chiffrées dérivées mais le cœur du système, ce sont les compétences. Plus de blocs de sauvegarde, plus de tirage de caractéristique et plus d'unique compétence d'attaque.

La gestion des armes et des dommages a été revue en profondeur pour s'accorder avec la mortalité associée en général aux environnements contemporains et futuristes. **Le FuturDK est prouvé et mesuré scientifiquement par une étude américaine récente.**

TF1, Leader d'opinion de la France qui se lève tôt

Les personnages sont toujours des héros aux multiples talents mais peuvent mourir ou être blessés sérieusement lors de chaque scène de combat. Il n'y a plus d'immunité due à un nombre élevé de points de vie et les armes sont maintenant ce qu'elles doivent être : mortelles.

La liste des atouts s'est considérablement réduite par rapport au dkSystem et au FuturDK. Mais leurs possibilités ont été largement augmentées. Chaque chapitre amène son lot d'atouts et de règles spéciales mais tout reste optionnel.

Bref, le jdr que tout le monde attendait.

Le FuturDK ramène ta femme, fais repousser tes cheveux et t'accorde paix et félicité pour 7 générations

Dr Mamadou, Médium médiumnique



FUTUROK

EPISODE 2

LES MODULES

Un jeu de Yannick «Orlanth» Polchetti



FUTUROK

EPISODE 2

LES MODULES

INTRODUCTION

Bonjour à tous et bienvenue dans la suite du FuturoK, le sel et le poivre (big up), la cerise sur la montagne de chocolat, le petit supplément crème, le quand-y-en-a-plus-yen-a encore, bref here comes : les modules !

Vous aurez remarqué, chers lecteurs, ma parfaite maîtrise des langues étrangères. Bob, ce n'est pas à vous de parler alors fermez-là. Vraiment.

Or donc, pour ceux qui n'auraient pas compris, il peut y en avoir, je suis l'Auteur ! On dirait pas comme ça hein mais il va falloir s'y faire.

Et l'Auteur, en collaboration avec notre ami Bob va vous présenter des tas de choses super bien.

Les pages qui suivent sont remplies à ras de nouvelles possibilités de jeu. apportent des règles, supplémentaires ou remplaçant celles du coeur, parfois du matériel ou des atouts, l'ensemble étant destiné à simuler des parties spécifiques d'univers.

En effet, en fonction de ce que le tout-puissant Maître de jeu voudra faire jouer, il souhaitera mettre l'accent sur un point de règle ou un autre. Par exemple, une campagne axée action utilisera le module Combat avancé, une autre dans le style rapide et furieuse se servira du module sur les Véhicules, enfin une histoire d'épouvante, de mal ancien et de sacrifice aux anciens dieux qui dorment trouvera une évidente utilité au module Folie.

Chaque module est indépendant et forme un tout cohérent. Bien sûr, il sera toujours possible de picorer des règles par ci-par là, je vous fais confiance pour cela, mais disons que les tests ont à chaque fois porté sur l'ensemble d'un module. Bob a réglé finement l'ensemble pour que les règles d'un module soient comme les ingrédients d'un plat aux saveurs parfaitement spécifiques.

Comment Bob ? Je dis n'importe quoi ? Et bien sachez que cet ouvrage étant le mien, et vous-même le pur fruit de mon imagination, je fais ce que je veux.

Ah mais, lâchez moi bon sang ! Rendez-moi ce clav..

Tututu, tu te tais maintenant l'abruti. Ca va deux minutes les envolées lyriques mais maintenant c'est bibi qui prend les commandes du bousin.

Donc des règles. Et des atouts. Et du matériel, des listes, des conseils, des exemples, des ambiances. Y'en aura pour tous les goûts.

Et comme bibi il est pas vraiment à l'aise avec le bavardage, il va commencer direct.

Allez les gars, accrochez-vous aux accoudoirs, réglez correctement votre moniteur et c'est parti !





FUTUROK

EPISODE 2

MODULE -
COMBAT AVANCE



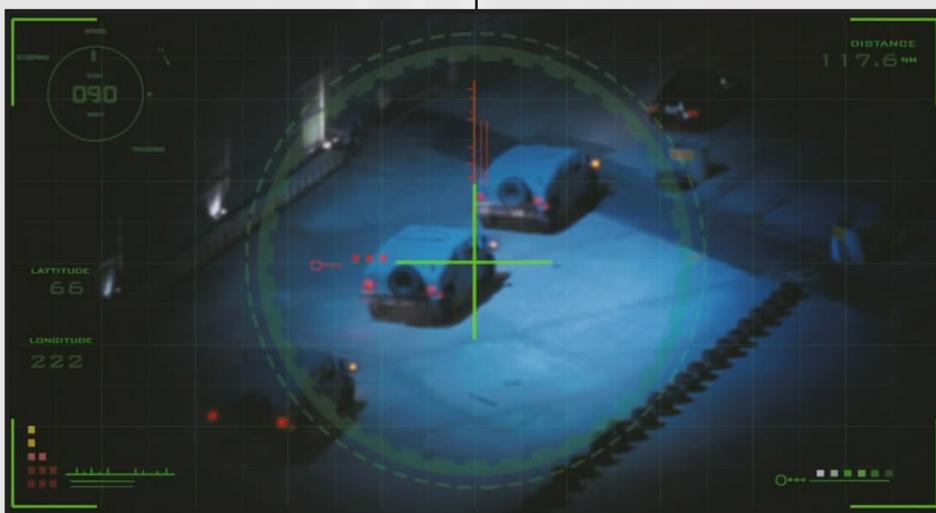
Table des matières

Techniques de combat	3
Techniques de combat	4
Armes spéciales	4
Liste des techniques	4
Techniques avancées	5
Style de combat	6
Les styles de combat	6
Situations spéciales	6
Attaque à mains nues contre un adversaire armé	6
Braquer quelqu'un	6
Braquer un espace	6
Combat à terre	7
Combat contre un adversaire dans un véhicule	7
Combat en visibilité réduite	7
Surprise	7
Tir au contact	7
Tir dans une mêlée	7
Tir de couverture	7
Tous contre un	8
Viser une partie du corps	8
Viser pour toucher plus facilement	8
Retour sur les armes à feu	8
Rafales	8
Accessoires	8
Grenades, mines et explosifs	9
Grenades et mines	9
Fire and forget	10
Dernière chance	10

COMBAT AVANCE

I need guns. Lots of guns.

Salut petit gars, ici tu trouveras des règles pour toutes les situations bizarres qui pourront se présenter. Du combat à mains nues contre des gars armés, au tir au lance-roquettes sur des tanks en passant par les rafales et autres tirs de couverture. Tout ce que tu as toujours voulu savoir sur l'art de trucider ton prochain se trouve ici.



de dégâts infligés. Dans ce cas, l'effet de la technique est purement et simplement annulé.

Enfin, tu remarqueras en lisant la liste qui suit que les techniques s'utilisent principalement au corps-à-corps. Cela dit, un joueur inventif peut parfaitement utiliser les techniques à distance. Par exemple, tirer sur un pot de fleur pour assommer un adversaire ou lancer un lasso dans ses jambes pour le renverser, ça le fait non ?

Techniques de combat

Commençons par les techniques de combat. Dès que tu voudras faire autre chose que taper bêtement comme un sourd sur ton voisin, tu utiliseras une règle spéciale. En gros, dès que ça sort du classique : je tape, tu esquives, on utilisera une Technique de combat. Le nom du chapitre aurait du te donner un indice.

Malgré leur nom, tout le monde peut les utiliser, du moins presque toutes. Simplement, celui qui se sera entraîné sera meilleur. Par entraîné, j'entends : celui qui aura acheté l'atout qui va bien.

Les techniques de combat peuvent servir à changer la routine ou mieux, à simuler les coups spéciaux qu'on peut voir dans les films, gun-fu ou arts martiaux compris.

Quasiment toutes les techniques fonctionnent de la même façon. Tu annonces à ton Mj ce que tu veux faire, tu dépenses 1d6 points d'énergie puis tu lances un jet de compétence à -4. En cas de réussite, tu appliques l'effet de la technique de combat. Attention ! Certaines peuvent être évitées par l'adversaire en réussissant un jet d'une compétence, indiquée dans la description de la technique, contre une difficulté égale à 10+les points

Utiliser une technique de combat

Attaque : 1d6 points d'énergie, -4 au jet

Défense : normale puis si échec, jet de compétence contre 10+dégâts.

Pour éviter un jet supplémentaire, tu peux aussi dire que l'effet ne passe que si les points de dégâts effectivement encaissés dépassent la valeur de la compétence de sauvegarde appropriée. Tu remarqueras qu'il s'agit d'une utilisation un peu détournée de la règle « Faire 10 ».

L'atout Technique de combat te permet d'en choisir deux (des techniques, suis un peu bordel) pour lesquelles te ne subis plus le malus de -4. Si tu reprend l'atout, tu peux :

- en choisir deux nouvelles pour laquelle le malus de -4 est annulé,
- annuler la dépense d'énergie sur deux techniques que tu connais déjà,
- ajouter 1d6 à la difficulté du jet de sauvegarde sur deux techniques que tu connais déjà.



Techniques de combat

Tu as appris à utiliser certaines techniques particulières qui te rendent plus efficace et versatile au combat.

A chaque fois que tu prends cet atout, choisis deux techniques de combat.

El luchador verde, célèbre combattant masqué mexicain a pris l'atout Technique de combat trois fois.

La première fois, il choisit Coup vicieux et Lutter qu'il peut maintenant tenter sans malus. La deuxième fois, il prend Coup surprise et Lutter. Connaissant déjà cette dernière, il peut l'utiliser sans dépenser d'énergie. Enfin, son troisième atout lui permet d'apprendre encore une fois Lutter et une nouvelle technique : Renverser. Lorsqu'il tentera de saisir son adversaire, il ajoutera 1d6 aux dégâts, augmentant d'autant la difficulté du jet de son adversaire pour y échapper.

Armes spéciales

Certaines armes sont particulièrement adaptées à certaines techniques. Dans ce cas, l'utilisateur peut utiliser la technique comme s'il possédait l'atout correspondant. S'il le possède déjà, alors il est considéré comme l'ayant une fois supplémentaire.

Liste des techniques

Les techniques sont listées de la manière suivante :

Nom

Compétence permettant d'éviter l'effet

Effet

Assommer

Vigueur ou Athlétisme

Tu ne peux tenter cette action que contre un adversaire mal en point ou surpris. En cas de réussite, ta cible s'écroule pour quelques minutes. Tu peux décider de ne pas provoquer de perte de points de vie.

Boucherie

Détermination ou Intimidation

Si tu réussis cette attaque et que tu tues ton adversaire, tu le fais d'une manière si impressionnante que tous les témoins de la scène doivent réussir leur jet de sauvegarde ou être secoué et perdre leur prochaine action.

Bousculer, Projeter, Renverser

Vigueur

Ces trois techniques utilisent les mêmes règles.

En cas de réussite de ton attaque spéciale, la cible est repoussée de plusieurs mètres et chute. Tu peux décider de ne pas infliger de perte de points de vie à ton adversaire.

Coup surprise

Perception

Alors que tu combats, tu en profites pour placer un coup de crosse, de poing ou de pied à ton adversaire, comme ça, en passant. En cas de réussite, tu peux tenter immédiatement une nouvelle attaque. Si elle porte tu n'infliges qu'1d6+Force points de dégâts, mais ton adversaire perd sa prochaine action. Tu ne peux utiliser cette attaque spéciale qu'une fois par combat ou à chaque fois que ton adversaire est surpris.

Coup vicieux

Perception

Tu ne peux tenter cette attaque que contre un adversaire surpris ou si tu as l'initiative lors du premier tour de combat. Si tu réussis, ton attaque obtient l'avantage Désorienter. Tu peux décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Coupe-jarret

Réflexes

Si tu réussis cette attaque, tu blesses ton adversaire aux jambes. Il ne peut plus courir et subit un malus de 2dK de circonstance à toutes ses actions impliquant le déplacement, ce qui inclut le combat en cours s'il n'est pas statique, la fuite, la charge, les sauts, etc. Cet effet dure jusqu'à la fin du prochain tour.

Distraction

Perception, Psychologie ou Réflexes

Tu sais détourner l'attention de tes adversaires et profiter de la moindre opportunité. Si tu réussis un jet de *Bagou*, ce qui remplace ton jet d'attaque, contre ton adversaire, celui-ci est surpris jusqu'au tour suivant. Tu ne peux tenter cette action qu'une seule fois par combat et celle-ci ne provoque aucun dommage.

Désarmer

Compétence de combat, Vigueur ou Réflexes

En cas de réussite, la cible perd son arme qui tombe à ses pieds. À son tour, elle peut la récupérer en utilisant une action ou en dépensant 3dK. Tu peux décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Enchaînement

Perception ou Réflexes

Si tu réussis ton attaque et que tu mets hors de combat ton adversaire, tu peux immédiatement en attaquer un autre qui se situe à proximité. A condition, bien sûr, que ce dernier échoue au jet de *Perception*.

Feinte

Perception, Psychologie ou Réflexes

Si tu réussis cette attaque, ton adversaire est perturbé et est considéré comme surpris au prochain tour, mais uniquement face à toi. Tu peux décider de ne pas infliger de perte de points de vie à ton adversaire. Si l'adversaire réussit son jet pour éviter ta feinte, tu ne

peux plus l'utiliser contre lui jusqu'à la fin du combat. Si le Mj l'autorise, tu peux éventuellement prendre l'atout Technique de combat pour obtenir des feintes supplémentaires.

Lier

Compétence de combat

Si tu réussis, tu coinces ton arme dans celle de ton adversaire, vous empêchant tous les deux de l'utiliser. À chaque tour, un jet d'opposition en *Autorité*, *Bagou*, *Attaque* ou *Psychologie* permet au gagnant de décider s'il reste coincé ou s'il libère son arme. Dans ce dernier cas, il ne peut attaquer immédiatement mais obtient un bonus de 2dK par tour où les armes sont restées liées. Tu peux décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

Lutter

Agilité, Combat à mains nues, Réflexes ou Vigueur

Si tu réussis ton attaque, tu attrapes ton adversaire et maintiens une prise. Tu n'as plus de jet d'attaque à faire, contente-toi de lancer les dégâts à chaque tour où tu tiens ton adversaire.

Tu es libre d'infliger une perte de points de vie, d'énergie ou simplement de tenir la prise, les dégâts calculés précédemment ne servant qu'à indiquer la difficulté du jet de sauvegarde. À son tour d'agir, ta cible peut utiliser une de ses actions pour se dégager en réussissant un jet de compétence contre 10+ les dégâts. En cas de réussite, elle se libère et peut agir immédiatement.

À la place, la victime peut aussi tenter de lutter contre toi en utilisant la même technique.

Marquer

Psychologie

Cette attaque permet d'humilier et de décourager ton adversaire en démontrant ta maîtrise du combat. Cette démonstration peut prendre la forme que tu veux (couper une mèche de cheveux, écrire tes initiales dans le mur derrière lui avec une rafale, épingle son bras au mur, etc.). En cas de réussite, la victime perd sa prochaine action et doit dépenser un dK supplémentaire à chaque fois qu'elle veut ou doit en utiliser pour ses actions. Cet effet dure **Charisme** +1 tour(s) et tu peux décider de ne pas infliger de perte de points de vie à ton adversaire. Tu ne peux utiliser cette action qu'une fois par combat.

Saigneur

Vigueur

Si ton attaque spéciale passe, elle obtient l'avantage Hémorragie. Si elle possédait déjà cet attribut alors l'hémorragie provoquée augmente de deux points ou ajoute 2 à la jauge si le personnage était déjà à 0 point de vie.

Tu as remarqué comme les techniques ressemblent à des mini-atouts ?

Allons plus loin avec les :

Techniques avancées

Contrairement aux techniques précédentes, les techniques qui suivent ne sont pas disponibles pour tout le monde.

Tu dois les acheter grâce à l'atout Technique de combat. Ces techniques ajoutent un pouvoir ou une capacité et n'utilisent pas les règles vues plus haut. N'oublie pas que chaque atout Technique de combat permet d'en choisir deux. Chacune de ces techniques ne peut être choisie qu'une seule fois, coûte 1d6 points d'énergie à activer et ne coûte pas d'action.

Bubba veut utiliser son atout Coup puissant lors d'un combat contre deux punks qui veulent l'agresser dans une ruelle. Ça tombe bien, il possède la technique de combat qui va bien. Il dépense donc 1d6 points d'énergie. Sa prochaine attaque obtient l'avantage Dégât augmentés. Tout simplement.

Coup puissant

Tes coups sont particulièrement efficaces. En activant cette technique, tu obtiens l'avantage Dégât augmentés (voir le coeur page 36) pour ta prochaine attaque.

Meurtrier

Tu ne laisses personne de vivant derrière toi. En activant cette technique, tu augmentes d'un point la gravité (voir le coeur page 41) d'une blessure infligée à un adversaire.

Opportuniste

Tu peux effectuer une attaque supplémentaire (avec ton meilleur bonus) quand l'adversaire te tourne soudainement le dos, qu'il court sans faire attention à toi, qu'il fuit le combat, qu'il tombe, dégaine une arme, pirate un ordinateur ou accomplit toute autre action hors combat.

Pas dupe

On ne te la fait pas à toi. En activant cette technique, tu peux ignorer l'effet d'une technique de combat que l'on tente de t'infliger. Tu peux choisir de dépenser l'énergie après que ton adversaire ait lancé les dés.

Perce-armure

Tu as l'œil pour trouver le défaut de la cuirasse. Au sens propre. À chaque fois que tu déclenches cette technique, ta prochaine attaque obtient l'avantage Perce-armure. Tu dois décider d'utiliser ta technique avant de savoir si tu touches effectivement ton adversaire.

Rétablissement

Cette technique te permet de te relever d'un bond et

quasiment instantanément. Tu ne subis pas les malus éventuel de défenseur au sol lorsque tu te relèves, ce qui ne te coûte ni action ni dK.

Salopard

Tu peux effectuer une attaque supplémentaire (à ton meilleur bonus) sur un adversaire qui a été touché par un de tes alliés et qui a subi au moins un point de dégâts.

Les styles de combat

Normalement, rien n'empêche un joueur d'acheter n'importe quelle technique de combat. Cela dit, pour des raisons de logique, il est possible de les regrouper en style.

Un style est simplement un regroupement cohérent de technique de combat.

Un personnage disposant de l'atout Combat à mains nues ou des compétences Mêlée ou Combat à mains nues doit se choisir un style. Il ne pourra ensuite prendre des techniques que dans le cadre de son style.

On peut même aller plus loin ! Si un personnage veut absolument prendre des techniques exotiques, il devra se choisir un nouveau style grâce à l'atout suivant.

Style de combat

Tu maîtrises un nouveau style de combat. Cela te permet de choisir les techniques de ce nouveau style.

Voici quelques exemples de styles et des techniques associées :

Style	Techniques
Barbare	Boucherie, Coup puissant, Coup surprise, Enchaînement.
Boxe	Assommer, Coup puissant, Feinte, Lie.
Catch	Coup vicieux, Distraction, Lutte, Opportuniste.
Close-combat	Coup puissant, Coup vicieux, Meurtrier, Opportuniste.
Combat de rue	Coup vicieux, Coupe-jarret, Désarmement, Salopard.
Combat médiéval	Coup puissant, Coup surprise, Désarmer, Perce-armure.
Escrime	Enchaînement, Feinte, Marquer, Meurtrier.

Gun-fu	Coup puissant, Désarmer, Meurtrier, Perce-armure.
Judo	Lutte, Pas dupe, Projection, Rétablissement.
Karaté	Coup puissant, Enchaînement, Feinte, Repousser.
Kung-fu	Désarmer, Marquer, Opportuniste, Renverser.

Situations spéciales

Pleins de choses peuvent se passer durant un combat. Des situations non classiques, des actions qu'on a tous vu dans des films mais qu'on ne peut simuler avec les règles de base. Pour pallier à ça, voici une petite liste des trucs qui peuvent arriver et qui doivent mériter une attention particulière.

Attaque à mains nues contre un adversaire armé

En fonction de la taille et de la dangerosité de l'arme, ton Mj ajoutera entre 1 et 3 dK de circonstance à la défense et à l'attaque de ton adversaire. Selon son humeur, chaque 6 obtenu sera soit autant de points de protection pour lui, soit autant de points de dommages pour toi.

Braquer quelqu'un

Il s'agit de pointer une arme sur quelqu'un en étant à très courte portée et de décider d'attaquer au moindre mouvement de la cible.

Si la cible décide de faire quelque chose comme attaquer, tenter de s'enfuir ou bouger d'une quelconque manière, l'attaquant à le droit de tenter un jet de *Réflexes*, de *Détermination* ou de sa compétence de combat contre un jet de *Réflexes* de la cible avec un bonus de circonstance lié à la distance ou à son degré de concentration. En cas de réussite avec une marge de 0 ou 1, il peut tenter un jet d'attaque immédiatement comme dans le cas d'une surprise totale (voir plus bas). En cas de réussite supérieure, il provoque immédiatement un coup de grâce avant toute autre action de sa cible.

En cas d'échec, il ne se passe rien de particulier sinon sans doute une initiative et un combat.

Braquer un espace

Il s'agit ici pour le personnage de pointer son arme sur un espace spécifique de manière à tirer automatiquement sur la première personne qui entre.

La règle est simple et gérée comme dans les règles de surprise ci dessous. Toutefois si l'attaquant veut se retenir de tirer au dernier moment, il devra réussir un jet de *Détermination* ou *Réflexes* contre 15.

Combat à terre

Si tous les combattants sont par terre, il n'y a ni bonus ni malus pour qui que ce soit.

Si l'attaquant est à terre et le défenseur debout, celui-ci obtient 2dK de circonstance à ses jets de défense. Si le défenseur est à terre et l'attaquant debout, celui-ci obtient 2dK de circonstance à ses jets d'attaque.

Se relever coûte une action pendant laquelle tu peux uniquement te défendre.

Combat contre un adversaire dans un véhicule

Si tu souhaites toucher spécifiquement le passager d'un véhicule, considère ça comme un technique de combat spéciale. Donc -4 au toucher et 1d6 points d'énergie. De plus, tu auras des malus en fonction de l'exposition de ta cible.

Pour toucher un mec en moto c'est gratuit puisqu'il n'y a aucune protection. Pour le conducteur d'une voiture qui te fonce dessus 1dK suffira, le même conducteur qui s'enfuit, ce sera 2 ou 3 dK. Tu piges ? Dans tous les cas, ta cible jouera son jet de défense avec sa compétence de Pilotage de l'engin en question.

Combat en visibilité réduite

Bon dans le noir quoi. Ou le brouillard, ou avec le soleil de face. Si tu dois te bastonner lorsque tu n'as que peu de moyen de te repérer, le Mj attribuera entre 1 et 5dK de malus pour toutes tes actions. S'il est impossible de se repérer ni par la vue, ni par l'odeur ou le bruit alors tu ne peux strictement rien faire et est considéré comme étant surpris tout le temps.

Surprise

On distingue plusieurs cas de surprise. En fait, tout dépend du degré de préparation de l'attaquant et du défenseur.

Surprise partielle

La demi-surprise ou surprise partielle intervient lorsqu'une personne se fait surprendre mais qu'elle s'attendait à une attaque. Elle est quand même vigilante, peut-être même en état de combattre mais ne réagit que tardivement. Un garde attentif et motivé mais attaqué de dos est dans ce cas tout comme un guerrier distrait par un jet de sable dans le visage. Toutes les techniques de combat provoquant une surprise tombe dans ce cas.

L'attaquant obtient alors les avantages suivants :

- +2 au toucher
- +1d6 aux dommages

La plupart du temps, le défenseur peut tenter un jet de défense normal avec quelques dK de malus en fonction des circonstances.

Surprise totale

La surprise totale intervient lorsque la cible n'avait aucune conscience de l'attaque. Par exemple, deux personnages parlent ensemble de choses et d'autres quand l'un d'entre eux sort un couteau et frappe son interlocuteur. L'attaquant obtient alors les mêmes bonus que précédemment mais la cible n'a pas le droit à un jet de défense pour augmenter la difficulté de base (qui donc se retrouve le plus souvent à 15).

Embuscade

L'embuscade est un cas spécial. Non seulement l'attaquant obtient les bonus d'une surprise partielle ou totale mais en plus il peut utiliser sa compétence de *Discrétion* (ou *Sciences militaires*) pour obtenir un bonus. Il s'agit d'un cas classique d'habillage de compétence (voir le coeur page 11).

Coup de grâce

Contre un personnage endormi, attaché ou blessé gravement, bref totalement incapable de se défendre, le problème n'est pas de savoir si l'attaquant touche ou pas mais s'il le fait.

En pareil cas, le Mj demandera un jet de *Détermination* contre une difficulté contre 15 plus un nombre de dK de circonstance fonction des univers, des personnages, de leur psychologie et de l'ambiance voulue. En cas de réussite, l'attaquant provoque la blessure de son choix à sa cible.

Tir au contact

Y'a un mec qui vient te chauffer au contact et tu veux utiliser ton flingue ? En fonction de la taille de ton arme, ton adversaire gagne entre 1 et 3dK de circonstance à ses attaques. Ouais, c'est un malus pour ta pomme. En plus, les Krâsses te feront des dommages.

Tir dans une mêlée

Si t'es obligé de tirer dans une mêlée où t'as des potes engagés, tu prends une pénalité de 1 à 5 dK de circonstance. En cas de krâsse, non seulement les 6 s'ajoutent au résultat du jet de défense de la cible ainsi qu'à sa protection, comme d'habitude, mais en plus tu fais 6 points de dégâts aux gars que t'essayes d'éviter. Si c'est une rafale, les Krâsses que tu obtiens grâce à tes bonus sont autant de dégâts qu'encaissent tes amis (en plus de tes ennemis).

Tir de couverture

Cette action implique de tirer des balles à toute vitesse pour que les adversaires se baissent et perdent leur action.

Cette action se résout comme une attaque normale mais avec un bonus gratuit de 1 à 5dK en fonction de la zone à couvrir et de l'arme. La difficulté est le plus souvent de 15. Il ne s'agit pas tant de toucher spécifiquement un adversaire que de lui faire perdre ses moyens. De plus, le mode de rafale utilisé ajoute un bonus supplémentaire

(amateur +1dK, pro +2dK, brutasse +3dK).

En cas de réussite de l'attaque, l'adversaire a le choix de rester planqué et de perdre son action ou tenter quand même quelque chose. Pour cela, il lui faut tenter un jet de *Détermination* contre 10+les points de dégâts. En cas d'échec, il est sonné automatiquement comme l'effet du même nom (voir le cœur page 35).

En cas de réussite, il peut agir normalement mais risque d'être touché par une balle perdue. Relancez autant de dK que pour le premier jet. Chaque 6 indique une balle qui touche. Calculez les dégâts normalement (+6 pour le dK).

Ron tente de protéger la fuite de sa cliente en arrosant trois opposants au pistolet-mitrailleur. Les adversaires étant proches et les conditions moyennes, le Mj donne 3dK de circonstance pour le tir de couverture. Ron tire une rafale de professionnel obtenant 2dK supplémentaires. Le jet d'attaque est une réussite, un des dK donnant même un 6. Le premier opposant se jette à terre et perd donc sa prochaine action. Le deuxième veut agir, s'il revient les mains vides, son employeur va le descendre de toute façon. Les dégâts sont calculés normalement, 3d6 de l'arme +6 de la Krâsse + l'habileté de Ron pour un total de 20. Le jet de Détermination se fait contre 30. C'est un échec. La peur le bloque totalement et il perd ses deux prochaines actions. Le troisième, le chef de la bande, réussit son jet et sort courageusement la tête de son abri, risquant de se prendre une balle perdue. Ron relance les 5dK de son premier jet. Il obtient de nouveau un 6 indiquant qu'une balle a touché son adversaire. Celui-ci encaisse donc les dégâts d'une balle. Avec un total de 25 points de dommage, Ron descend le malheureux et parvient à protéger sa cliente jusqu'au point d'extraction.

Tous contre un

Si plusieurs combattants font face à un seul, tous les membres du camp le plus nombreux gagnent gratuitement un dK de circonstance par attaquant en surnombre avec un maximum de 3. Au delà, les attaquants se gênent plus qu'ils ne s'aident. Ces dK sont gagnés aussi bien pour l'attaque que pour la défense.

Jacky le Ninja se bat seul contre 4 truands avec des matraques. Les truands gagnent chacun 3dK de circonstance à leurs attaques et à leurs défenses.

Viser une partie du corps

En fonction de la partie visée, utilise la technique de combat appropriée à l'effet que tu veux obtenir.

- Un bras : Désarmement
- Une jambe : Coupe-jarret ou Renverser
- La tête : Boucherie, Coup puissant ou Meurtrier
- Le torse : Assommer ou Bousculer

Le FuturdK n'utilisant pas de localisation, les armures fonctionnent quelque soit la partie du corps visée.

Viser pour toucher plus facilement

Chaque action passée à viser une cible te donne un dK

de circonstance avec un maximum de 3.

Retour sur les armes à feu

Les armes modernes sont terrifiantes par leur capacité de destruction. Intrinsèquement, ces engins de mort sont déjà surpuissants. Mais si tu y ajoutes en plus les règles suivantes, alors là. Lààà!

Rafales

Une rafale c'est tirer plein de balle dans l'espoir de toucher plus facilement ton adversaire ou de lui faire plus de dégâts.

Toutes les armes à feu, à part les revolvers simple action, dont il faut manuellement armer le chien à chaque coup, peuvent tirer des rafales d'amateur, ne serait-ce qu'en appuyant très vite sur la détente.

Une rafale d'amateur permet soit de gagner 1dK de circonstance au jet d'attaque lorsqu'on vise un seul adversaire soit de tirer sur deux adversaires proches l'un de l'autre sans bonus.

Une rafale de professionnel permet de gagner 2dK ou de tirer sur 4 adversaires proches.

Une rafale de brutasse permet de gagner 3dK ou de tirer sur 6 adversaires proches.

Hop, petit tableau. Et oui encore un. On est pas chez ces tapettes du dKystem.

Type de rafale	Bonus	Nb de cibles	Munitions
Rafale d'amateur	+1dK	1	5
Rafale d'amateur	0	2	5
Rafale de professionnel	+2dK	1	10
Rafale de professionnel	+1dK	2	10
Rafale de professionnel	0	4	10
Rafale de brutasse	+3dK	1	20
Rafale de brutasse	+2dK	2	20
Rafale de brutasse	+1dK	4	20
Rafale de brutasse	0	6	20

Le bonus indique le nombre de dK de circonstance gagné en fonction du nombre de cibles visées.

La colonne munitions donne le nombre de balles dépensées dans l'action.

Une rafale sur plusieurs adversaires fonctionne exactement comme si le tireur disposait de plusieurs attaques sans malus.

Accessoires

Les armes modernes peuvent disposer d'accessoires

augmentant leurs performances.

Voici une petite liste non-exhaustive.

Nom	Effet
Compensateur de recul	Cet accessoire te permet de gagner 1dK de circonstance lors d'un tir en rafale. Cumulatif.
Lance-grenade	Tu peux tirer une grenade à la place d'une attaque normale.
Lunette de visée	Permet de gagner l'atout Adaptation(Distance).
Ordinateur de visée	Permet de gagner l'atout Adaptation(Tireur ou Cible en mouvement).
Silencieux/cache-flamme	Le tir est étouffé et indétectable à plus de 5 mètres. Un personnage situé à une distance inférieure peut détecter le tir en réussissant un jet de <i>Perception</i> .
Viseur laser	Cet accessoire permet de gagner un dK de circonstance pour tirer sur une cible visée pendant au moins un tour ou pour intimider avec un jet d' <i>Autorité</i> . Cumulatif.

Les accessoires marqués «cumulatif» peuvent être montés plusieurs fois sur une arme donnée ou simplement être de meilleure qualité. Les avantages s'ajoutent à chaque fois.

Attention, toutes les armes n'acceptent pas tous les accessoires. Notamment les plus anciennes sont très limités.

De même, si vous voulez vous la jouer super précis, sachez qu'un accessoire ne peut être monté que sur un rail précis. Ils sont donc incompatibles d'une arme à l'autre. Comme pour une bagnole, parfois les accessoires sont de série et il n'est pas possible d'en changer sans se lancer dans des opérations électroniques et mécaniques de précision.

Il n'est pas l'objet de ce module de discourir sur les armes et leur spécificité. Je vous renvoie donc à vos manuel d'armes d'autres jeux ou carrément au site IntraWeb de référence en la matière : <http://world.guns.ru>

Grenades, mines et explosifs

Ici nous traiterons de tout ce qui explose.

Grenades et mines

Une grenade explose à la fin de l'action à laquelle elle a été lancée. Une mine est posée dans un endroit

stratégique pour exploser lorsque quelqu'un la déclenche.

Un jet réussi de *Réflexes* contre une difficulté égale au résultat d'*Arme de jet* ou de *Survie* ou *Sciences militaires (Pose de piège)* ou 15 si vraiment aucune compétence ne correspond à la situation permet de réduire les dégâts d'1d6 par qualité de compétence. Comme pour une chute.

Une cible touchée directement ou qui déclenche une mine en marchant dessus par exemple n'a pas droit au jet de *Réflexes*.

Nom	Effet	Portée	Notes
Mini-grenade offensive	1d6	3 mètres	Sonner, Explosif professionnel, Dégâts augmentés
Mini-grenade défensive	2d6	10 mètres	Sonner, Explosif professionnel, Dégâts augmentés
Grenade offensive	2d6	3 mètres	Sonner, Explosif professionnel, Dégâts augmentés
Grenade défensive	3d6	10 mètres	Sonner, Explosif professionnel, Dégâts augmentés
Phosphore	3d6	4 mètres	Enflammer, Explosif amateur, Dégâts augmentés
Fumigène	Produit de la fumée gênant la vision.	une pièce de la taille d'un studio	Toute personne souhaitant agir à travers la fumée subit les malus de combat dans le noir.
Flash-bang	3d6 (uniquement pour calculer le jet de sauvegarde pour éviter d'être Ko)	Une pièce de la taille d'un studio	Ko, Explosif amateur
Mine	Entre 1d6 et 3d6 en fonction du modèle.	2 mètres	Désorienter, Dégâts augmentés, Explosif amateur.

Les dégâts sont maximum jusqu'à la portée indiquée. Au delà, et par tranche de cette portée, les dégâts sont réduits d'1d6.

Une grenade offensive fait 3d6(E5-6) jusqu'à 3 mètres, puis 2d6(E5-6) jusqu'à 6 mètres, enfin 1d6(E5-6) jusqu'à 9 mètres. Au delà, elle ne fait plus de dommages.

Fire and forget

Ce paragraphe traite des armes intelligentes, des armes à tir indirectes ou des armes assistées. Il s'agit principalement d'armes lourdes mais on peut imaginer n'importe quelle arme disposant d'un ordinateur intégré prenant en charge le tir.

Ces armes disposent d'une capacité appelée *Intelligence*. Le jet de compétence de l'opérateur ne sert qu'à vérifier que celui-ci a réussi à appuyer sur le bon bouton. Le facteur de difficulté dépend de la complexité de l'arme, le plus souvent 15.

En cas de réussite, il faut lancer un deuxième jet en prenant comme compétence l'*Intelligence* de l'arme. La difficulté est égale au jet de *Pilotage* de l'adversaire s'il s'agit d'un véhicule ou *Réflexes* dans le cas d'une cible classique.

Si ce jet est aussi réussi, le projectile touche sa cible.



Whitepaw tire au lance-roquettes sur un hélicoptère d'une puissante société japonaise. Il réussit son jet de compétence contre 15 et arrive à aligner sa cible. Il fait donc un deuxième jet en prenant l'Intelligence du lance-roquette (ici +10) et doit battre le jet de Pilotage de sa future victime.

Dernière chance

Dans certains cas, les armes sont extrêmement meurtrières. Une torpille sur un sous-marin ou un missile contre un avion de ligne suffit bien souvent à les détruire d'un seul coup, ou du moins à les abimer suffisamment pour tuer tout le monde à bord.

Dans ce cas, il ne s'agit plus de résoudre un simple jet d'attaque mais de faire en sorte que *le tir ne soit que l'action finale* d'une scène où tout a été mis en œuvre pour réussir à toucher la cible ou y échapper si l'on est visé.

Pour cela, considère que les personnages ont droit à une série d'actions dépendantes de leur compétences et de l'environnement. Il peut s'agir d'un jet de *Pilotage* pour se placer correctement, de *Sciences militaires* pour utiliser l'environnement, de *Perception* ou une connaissance spécifique pour utiliser les radars de bord ou au contraire s'en cacher ou encore un jet d'une compétence technique pour lancer des leurres par exemple.

Chacune des idées et actions des joueurs peut donner lieu à un jet de compétence dont le résultat est ensuite vu comme un jet de coordination destiné à aider ou empêcher le tir qui sera donc la dernière action du groupe.



TABLES

Style de combat

Tu maîtrises un nouveau style de combat. Cela te permet de choisir les techniques de ce nouveau style.

Techniques de combat

Tu as appris à utiliser certaines techniques particulières qui te rendent plus efficace et versatile au combat.

A chaque fois que tu prends cet atout, choisis deux techniques de combat.

Style	Techniques
Barbare	Boucherie, Coup puissant, Coup surprise, Enchaînement.
Boxe	Assommer, Coup puissant, Feinte, Lier.
Catch	Coup vicieux, Distraction, Lutte, Opportuniste.
Close-combat	Coup puissant, Coup vicieux, Meurtrier, Opportuniste.
Combat de rue	Coup vicieux, Coupe-jarret, Désarmement, Salopard.
Combat médiéval	Coup puissant, Coup surprise, Désarmer, Perce-armure.
Escrime	Enchaînement, Feinte, Marquer, Meurtrier.
Gun-fu	Coup puissant, Désarmer, Meurtrier, Perce-armure.
Judo	Lutte, Pas dupe, Projection, Rétablissement.
Karaté	Coup puissant, Enchaînement, Feinte, Repousser.
Kung-fu	Désarmer, Marquer, Opportuniste, Renverser.

Type de rafale	Bonus	Nb de cibles	Munitions
Rafale d'amateur	+1dK	1	5
Rafale d'amateur	0	2	5
Rafale de professionnel	+2dK	1	10
Rafale de professionnel	+1dK	2	10
Rafale de professionnel	0	4	10
Rafale de brutasse	+3dK	1	20
Rafale de brutasse	+2dK	2	20
Rafale de brutasse	+1dK	4	20
Rafale de brutasse	0	6	20

Nom	Effet
Compensateur de recul	Cet accessoire te permet de gagner 1dK de circonstance lors d'un tir en rafale. Cumulatif.
Lance-grenade	Tu peux tirer une grenade à la place d'une attaque normale.
Lunette de visée	Permet de gagner l'atout Adaptation(Distance).
Ordinateur de visée	Permet de gagner l'atout Adaptation(Tireur ou Cible en mouvement).
Silencieux/cache flamme	Le tir est étouffé et indétectable à plus de 5 mètres. Un personnage situé à une distance inférieure peut détecter le tir en réussissant un jet de <i>Perception</i> .
Viseur laser	Cet accessoire permet de gagner un dK de circonstance pour tirer sur une cible visée pendant au moins un tour ou pour intimider avec un jet d' <i>Autorité</i> . Cumulatif.

Situation	Effet
Attaque à mains nues contre un adversaire armé	1-3dK de circonstance. Les Krâsses peuvent provoquer des dégâts.
Braquer quelqu'un	Si la cible bouge, jet de <i>Réflexes</i> en opposition. Si marge de 0 ou 1, surprise totale. Si marge ≥ 2 , coup de grâce automatique. Sinon, tour de combat normal.
Braquer un espace	Les cibles sont en situation de surprise.
Combat à terre	2dK de malus.
Combat contre un adversaire dans un véhicule	Comme une technique de combat. Entre 1 et 5dK de malus de couverture.
Combat en visibilité réduite	Entre 1 et 5dK de malus.
Surprise	Surprise partielle : +2 au jet d'attaque, +1d6 aux dégâts. Surprise totale, idem + pas de défense.
Tir au contact	1 à 5dK de malus. Les Krâsses provoquent des dégâts.
Tir dans une mêlée	1 à 5dK de malus. Les Krâsses peuvent blesser les amis.
Tir de couverture	Jet d'attaque contre 15. En cas de réussite les dégâts+10 indiquent la difficulté du jet de Détermination que les adversaires doivent battre pour pouvoir agir et éviter de perdre leur action.
Tous contre un	+1dK de bonus par attaquant surnuméraire.
Viser une partie du corps	Comme une technique de combat.



FUTUROK

EPISODE 2

MODULE - CYBERNETIQUE



Table des matières

Implants	3
Coûts	3
Disjonction	3
Destruction	4
Atouts	5
Cyborg	5
Homme(femme) du futur	5
Purge cybernétique	5
Liste de matériel	5
Amélioration de caractéristique	5
Amélioration des compétences	5
Amélioration de réflexes	5
Arme implantée	6
Armure intégrée	6
Défenses immunitaires	6
Remplacement de membres	6
Sens cybernétiques	6
Style d'implants	6
Cybernétique cybernéticienne	6
Cybernétique première génération	6
Bio-technologie	7
Cybermagie	7
Nécrochirurgie	7
Installation et réparation	7
Réparation	7

CYBERNETIQUE

Bonjour et bienvenue à l'Emporium du surHomme Moderne ! Ici vous trouverez tout ce qui pourra faire de vous un homme, ou une femme, supérieur à ce que vous étiez avant. Plus fort, plus rapide... En un mot, le meilleur ! Et pendant toute la période du WarBrawl, pour une visée cybernétique achetée, une prise d'interface offerte !

Dans certains univers, tu peux obtenir du matériel cybernétique. Modifications corporelles, implants de métal et de plastique destinés à améliorer la faible chair de l'homme, ces outils peuvent devenir indispensables. Mais comme tout a un prix, tu devras t'acquitter d'une partie de ton âme pour remplacer l'organique par le mécanique.

Maintenant parlons technique. Ce sont des règles de jeu après tout.

Implants

Tous les types d'implants fonctionnent de la même manière, qu'il s'agisse de cybernétique à l'ancienne à base de remplacement de membres par leur équivalent de métal et de plastique, de cybermagie, où ta peau, tes os et tes muscles sont gravés de runes et parés de cristaux et autres accumulateurs énergétique, de nécrochirurgie, où les âmes des morts sont forgées et attachées à des amulettes incrustées dans le corps, de biotechnologie où les injections de nano-cellules permettent de te reconstruire et de t'améliorer sans ouvrir la peau, bref les règles sont les mêmes.

Un implant cybernétique te donne des avantages sous la forme d'atouts gratuit ou d'avantages du même type.

Que tu ne payes donc pas en expérience mais avec ton porte-monnaie et ton âme.

Coûts

Chaque fois que tu voudras te faire poser un implant, tu devras t'acquitter de plusieurs coûts. Le premier et le plus évident est la quantité de thunes à balancer.

Que ce soit dans le prix du métal et de l'électronique, ou alors pour le médecin qui va faire de toi quelqu'un de meilleur, dans tous les cas tu vas raquer.

Cela dépend des univers et de l'équilibre que le Mj veut maintenir entre ceux qui ont la technologie et les autres. Je ne décrirai donc ici qu'une estimation globale des tarifs qu'il pourra modifier à loisir.

L'autre coût est celui qui concerne ton corps. En effet tu ne vas pas pouvoir rajouter des tonnes et des tonnes de magplastic et autres cablonerv sans que ça te fasse quelque chose à un moment ou à un autre.

Chaque implant installé va faire augmenter une jauge appelée Cybernétique.



Nom : Cybernétique
Gain : Chaque fois qu'un implant est ajouté.
Perte : Chaque fois qu'un implant est retiré, la moitié de son coût est enlevé. Certains atouts peuvent aussi en supprimer. De plus, les **Constitution** premiers points de Cybernétique ne sont pas comptés.

Disjonction

De temps en temps, tu risques de péter les plombs, de disjoncter sous la pression. La plupart des gens non habitués à porter des implants en eux disjonctent à la moindre contrariété, ce qui n'est pas sans poser problème.

En situation de stress, à chaque fois que tu encaisseras une blessure, et à d'autres occasions que ton Mj ne



manquera pas de t'indiquer, tu devras lancer un jet de disjonction. Lance autant de dK que de points contenus dans ta jauge de cybernétique puis consulte la table suivante.

Destruction

Les implants peuvent être abîmés ou détruits en combat. Chaque fois que le personnage encaissera une blessure localisée à un endroit où un implant est installé, il faudra lancer 5dK pour chaque implant susceptible d'être touché.

6 : Pétage de plombs. Voir les règles correspondantes dans le module Folie, mais en utilisant la table spéciale ci-dessous. Le pétage de plombs dure quelques tours. Si tu n'utilises pas les règles de folie, lance simplement 1d6 sur la table de disjonction et applique le résultat.

66 : Gros pétage de plombs. Comme le résultat précédent mais pendant toute la scène.

666 : Folie et séquelle. Si tu utilises les règles de folie, lâche-toi, sinon considère que le personnage subit un des effets de la table de disjonction mais de manière chronique. Les effets se manifestent une fois par jour en moyenne. De plus, le personnage perd un point de **Psyché** permanent.

Le nombre de 5dK est une valeur fixe choisie pour son potentiel statistique à abimer facilement un implant. Mais rien n'empêche de changer cela et donner des valeurs différentes, dites de fragilité, entre un matériel fiable et un autre de moins bonne qualité. Le premier aura une fragilité faible et l'autre une fragilité élevée.

Vous pouvez même aller plus loin en disant qu'un implant touché voit sa fragilité augmenter automatiquement d'un point même s'il n'est pas cassé. En faisant ainsi vous pourrez simuler le fait qu'un implant touché finira de toute façon par être abîmé à un moment ou à un autre. Le personnage devra faire réajuster son matériel (pour un certain coût) pour faire revenir la fragilité à son niveau initial.

Cette règle présente de grandes similitudes avec le système de dégradation des objets présenté au module Survie.

Table de disjonction

Id6	Effet
1	Hallucinations. « Ma femme s'est transformée en koala de Venus. Évidemment que j'ai tiré ! »
2	Paranoïa. « Je suis sûr que ma femme est manipulée par les koalas de Vénus. »
3	État de choc. Vous êtes désorienté, vous ne réagissez plus normalement.
4	Crise d'angoisse. Vous êtes secoué de tremblements épileptiques.
5	Catatonie. Vous vous recroquevillez et vous fermez au monde extérieur.
6	Rage destructrice. Vous attaquez la personne la plus proche. Jusqu'à sa mort ou la vôtre.

Y'a plus qu'à regarder la jauge suivante pour connaître les effets.

La table de disjonction remplace simplement la table de pétage de plomb du module sur le folie. Le Mj peut utiliser l'une ou l'autre, à sa convenance.

6 : Implant abîmé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à la fin de la scène.

66: Implant tout cassé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à réparation.

666 : Implant détruit. Les effets de l'implant sont annulés définitivement. Le personnage perd la moitié du coût de l'implant en point de cybernétique. S'il s'en fait implanter un autre similaire, il regagne ces points de cybernétique.



Atouts

Voici quelques atouts spécifiques à la gestion de la cybernétique.

Cyborg

Cet atout ne peut être pris qu'avec l'autorisation expresse du Mj. Le plus souvent il s'agit d'un atout d'origine mais certaines circonstances spéciales peuvent en permettre l'accès.

Ton corps n'est qu'une machine. Ton cerveau et ton système digestif fonctionnent encore normalement mais tout le reste n'est qu'implant. Tu peux choisir jusqu'à 6 points de cybernétique d'implant. Ceux-ci ne te coûtent aucune thune mais tu augmentes ta jauge de cybernétique normalement. Maintenant, tu appartiens à quelqu'un : organisme privé, gouvernement, société secrète, qu'importe tu es à eux et ta loyauté est sans faille.

Du moins, pour le moment.

Condition : Origine ou autorisation du Mj.

Formes : T1000 et demi, Go-go inspecteur, Alchimiste tout en métal, la créature du Dr Stein, l'homme qui vaut beaucoup (non sérieux, vraiment beaucoup) de thunes.

Homme(femme) du futur

Tu maîtrises parfaitement les éléments cybernétiques implantés dans ton corps et tu risques beaucoup moins de disjoncter. Tu peux réduire de deux points ta jauge de cybernétique et gagner un dK de circonstance à tout tes jets de disjonction. Tu peux prendre cet atout plusieurs fois et cumuler les effets.

Condition : Professionnel en *Vigueur* ou *Détermination* ou *Cyborg*.

Purge cybernétique

Ton corps est capable de se régénérer après qu'un implant ait été retiré. Lorsque tu prends cet atout tu supprimes tous les points de cybernétique que tu as conservés après avoir retiré un implant. De plus, à partir de maintenant, à chaque fois que tu enlèves un implant, tous les points de cybernétique liés à cet implant sont supprimés.

Liste de matériel

Les implants présentés ci-après sont décrits comme des atouts. Ils sont très génériques et peuvent s'adapter à n'importe quel univers. Pour t'aider, j'ai indiqué les formes les plus classiques que peuvent prendre ces implants mais rien n'empêche d'en imaginer d'autres. De même, quasiment tous les atouts peuvent trouver

une forme ou une autre pour être implanté.

Cette liste est bien sûr non-exhaustive et doit servir d'exemple de ce qu'il est possible de faire.

La plupart de ces implants peuvent être pris plusieurs fois.

Quelques guides de création d'implants

La plupart des implants sont calqués sur les atouts. Le nombre de point de cybernétique qu'un implant coûte doit tourner autour de 1 par atout simulé. De même, le prix en thunes est de 10000 par point de cybernétique. Ces valeurs seront réduites ou augmentées en fonction de l'intérêt direct de l'implant, de sa rareté dans le monde et du nombre de pépito sacrifié en offrande à ton Mj.

Amélioration de caractéristique

Tu deviens plus fort, plus rapide ou plus intelligent. L'installation de cet implant te permet de gagner de manière permanente 1 point dans n'importe quelle caractéristique sauf **Psyché** comme si tu venais d'acheter l'atout d'origine Doué.

Forme : Muscles renforcés, Durcissement osseux, Foie en crustacien, Encéphalon, Exhalateur de phéromones.

Points de Cybernétique : 1

Coût : 10000 thunes

Amélioration des compétences

Cet implant te permet d'acquérir une compétence avec 1, 6 ou 11 degrés en fonction du niveau de l'implant, exactement comme si tu avais l'atout *Réminiscence* (voir le module sur la folie). Si tu possèdes déjà la compétence, celle-ci est cachée à ton cerveau. C'est à dire que d'une part, tu ne peux plus l'augmenter naturellement (avec l'atout *Apprentissage*, ou *Talentueux* par exemple), tu ne peux pas non plus y appliquer des atouts d'expertise comme *Relance* ou *Synergie*. Enfin, si ta propre compétence était d'un niveau supérieur, c'est le niveau de l'implant qui sera utilisé.

Forme : Puce de compétence, Interface d'arme, Base de données cervicale.

Points de Cybernétique : 0,5 pour un niveau amateur, 1,5 pour un niveau professionnel et 3 pour un niveau brutasse.

Coût : 1500, 3000, 10000 thunes.

Amélioration de réflexes

Avec cet implant tu deviens plus rapide et plus vif. Tu gagnes les atouts *Talentueux(Réflexes)* et *Relance (Réflexes)*.

Forme : Injecteur de drogue automatisé, Câblage de réflexes.

Points de Cybernétique : 1,5

Coût : 15000 thunes.

Arme implantée

Ton corps contient une arme, de contact comme des griffes (rétractiles ou non) ou un poing-marteau, ou à distance comme un lance-dard dans la langue, un pistolet dans la bouche ou un fusil à plasma dans le bras.

Tu gagnes l'atout Attaque supplémentaire mais uniquement avec l'arme en question. L'arme peut être camouflée, donnant l'avantage de la surprise à son possesseur lors du premier tour de combat.

Points de Cybernétique :

0,5 pour une arme d'amateur, 1 pour une arme de professionnel, 1,5 pour une arme de brutasse.

- Pour une arme à distance : +0,5 point.
- On ajoute 0,5 point si l'arme est camouflée d'une manière ou d'une autre.

Coût : Prix de l'arme x 10 pour une arme de contact, x 20 pour une arme à distance, x2 pour une arme camouflée.

Armure intégrée

Cet implant donne l'atout d'origine Armure Naturelle.

Forme : Plaque dermale, Tissus renforcés, Traitement dermique.

Points de Cybernétique : 0,5

Coût : 5000 thunes.

Défenses immunitaires

Tu disposes d'un implant qui améliore grandement tes défenses contre un danger précis. Tu obtiens l'atout Réfractaire.

Forme : Crystofoie en synthébéton pour les drogues, Respirateur intégré pour les gaz, Nanolymphocytes pour les maladies, etc.

Points de Cybernétique : 0,5

Coût : 5000 thunes.

Remplacement de membres

Il s'agit ici de faire en sorte qu'un membre non fonctionnel soit de nouveau opérationnel. Qu'il s'agisse d'un bras, d'une jambe, d'un œil ou d'une colonne vertébrale abîmée.

Points de Cybernétique : 0

Coût : de 5000 à 10000 thunes et plus en fonction de l'organe.

Sens cybernétiques

Chaque implant te permet de choisir un sens amélioré ou supplémentaire. Par exemple : Vision Nocturne, Vision Thermographique, Zoom intégré (donne l'atout Adaptation(Tir de loin)) etc... Le Mj te dira si tel ou tel atout peut correspondre à un sens amélioré.

Formes : Yeux ou Oreilles cybernétiques, Récepteur olfactif, Synthépeau hyper-innervée.

Points de Cybernétique : 0,5

Coût : 5000 thunes

Style d'implants

Comme indiqué en préambule, ces règles fonctionnent quelque soit le style d'implants considéré. Mais alors à quoi bon choisir de la nanotechnologie plutôt que de la Sovietcyb de lère génération ?

Ce chapitre donne quelques petites règles supplémentaires qui ajoutent un peu de sel à cette salade de câbles.

Cybernétique cybernéticienne

Il s'agit des implants tels qu'on peut les voir dans certains films d'action et d'anticipation. Ils sont, la plupart du temps, invisibles ou recouverts de peau synthétique et sont efficaces en toutes situations. C'est le style le plus classique, le plus normal, celui qui sert de base à ces règles. L'installation et la réparation de ces implants demandent l'utilisation de la compétence Sciences académiques (Cybernétique)

- Avantages : Aucun
- Désavantages : Aucun

Cybernétique première génération

Sous ce style, on trouve tous les éléments du début de l'ère cybernétique, soit parcequ'il n'y a rien d'autre dans l'univers joué soit parcequ'on n'a pas vraiment le choix lorsqu'on vient de se faire arracher un bras en combat et qu'il s'agit de la seule technologie disponible chez le boucher-chirurgien du coin. On ne trouvera aucun équipement de précision, pas d'implant léger et surtout rien touchant au cerveau. Ces implants ne sont pas discrets laissant largement apparents des bouts de câble, de métal et de plastique.

- Avantages : Pas cher et facile à réparer. Coût en thune divisé par deux et bonus de 3dK aux jets de Sciences académiques (Cybernétique) pour réparer ou implanter un tel équipement.
- Désavantages : Il est impossible de cacher ces implants. De plus, il se cassent facilement. Lors d'un jet pour déterminer si un implant est touché lors d'une blessure grave, vous lancez 3 dK supplémentaires.



Bio-technologie

Cette technologie fait la part belle à l'humain et à sa nature. Les implants sont cultivés à partir de cellules souches ou créés par injection de nano-cellules. Un suivi psychologique est organisé permettant à l'utilisateur d'intégrer l'implant de la façon la plus douce possible. L'installation de ces implants demande la compétence Sciences académiques (Bio-technologie).

- Avantages : Le coût en point de cybernétique est divisé par deux. De plus, ces implants ne peuvent être détruits, cassés, ou abimés.
- Désavantage : Le coût en thune est multiplié par dix.

Cybermagie

Ton corps est marqué, qu'il s'agisse de runes gravées sur les os, de tatouages sur la peau, de pierres précieuses incrustées ou de scarification en forme de pentacle.

Les implants cybermagiques tirent leur puissance de l'énergie du porteur mais sont moins envahissants que d'habitude. L'installation et la réparation de ces implants demande l'utilisation de la compétence Sciences occultes (Cybermagie).

- Avantages : Le coût en point de cybernétique est divisé par deux. De plus, ces implants ne peuvent être détruits.
- Désavantages : Chaque point de cybernétique installé dans le corps fait perdre définitivement 2 points d'énergie au porteur.

Cybermagie vs Bio-technologie ?

L'un des obscurs et malfaisant relecteur de ce sublime module a osé faire remarquer à l'Auteur le point suivant : «je trouve la cybermagie largement supérieure à la biotech : l'avantage est le même mais le désavantage est clairement en faveur de la cybermagie (deux pauvres PE contre un prix x10).»

Voici ma réponse :

L'avantage n'est pas exactement le même. Les implants biotechnologiques ne peuvent jamais être abimés, cassés ou détruits. C'est à dire que ce n'est pas la peine de lancer les dKs, les implants seront toujours disponibles et utilisables.

La cybermagie peut être endommagée mais pas détruite (le 666 est considéré comme un 66).

Si toutefois vous pensez que la perte d'énergie ne compense pas l'avantage ou que vous souhaitez ajouter un peu de piment, passez donc la perte d'énergie, permanente rappelons-le, à Id6. Ca devrait faire leur faire les pieds à vos coquins de joueurs.

Nécrochirurgie

L'essence des morts est transformé en un jus puissant qui parcourt les membres de cadavres frais ou anciens qui sont ensuite cousus grossièrement sur le corps du receveur. Ce style permet d'utiliser les morts pour améliorer les vivants. Evidemment tout ça n'est pas très bon pour l'équilibre mental mais après tout, qui est vraiment sain d'esprit de nos jours. L'installation et la réparation de ces implants demande l'utilisation de la compétence Sciences occultes (Nécrochirurgie).

- Avantages : Chaque paire de point de cybernétique gagnée de cette façon donne un point d'armure et deux points de vie supplémentaires permanents au porteur.
- Désavantages : Chaque point de cybernétique fait gagner un point de Féture (si tu joues avec le module sur le folie) ou donne 2dK de circonstance de malus lors d'un jet de disjonction.

Installation et réparation

L'installation d'un implant demande la réussite d'un jet de Sciences académique ou Biotech (ou Sciences Occultes) avec une branche appropriée au style d'implant. La difficulté est généralement de 15 mais un malus égal au nombre de point de cybernétique du patient est systématiquement appliqué.

Difficulté = 15 + IdK/par point de cybernétique

Les Krâsses obtenues augmentent évidemment la difficulté mais indiquent aussi le nombre de problèmes lié à cet implant. Par exemple, un des implants installé sera plus fragile ou augmentera les points de cybernétique ou encore sera plus compliqué à réparer.

Et ouaip, plus ton corps contient d'implant, plus il est fragile et plus il est difficile d'en ajouter. C'est moche hein ?

Réparation

La réparation d'un implant suit les mêmes règles que l'installation. La différence ? Le prix bien sûr ! Installer un nouvel implant c'est payer plein pot le boucher..hem le toubib, et le matériel. Une réparation coûte en moyenne 20% du prix total. Ce qui est beaucoup plus intéressant, tu ne trouves pas ?

Difficulté = Idem installation mais prix divisé par 5

CYBER NETIQUE

TABLES

Nom : Destruction

Jet : 5dK (ou Fragilité) lors de l'encasement d'une blessure sur une partie du corps où se trouve un implant.

6 : Implant abîmé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à la fin de la scène.

66 : Implant tout cassé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à réparation.

666 : Implant détruit. Les effets de l'implant sont annulés définitivement. Le personnage perd la moitié du coût de l'implant en point de cybernétique. S'il s'en fait implanter un autre similaire, il regagne ces points de cybernétique.

Nom : Cybernétique

Gain : Chaque fois qu'un implant est ajouté.

Jet : En situation de stress ou lors de l'encasement d'une blessure.

6 : Pétage de plombs. Voir les règles correspondantes dans le module Folie, mais en utilisant la table spéciale ci-dessous. Le pétage de plombs dure quelques tours. Si tu n'utilises pas les règles de folie, lance simplement 1d6 sur la table de disjonction et applique le résultat.

66 : Gros pétage de plombs. Comme le résultat précédent mais pendant toute la scène.

666 : Folie et séquelle. Si tu utilises les règles de folie, lâche-toi, sinon considère que le personnage subit un des effets de la table de disjonction mais de manière chronique. Les effets se manifestent une fois par jour en moyenne. De plus, le personnage perd un point de **Psyché** permanent.

Perte : Chaque fois qu'un implant est retiré, la moitié de son coût est enlevé. Certains atouts peuvent aussi en supprimer. De plus, les **Constitution** premiers points de Cybernétique ne sont pas comptés.

Table de disjonction

Id6	Effet
1	Hallucinations. « Ma femme s'est transformée en koala de Venus. Évidemment que j'ai tiré ! »
2	Paranoïa. « Je suis sûr que ma femme est manipulée par les koalas de Venus. »
3	État de choc. Vous êtes désorienté, vous ne réagissez plus normalement.
4	Crise d'angoisse. Vous êtes secoué de tremblements épileptiques.
5	Catatonie. Vous vous recroquevillez et vous fermez au monde extérieur.
6	Rage destructrice. Vous attaquez la personne la plus proche. Jusqu'à sa mort ou la vôtre.

Style		
Nom	Avantages	Désavantages
Cybernétique cybernéticienne	Aucun	Aucun
Cybernétique première génération	Coût en thune divisé par deux, +3dK pour réparer	Ne peut pas se cacher, +3dK pour le jet de destruction.
Bio-technologie	Coût en point de cybernétique divisé par 2, ne peut pas se casser du tout.	Coût en thune multiplié par 10.
Cybermagie	Coût en point de cybernétique divisé par 2, ne peut se détruire (pas de 666)	-2 Points d'énergie permanent par point de cybernétique.
Nécrochirurgie	+1 Point d'armure et +2 points de vie permanents par point de cybernétique	+1 point de Félure ou +2dK de malus sur les jets de disjonction par point de cybernétique.

FUTUROK

CYBERNETIQUE

Joueur

Atouts

Jauge

Cybernétique

Gain : Chaque fois qu'un implant est ajouté.
Jet : En situation de stress ou lors de l'encaissement d'une blessure.

6 : Pétage de plombs. Voir les règles correspondantes dans le module Folie, mais en utilisant la table spéciale ci-dessous. Le pétage de plombs dure quelques tours. Si tu n'utilises pas les règles de folie, lance simplement 1d6 sur la table de disjonction et applique le résultat.
66 : Gros pétage de plombs. Comme le résultat précédent mais pendant toute la scène.

666 : Folie et séquelle. Si tu utilises les règles de folie, lâche-toi, sinon considère que le personnage subit un des effets de la table de disjonction mais de manière chronique. Les effets se manifestent une fois par jour en moyenne. De plus, le personnage perd un point de Psyché permanent.

Perte : Chaque fois qu'un implant est retiré, la moitié de son coût est enlevé. Certains atouts peuvent aussi en supprimer. De plus, les Constitution premiers points de Cybernétique ne sont pas comptés.

Valeur : _____

Implants

Forme

Effet

Pcyber Style Fragilité Page

Table de disjonction

Id6	Effet
1	Hallucinations. « Ma femme s'est transformée en koala de Venus. Évidemment que j'ai tiré ! »
2	Paranoïa. « Je suis sûr que ma femme est manipulée par les koalas de Vénus. »
3	État de choc. Vous êtes désorienté, vous ne réagissez plus normalement.
4	Crise d'angoisse. Vous êtes secoué de tremblements épileptiques.
5	Catatonie. Vous vous recroquevillez et vous fermez au monde extérieur.
6	Rage destructrice. Vous attaquez la personne la plus proche. Jusqu'à sa mort ou la vôtre.

Jauge

Destruction

Jet : 5dK (ou Fragilité) lors de l'encaissement d'une blessure sur une partie du corps où se trouve un implant.

6 : Implant abîmé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à la fin de la scène.

66: Implant tout cassé. Les effets de l'implant sont annulés jusqu'à réparation.

666 : Implant détruit. Les effets de l'implant sont annulés définitivement. Le personnage perd la moitié du coût de l'implant en point de cybernétique. S'il s'en fait implanter un autre similaire, il regagne ces points de cybernétique.