

Bienvenue sur le wiki du FuturdK !

Une autre vision du dKSystem

FuturdK ▾

Comment marche ce document

Obtenir ce document

Pour conserver ce document sur votre disque dur il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris [ici](#) puis de sélectionner l'option "**Enregistrer sous**" qui doit apparaître dans le menu.

N'utilisez pas la fonction "**Fichier/Enregistrer**" de votre navigateur, il paraît que ça ne marche pas bien.

Lire

Nous sommes ici en présence d'un [tiddlywiki](#).

C'est une simple page html divisée en paragraphes appelés tiddlers.

Pour voir un nouveau paragraphe il suffit de cliquer sur son titre qui doit apparaître en bleu et en gras.

Partout où un lien apparaît souligné en bleu, vous pouvez cliquer dessus. Il s'agit alors d'un lien externe.

Dans le titre en haut, dans la barre à droite ou encore au sein même d'autres tiddlers, tout est accessible de partout, ce qui vous permet une lecture aisée et complètement non-linéaire.

La [table des matières](#) regroupe tous les tiddlers du [FuturdK](#) et vous pouvez y revenir très simplement grâce au lien en bas à droite.

Réorganiser et Imprimer

La lecture sur écran c'est bien mais certains préfèrent le papier.

Il vous est possible d'imprimer les tiddlers que vous souhaitez de manière très simple.

Faites apparaître les tiddlers dans n'importe quel ordre.

Puis cliquez sur leur titre en gardant le bouton gauche de la souris appuyé.

Ensuite faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas. Dans les milieux autorisés, on appelle ça "glisser-déplacer" ou "drag n' drop".

Une fois que vous avez organisé les tiddlers vous pouvez les imprimer avec la commande Fichier/Imprimer de votre navigateur.

Editer un tiddler

Une règle ne vous plaît pas ? Vous voulez ajouter vos propres commentaires ?

Pour éditer un tiddler, double-cliquez dessus. Ecrivez vos modifications puis cliquez sur le bouton "**fait**" situé en haut à droite du tiddler.

Ensuite cliquez sur "**sauvegarder les changements**".

Pour plus d'informations, suivez les [liens](#) et rendez-vous directement sur la page de Jeremy Ruston, l'auteur de tiddlywiki.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Table des matières

- **Présentation**
 - [Comment marche ce document](#)
 - [Pre-liminaire](#)
 - [Mondes](#)
 - [Table des matières](#)
- **Introduction**
- **Règles de base**
 - Niveaux
 - Jets de dés
- **Création de personnage**
 - Caractéristiques
 - Compétences
 - Compteurs
 - **Atouts**
 - [Tableau des atouts](#)
 - Equipement
 - Niveau de vie
- **Activités Sociales**
- **Combat**
 - [Combat à mains nues et Arts martiaux](#)
 - [Blessures, morts, décès et cessation de vie](#)
- **Expérience**
- **Chairs à bastos et adversité malheureuse**
 - [Compagnons, animaux et sidekick](#)

- [Archétypes](#)
- [Chimie](#)
- [Cybernétique](#)
- [Informatique](#)
- [Véhicules](#)
- [Drônes](#)
- [Conclusion](#)
- [Scénarios](#)
- [FAQ](#)
- [Liens](#)
- [Annexes](#)
 - [Tableau des atouts](#)
 - [Tableau des blessures graves](#)
 - [Tableau des disjonction cybernétique](#)
 - [Tableau des événements de poursuite](#)
 - [Tableau des dérapages et collisions](#)
 - [Tableau des éjections informatiques](#)
 - [Tableau des éjections mortelles](#)
 - [Feuille de personnage](#)
- [Remerciements](#)
- [OpenGame Licence](#)

[Retour à la Table des matières](#) ▾

[FuturdK](#) ▾

Présentation

Bonjour et bienvenu sur le Wiki du [FuturdK](#).

Ce document est un nouveau système de jeu multi-univers contemporain ou futuriste.

Il poursuit le travail d'[Eric Nieudan](#) et [Le Grumph](#) commencé sur [dKSystem](#) et propose une alternative à plusieurs avantages :

1. Tout est compétences ! Il y a bien quelques caractéristiques et notes chiffrées dérivées mais le coeur du système, ce sont les compétences. Plus de blocs de sauvegarde, plus de tirage de caractéristique et plus d'unique compétence d'attaque.
2. 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. Les personnages sont toujours des héros aux multiples talents mais peuvent mourir et être sérieusement blessés 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.
3. La liste des atouts s'est considérablement étoffée. Il y a maintenant des lignées d'atouts permettant de se construire le personnage de ses rêves, du plus stéréotypé au plus original.
4. Chaque chapitre amène son lot d'atouts et de règles spéciales mais tout reste optionnel.

Pour démarrer la lecture cliquez sur [Pre-liminaire](#).

Si vous ne savez pas comment naviguer cliquez sur [Comment marche ce document](#).

[Retour à la Table des matières](#) ▾

[FuturdK](#) ▾

Pre-liminaire

Bonjour à vous ô lecteurs et lectrices et autres non-identifiés. Bienvenu 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, dis 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 où ajouter des règles. Bob ne s'en formalisera pas. Ou pas trop.

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.

[Introduction](#) ou [Mondes](#).

Retour à la [Table des matières](#) ▾

[FuturdK](#) ▾

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, Mécha gigantesques ou vaisseaux spatiaux tout est possible grâce à un système simple et efficace. Enfin c'est moi qui le dit. 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 décor 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 leurs places 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.

Allez je vous laisse rejoindre sans remords le chapitre [Introduction](#).

Retour à la [Table des matières](#) ▾

[FuturdK](#) ▾

Introduction

```
...//dK-Host-33-8852> connexdK.sh
```

Appel système effectué

En attente de traitement

Téléchargement en cours

*Bienvenue sur **FuturdK** system.*

Ca y'est ? Il s'est barré ? Bon c'est mon tour.

Salut mon gars et bienvenu dans **FuturdK**. Toi t'es là parce que le dK en Kool ou en Krunch 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 euro-dollars ?

Alors t'es au bon endroit.

Tout ce que tu vas découvrir dans les fichiers qui vont suivre sont totalement en dKrunch. En gros sers-toi. Prends ce que tu veux et dégage le reste sans remords.

Par contre je te préviens, ce sera pas aussi simple que du dKool. Mais si t'es là c'est que tu sais à quoi t'attendre.

Tout ce que t'auras besoin pour jouer c'est de l'exemplaire de base du dKsystem. Dans **FuturdK**, il y a pas mal de modifications, et des grosses, mais pars du principe que tout ce qui est dans le dKsystem et qui n'est pas décrit ici n'est pas forcément valable. T'inquiètes, je te donnerai les clés pour t'aider.

C'est bon, t'es prêt ?

Alors accroches-toi à ton modem, c'est parti avec les [Règles de base](#).

Retour à la [Table des matières](#) ▾

[FuturdK](#) ▾

Règles de base

```
... //dK-Host-33-8852> diff -a /dKsystem/ /Futur-dK/ | grep "Règle de base"
```

..... *différence effectuée.....*

Téléchargement en cours

Je n'indiquerai ici que les différences entre les deux systèmes. Rien de bien méchant en fait mais quelques notions à bien intégrer.

Ce sont principalement des choix conceptuels mitonnés de modifications et précisions là et aussi là. Encore une fois, et je ne le répèterai plus, tout ce document n'est qu'un gros dKrunch.

Niveaux

La différence la plus importante concerne les niveaux. Y'en a plus, n'importe quoi, 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. Les augmentations sont plus souples et les persos se développent bien plus facilement. Lis le reste du doc et tu verras comme la vie est plus belle sans tous ces artifices.

Caractéristiques

En fonction des univers joués certaines caractéristiques spéciales pourront être ajoutées aux six habituelles. Notons l'Essence ou la Magie par exemple. Chacune disposera de ses propres règles et utilisations.

Compétence

Dans **FuturdK** et contrairement aux règles de base du dKsystem tout est compétence. Chaque type d'arme dispose de sa propre compétence et les jets de sauvegarde ont été divisés en trois et intégrés aux autres compétences. Une compétence est composée d'une base, exprimée en degrés, qui correspond à l'apprentissage du personnage. Lorsque le nombre de degrés est différent de 0 on y ajoute un bonus égal à sa caractéristique directrice indiquée entre parenthèse.

Exemple

Exemple : *Arme de poing* (Habilité)

L'ensemble des compétences spécifiques de sauvegarde ainsi que la compétence *Esquive* pourront être désignées dans la suite du fichier sous le terme de Sauvegarde. De même les compétences d'arme et *Esquive* seront utilisées sous le terme de jet ou compétence de Défense dans un combat

Jets de dés

Ici c'est très simple, tu lances un d20 et t'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**.

Exemple

Exemple : Sven dispose de la compétence *Escalade* à +6. Il veut monter une paroi de grimpe classique avec quelques difficultés. Il lance son d20 et obtient 12 auquel il ajoute la valeur de sa compétence d'Escalade de +6 pour un résultat final de 18. Il arrive en haut de la paroi sans problème.

Pour les jets de caractéristiques, ça marche pareil sauf qu'il existe systématiquement une compétence associée. Elles sont regroupées dans les compétences de Sauvegarde. (Voir [la création de perso](#)).

Caractéristique	Compétence associée
Force	<i>Muscles</i>
Habilité	<i>Réflexes</i>
Constitution	<i>Résistance</i>
Intelligence	<i>Idée</i>
Psyché	<i>Volonté</i>
Charisme	<i>Impression</i>

Exemple

Exemple : Tito et Morito sont sur un ring de catch. Tito réussit à attraper son adversaire. Il doit réussir un jet de *Muscles* contre les *Muscles* de son adversaire pour le maintenir au sol. Il lance 1d20 auquel il rajoute sa caractéristique de +8 obtenant un résultat final de 21. Son adversaire fait de même et réussit un joli 15 auquel il rajoute sa compétence *Muscles* de +7 pour un score final de 22. Morito se dégage de la prise de l'attaquant.

On continue la lecture avec la [création de personnages](#) et les [Atouts](#).

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Création de personnage

```
... // dK-Host-33-8852> ./sh bio.sh
```

Connexion au périphérique requise.

Veillez insérer votre index dans l'unité de prélèvement et appuyer sur 'Enter'

..... Analyse biométrique en cours

Analyse terminée.

Bienvenue Mr Doe.

Caractéristiques

Tes caractéristiques définissent ce que t'es par opposition aux compétences qui définissent ce que tu sais faire.

Elles sont au nombre de 6 :

- Force
- Habileté
- Constitution
- Intelligence
- Psyché
- Charisme

A la création tu dois y répartir 15 points.

Les attributs vont de 0 à 5 pour un héros mais au départ, un seul 5 est autorisé.

0 est la moyenne humaine.

Evidemment ce chiffre risque de changer à la baisse si ton Mj veut jouer street ou à la hausse s'il veut des super-héros.

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 voila les raisons pour lesquelles tu voudrais mettre le max dans une carac :

- Force : Tu veux cogner fort ? Etre une bête de contact ? Manier les épées à deux mains et les mitrailleuses à une seule ? N'hésites pas et choisis la Force. Cela dit, en vrai, cette carac doit être la moins utilisée au niveau de règles. Quand tu sais manier un flingue, t'as plus besoin d'une massue.
- Habileté : 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 tout les coins de rues, savoir planquer ses miches plus vite que tout le monde, c'est le principal.
- 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'Habileté. 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. Evidemment 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.

Tu dois dépenser **15 + Intelligence** degrés dans toutes tes compétences avec un maximum de 5.

Tu peux aussi répartir **10 + Intelligence** points dans les compétences de connaissance uniquement.

Seules les compétences qui possèdent au moins un degré de maîtrise peuvent ajouter leur modificateur de caractéristique.

Les autres peuvent toujours tirer un jet mais à 0 (sans même la caractéristique).

Pour plus de facilité les compétences sont réparties en catégories : Combat, Social, Connaissance, Technique, Physique, et Sauvegarde.

Spécialisation

Attention certaines compétences doivent être spécialisées, notamment les compétences de Connaissance.

Tu peux mettre jusqu'à 5 degrés dans ces compétences 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.

Un exemple t'aidera à mieux comprendre.

Exemple

John souhaite apprendre la compétence *Arme lourde* qui est une compétence spécialisée. A la création du personnage il met donc 5 points dedans. Il maîtrise donc aussi bien les lance-roquettes que les mitrailleuse lourdes.

Après quelques aventures il décide d'utiliser un atout d'Apprentissage et dépense 1 point dans la compétence *Arme lourde*. Il doit maintenant faire un choix entre les différentes spécialités. Utilisant régulièrement une Mitrailleuse 7.62 tombée du camion, il crée donc une nouvelle compétence *Arme lourde* (Mitrailleuse) à 6.

Il peut toujours utiliser les autres armes lourdes mais à 5.

Compétences proches

Si peu de points pour tant de compétences. T'as l'impression d'être un loser et de rien savoir faire ?

On va arranger ça.

De temps en temps ton Mj te demandera un jet d'une compétence que tu ne possèdes pas ou à très bas niveau. Mais toi tu as une compétence qui y ressemble ou qui un rapport avec l'action entreprise.

Grâce à ça tu as le droit de tirer un jet de TA compétence mais divisée par deux. Tu vois c'est simple mais je te file quand même un exemple.

Exemple

Tachiuro connaît très bien l'électronique (il a +12 en tout) mais pas du tout l'informatique (Un pauvre +3). Lors d'une mission de récupération d'information il tombe sur un ordinateur dont il doit prélever rapidement le disque dur. Normalement c'est du domaine de l'*Informatique* mais le Mj considère que sa compétence d'Electronique peut lui servir et l'autorise à lancer un jet avec sa compétence divisée par deux pour un bonus final de +6.

Combat

- *Combat à mains nues* (Force ou Habilité) : Tu dois choisir un style de combat. C'est ce style qui déterminera la caractéristique à utiliser.
Exemple : Boxe ou Karaté : Force, Aïkido ou Kung-fu: Habilité.
- *Arme de poing* (Habilité) : utilisation des armes à distance qui tiennent dans la main, pistolet, revolver, pistolet-mitrailleur, pistolet hypodermique, arbalète de poing etc...
- *Arme d'épaule* (Habilité): toute arme à distance qui s'utilise à deux mains comme les fusils, fusils d'assaut, les shotguns, fusil de sniper, arbalète etc..
- *Escrime* (Habilité): utilisation des lames selon les techniques modernes, y compris avec les influences et apports de l'extrême-orient.
- *Combat à l'ancienne* (Force) : utilisation des lames et armes anciennes (haches, marteaux, lances) selon les techniques antérieures à l'invention de l'escrime moderne.
- *Arme articulée* (Force ou Habilité): chaîne, fléau, fouets.
- *Arme de jet* (Habilité): grenade, couteau de lancé, disque explosif.
- *Arc* (Habilité) : Un bout de bois, une corde tendue et hop un arc.
- *Arme lourde* (Force ou Intelligence): Lance-roquette, mortier, mitrailleuse lourde. Cette compétence est spécialisée.

Social

- *Bluff* (Charisme) : Rentrer dans la soirée de l'ambassadeur en basket ou pipoter les gangers qui veulent ta peau en leur refourguant des montres volées.
- *Déguisement* (Charisme) : Si t'as le matos et quelques minutes devant toi tu peux essayer de te faire passer pour quelqu'un d'autre. N'hésites pas à prendre *Bluff* aussi sinon dès que tu ouvriras la bouche tu te feras griller.
- *Diplomatie* (Charisme) : C'est la capacité à faire avaler n'importe quelle couleuvre ou à jouer les médiateurs. Pratique pour éviter les guerres de gangs, ou le canapé du salon quand tu rentres bourré après un poker avec tes potes.
- *Intimidation* (Force ou Charisme) : Ce n'est pas seulement faire peur aux gens, c'est surtout leur faire sentir que tu peux leur faire mal, que les

menaces dites ou montrées seront suivies d'effet.

- *Jeu* (Intelligence) : Si tu veux plumer tes copains et te faire plein de blé et d'amis casseurs de pouce, prends cette compétence. Avec elle tu sauras tout des jeux de dés, de cartes, de hasard, de course etc...
- *Musique* (Charisme) : Tu sais jouer d'un ou plusieurs instruments ou bien tu sais chanter. Dans tous les cas, tu connais aussi un peu le business et ceux qui gravitent autour des musicos. C'est une compétence spécialisée.
- *Négociation* (Charisme) : Te plantes pas mec, si y'a pas au moins un gars dans votre groupe qui a cette compétence, vous êtes mûrs pour travailler gratos. Cette compétence peut servir à connaître le prix auquel on peut vendre un éventuel butin.
- *Psychologie* (Intelligence) : Quand est-ce que l'employeur va te planter ? Est-ce que ce garde corpo est en train de valider ton passe ou de te balancer aux flics ? Est-ce que cette nana préférera qu'on lui offre des fleurs ou des balles dum-dums ?
- *Renseignement* (Charisme) : Savoir ce qu'il se passe et où. Cette compétence te permet de toujours rester au jus de la rue.

Connaissance

Toutes les compétences de connaissance s'utilisent avec Intelligence. Les langues étrangères sont considérées comme des compétences de connaissance.

- *Actualités & Culture générale* (Intelligence) : s'intéresser aux événements, connaître les noms des personnalités et organisations qui bougent, faire le lien entre des faits éloignés.
- *Criminologie* (Intelligence) : procédures d'investigation criminelle.
- *Étrangetés et bizarreries* (Intelligence) : connaissance des domaines occultes.
- *Ingénierie* (Intelligence) : application des sciences aux technologies.
- *Langues* (Intelligence) : il s'agit de la maîtrise d'une langue étrangère, à l'écrit et à l'oral.

On considère qu'une langue est parlée couramment avec 4 degrés de maîtrise, et qu'elle est parlée sans accents avec 8 degrés de maîtrise.

- *Sciences dures* (Intelligence) : mathématiques, physique, chimie, biologie, génétique. Cette compétence est spécialisée.
- *Sciences humaines* (Intelligence) : histoire, géographie, littérature, linguistique, ethnologie. Cette compétence est spécialisée.
- *Sciences politiques* (Intelligence) : droit, économie, sociologie, politique, communication. Cette compétence est spécialisée.
- *Stratégie* (Intelligence) : cette compétence permet de gérer des conflits armés de plus haut niveau que tactique et utilisant des ressources (hommes, matériel) en plus grands nombre.
- *Tactique* (Intelligence) : c'est la maîtrise des situations de combat en petites unités.

Sauvegarde

- *Esquive* (Habilité) : Cette compétence sert à éviter les balles. Elle s'utilise en défense pour obtenir la difficulté que devra battre ton opposant avec un jet d'attaque.
- *Idée* (Intelligence) : Cette compétence sert à réfléchir vite et bien. Si t'es en galère, que tu tournes en rond, cette compétence est une bonne perche pour que le Mj te file des indices et relance l'histoire.
- *Impression* (Charisme) : Faire une bonne impression lors d'un entretien d'embauche ou intéresser cette jolie fille d'un seul coup d'oeil, c'est avec cette compétence.
- *Initiative* (Habilité ou Intelligence) : Savoir qui tire le premier ça peut vachement t'aider dans un combat.
- *Muscles* (Force) : avoir de gros muscles c'est bien, savoir s'en servir c'est mieux. Réussir à soulever ton pote accroché à ta ceinture alors que tu ne tiens que par un doigt sur la corniche qui t'empêche de t'écraser 30 mètres plus bas ou encore défoncer d'un coup la porte de l'appartement pour surprendre les méchants, c'est avec *Muscles*.
- *Perception* (Psyché) : Embuscades, déguisements et autres indices importants te seront révélés grâce à cette compétence. Ça sert à rien de tirer vite si tu sais pas d'où vient le danger.
- *Réflexes* (Habilité) : Pièges, grenades, mines te laisseront, peut-être, en vie si tu possèdes cette compétence.
- *Résistance* (Constitution) : Ça te permet de résister aux maladies, aux poisons, aux drogues etc...
- *Volonté* (Psyché) : Passer la tête alors que le plomb vole ou éviter de passer psycho parce que t'es chargé-gavé de cyber, c'est avec *Volonté*.

Technique

- *Biotech* (Intelligence) : Soigner et réparer les gens c'est du domaine de *Biotech*.
- *Dressage* (Psyché) : C'est pas qu'il y a encore beaucoup d'animaux mais dans certains univers ils peuvent être toujours présents. Avec *Dressage* et si le Mj est gentil tu peux même monter sur eux.
- *Électronique* (Intelligence) : Il s'agit plus ici de connaître les systèmes de sécurité et de surveillance que de se faire un badge clignotant avec marqué 'Maman'. Permet aussi de s'occuper de cybernétique, de micromécanique et autres trucs en tique.
- *Explosif* (Intelligence) : Quand mon coeur fait boum ! dit le poète. Cette compétence sert à faire péter des trucs. Le mieux c'est quand tu réussis à ne pas bousiller ce qu'il y a à l'intérieur du coffre.
- *Informatique* (Intelligence) : Utiliser un ordinateur, une console ou n'importe quoi avec des programmes. C'est aussi la connaissance technique des réseaux informatiques.
- *Interrogatoire* (Intelligence) : C'est la compétence qu'utilisent les bad cops pour obtenir des infos. Coup de bottin, glissade dans les escaliers avec les mains menottées ou accident de toilettes sont des techniques reconnues pour leur efficacité. L'utilisation de drogues et d'instruments spécifiques est aussi couverte par cette compétence.
- *Mécanique* (Intelligence) : Soigner et réparer les machines, robots et autres machins en métal.
- *Pilotage* (Habilité ou Intelligence) : Il existe une compétence par type de véhicule. Les plus communs sont Voiture et Moto mais Panzer ou Vélo c'est possible aussi. Si le véhicule se contrôle avec des boutons et des manettes tu utilises Intelligence, si c'est un volant ou

un guidon c'est Habilité. Les trucs qui volent et qui vont sur l'eau sont aussi pris en charge par *Pilotage*.

- *Survie en milieu hostile* (Constitution) : Trouver de l'eau ou faire du feu ça te semble peut-être pas utile jusqu'au jour où tu te fais balancer par la portière d'une bagnole en pleine zone de combat à 50 bornes du premier bâtiment encore debout. Cette compétence peut aussi servir de système D à la MacGyver.

Physique

- *Acrobatie* (Habilité) : Cette compétence est utile à ceux qui aiment se jeter de haut sans parachute, ou qui veulent esquiver les coups en faisant des flips-flaps hyper cinématographiques.
- *Concentration* (Constitution) : Utile pour savoir si tu transpires sur les fils dénudés alors que tu tentes de désamorcer cette satanée bombe. Sinon ça permet aussi de récupérer ses points d'Énergie.
- *Discrétion* (Habilité) : Ne pas faire de bruit, ne pas être vu, disparaître pour ne plus réapparaître.
- *Escalade* (Force) : Cette compétence sert à grimper sur des trucs. Et aussi à connaître le matos pour le faire.
- *Évasion* (Habilité) : Pour se libérer de menottes ou passer au travers d'une grille de ventilation.
- *Fouille* (Intelligence) : Cette compétence sert à trouver les indices qui mèneront au combat suivant, heuuu... qui permettront de continuer l'enquête disais-je.
- *Sport* (Force) : Il s'agit de la condition physique en général, courir, sauter, nager, retenir sa respiration, se lever le matin à 6h etc...

Compteurs

Dans le **FuturdK**, 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. Seules les blessures physiques peuvent vraiment te mettre à terre. 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**.

Atouts

Allez on a presque fini.

A la création, tu disposes de 4 atouts que tu peux utiliser comme tu veux et notamment pour prendre des atouts d'origine.

Tu vas voir, c'est pas beaucoup.

C'est pour ça qu'on considère que ton perso a déjà vu un peu de pays, qu'il a bourlingué. Et rien que pour ça tu vas te rajouter 10 atouts supplémentaires.

Aucun atout d'origine ne peut être choisi à ce moment 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.

Exemple

Kim décide avec ses quatre atouts de prendre 1- Monnaie 2-Arts Martiaux 3-Compétences 4-Compétences. Elle n'a donc rien compris à ce que je viens de dire.

Hop on recommence 1-Monnaie 2-Compétences 3-Arts Martiaux 4-Compétences. Là c'est mieux. On se rend compte qu'elle n'aurait pu de toute manière prendre que deux fois l'atout Compétences. Ou tout autre Atout.

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

Je répète : il n'est JAMAIS possible de prendre deux fois le même atout de suite.

Équipement

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

Tu disposes pour démarrer ta vie de 20 000 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 ou de matos.

Niveau de vie

Ici on a fait simple, il n'existe que trois niveaux de vie : Gros pauvre, Mec qu'a réussi et Richard.
Tout le monde commence à la rue, genre en-dessous de Gros pauvre.
Cela dit ce n'est pas obligatoire, rien ne t'empêche ton Mj de te filer au moins un Niveau de vie gratuit.

En prenant l'atout Niveau de vie 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 le guide.
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 dK	Note
A la rue	-1	Tout le monde démarre de là, t'a rien c'est la loose
Gros pauvre	0	Tu dois prendre l'atout Niveau de vie une fois
Mec qu'a réussi	+1	deux fois
Richard	+2	trois fois donc

Tu veux optimiser ?

Fais-toi un gars avec le max en Charisme et vit dans le grand luxe, à toi les 7 dK par séance de jeu.

Tu veux la suite ? Allez on passe aux **Atouts**

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

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]

Atouts

Tu vas retrouver pas mal d'atouts qui existent déjà dans le dKsystem. Relis les bien!

Certaines formulations ont changées, des conditions ont pu être supprimées ou ajoutées ou l'atout a carrément été remanié.

Les atouts qui n'ont pas été repris ici n'existent pas dans **FuturdK**. Soit qu'ils ne s'insèrent pas bien, soit qu'ils ne correspondent pas à la vision de l'Auteur dans tous les cas ils n'y sont pas.

Comme d'hab' n'hésite pas à refaire cette liste comme tu veux.

Beaucoup d'atouts peuvent être pris trois fois et ainsi augmenter les effets. Si tu prends l'un d'eux une fois, on pourra dire de toi que tu es un amateur, deux fois feront de toi un professionnel et trois fois une brutasse !

Certains atouts auront des mots particuliers dans leur titre. Normalement c'est facile à comprendre mais au cas où voici leur signification :

- Contact : ne fonctionne qu'au contact.
- Cumulatif : tu peux prendre cet atout jusqu'à trois fois et cumuler les effets. Si, en plus, c'est un atout fatiguant, tu ne perds qu'une fois les points d'énergie.
- Distance : ne fonctionne qu'à distance, je suis sûr que tu le savais.
- Fatiguant : chaque utilisation de l'atout te coûte 1d6 points d'énergie.
- Futuriste : Cet atout existe dans les univers futuristes ou d'anticipation.
- Krâsse : L'utilisation de cet atout demande la dépense d'un dK à chaque fois.
- Magie : cet atout ne peut être pris que dans un univers où la magie est présente et accessible aux persos.
- Sans limite : Tu peux prendre cet atout plusieurs fois et cumuler les effets.
- Super-héros : pareil que Magie mais avec des Super-héros. Je t'avais dit que ce serait simple.
- Très fatiguant : pareil que Fatiguant mais 2d6.

Origine

Ces atouts ne peuvent être choisis qu'à la création, sauf largesse du Mj.

- Armure naturelle (Cumulatif, Magie, Futuriste, Super-héros)

Tu as une peau étonnamment épaisse (entraînement ou mutation ?) qui te donne une résistance aux dégâts de 2 points. Cette armure est cumulable avec toute autre protection.

- Bons sens

Tu obtiens un bonus de +4 aux jets de Sauvegardes contre les tentatives pour contrôler ou berner ton esprit. Un adversaire ne peut utiliser de dK pour t'embobiner ou te mentir.

- Cyborg (Futuriste)

Ton corps est une machine, améliorée et supérieure à la faible chair dont tu étais composé. Mais cela à un prix.

Tu peux t'acheter autant de **matériel cybernétique** que ton corps peut en supporter.

En échange tu appartiens à quelqu'un. Gouvernement, corporation, société secrète ou parti politique, qu'importe. Vois avec ton Mj comment la relation se passe mais tu leur dois ta vie et tu possèdes pour eux une certaine loyauté.

- Doué

Tu as toujours été doué dans ton domaine, premier de la classe ou grand sportif. Tu gagnes un bonus de +1 dans une caractéristique avec un maximum de 5. Seul cet atout te permet de commencer avec deux caractéristiques à 5. Condition: +3 dans la caractéristique choisie.

- Empathie animale

Tu te sens bien en compagnie des animaux et tu les comprends aisément. Tu peux utiliser les compétences *Psychologie*, *Bluff* et *Diplomatie* avec eux et tu obtiens un bonus de +2 à ces jets ainsi qu'à la compétence *Dressage*.

- Gamin

Tu as entre 6 et 10 ans et les modificateurs aux caractéristiques suivants : Force -1, Habileté +1, Psyché +1.

Tu obtiens aussi un bonus de +4 à tous tes jets de *Bluff*. C'est si mignon un marmot.

Par contre, tu ne peux pas faire de nombreuses choses ou rentrer dans certains lieux sans la présence d'adultes responsables.

Désavantage : A cause de tes petites mains, l'utilisation d'armes trop grosses t'es interdite.

- Grand

Tu reçois un malus permanent de -2 à ton *Esquive* et de -4 en *Discrétion* mais tu fais +1d6 points de dégâts avec toutes les armes de mêlée et tu reçois un bonus de +4 à ta compétence *Intimidation*.

- Monnaie (Cumulatif)

Tu commences ta vie de perso avec 100 000 thunes par atout.

- Multiculturel

Parce que tes parents venaient de peuples différents ou que tu as passé beaucoup de temps au sein d'une autre culture que celle de ta naissance, tu es aussi à l'aise dans l'une que dans l'autre et tu parles les deux langues (avec 8 degrés). Tu peux aisément passer pour quelqu'un d'un peuple ou d'un autre.

- Niveau de vie (Cumulatif)

A chaque fois que tu prends cet atout, tu augmentes ton niveau de vie d'un degré.

- Otaku (Futuriste)

Tu as un lien très particulier avec le Réseau. Tu le vois comme un être vivant et tu le comprends.

Cet atout te permet de te connecter sans utiliser d'ordinateur.

En réussissant un jet de *Concentration* tu apparais dans le Réseau à l'endroit où tu te tiens physiquement, s'il est accessible évidemment.

Conditions : 5 degrés en informatique, 5 degrés en intelligence, 5 degrés en *Concentration*, Gamin.

- Petit

Tu reçois un bonus permanent de +2 en défense et +4 en *Discrétion* mais tu ne peux utiliser d'armes lourdes. (Voir l'atout Gamin).

Pas de blague hein, on évite les délires Grand et Petit ou Gamin et Cyborg. M'enfin le Mj fait ce qu'il veut....

- Sens artistique

Tu as un sens artistique développé et lorsque tu t'attaques à une composition musicale ou chorégraphique, ou à la fabrication d'un objet artisanal, tu peux bénéficier d'une krâsse gratuite par période de temps supplémentaire que tu prends pour achever le travail.

- Surdoué

La grosse tête quoi. Le mec a qui on essaye de causer mieux. Allez tu gagnes encore un point dans la carac dans laquelle tu es déjà doué avec un max de 6. Condition : Doué.

- Terrain privilégié

Tu as grandi dans un environnement hostile et tu es capable d'en tirer tous les avantages.

Choisis un milieu, comme par exemple : montagne, jungle ou désert.

Le Mj ne peut pas mettre de krâsses sur tes jets de déplacement et de *Survie en milieu hostile*.

En outre, les dégâts des dangers naturels (comme les chutes, la chaleur ou la soif – mais jamais les animaux ou les monstres) de ton terrain privilégié sont toujours divisés par deux en ce qui te concerne.

Oui, être victime d'un accident de la circulation est considéré comme un danger naturel au cas où tu voudrais choisir Urbain comme terrain privilégié.

- Vision nocturne (Futuriste, Magique)

Tes yeux ont développé la capacité de voir en lumière faible comme en plein jour.

Tu ne reçois aucune krâsse liée à un combat dans l'obscurité et ce, tant qu'il y a un minimum de lumière (comme la lueur des étoiles par exemple).

- Vision thermique (Futuriste, Magique)

Tu es capable de voir les zones de chaleur. Même dans le noir absolu, tu peux continuer à agir normalement.

Tu ne reçois aucune krâsse liée à un combat dans l'obscurité, mais tu as du mal à percevoir les détails.

Cet atout est un avantage donc tu ne risques pas de confondre ami et ennemi.

Progression

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

- Apprentissage (Sans limite)

Chaque fois que tu prends cet atout, tu peux répartir 8+Intelligence degrés dans tes compétences.

Une compétence ne peut être augmentée que d'un point à chaque fois.

Une compétence à 0 ne reçoit pas les bonus de caractéristique.

- Compteurs (Sans limite)

Tu gagnes 5+Constitution points de vie et 1+Psyché points d'énergie ou l'inverse (1+Constitution points de vie et 5+Psyché points d'énergie).

Ce choix n'est pas fixe et peut être décidé à chaque fois que tu prends cet atout.

- Energie (Sans limite)

Avec toi, la fête dure jusqu'au bout de la nuit ! Tu disposes d'une plus grande quantité d'énergie que la plupart des gens. Ajoutes 10 points à ton total maximum d'énergie.

- Vitalité (Sans limite)

Tu encaisses particulièrement bien. Les plaies et les bosses sont ton quotidien.

Ajoutes 10 points à ton total maximum de points de vie.

Tu veux optimiser ?

Combat

- Action concertée (Contact)

Tu as un bonus de +2 en attaque et aux dégâts pour chaque personne à tes côtés qui attaque la même cible.

- Adrénaline (Cumulatif, Très fatigant)

C'est au coeur de l'action que tout le monde peut voir ce dont tu es capable. Chaque atout Adrénaline te permet d'obtenir une action supplémentaire à faire après tout le monde dans l'ordre des initiatives. Chaque utilisation te coûte 2d6 points d'Energie.

- Ange gardien

Lorsque tu utilises ton atout Gardien, tu peux parfaitement effectuer une autre action à la seule condition de rester à moins de trois mètres de la personne que tu protèges.

De plus, tu gagnes un bonus de +4 à tous tes jets de *Perception* destinés à éviter qu'il ne lui arrive malheur. Dernier point, si ton adversaire bat ton score de défense, c'est toi qui est touché et pas ton client. Conditions : Gardien, 5 degrés en *Perception*.

- Arme de parade (Contact)

Si tu te bats avec deux armes, tu gagnes un bonus de +2 à tes jets de la compétence d'arme correspondante pour éviter les coups.

- Armes d'expert (Contact, Distance)

Tu as été entraîné au maniement des petites armes discrètes, comme le poignard et le pistolet.

Dans tes mains, ces armes ajoutent 1d6 points de dégâts et tu reçois un bonus de +1 au jet d'attaque.

Cet atout ne peut s'appliquer qu'à des armes provoquant 1d6 points de dégâts de base. Condition : Combattant amateur ou Spécialisation

- Artiste de la tripaille (Contact)

Tu es assez gore quand tu combats. Tes adversaires meurent souvent de la pire des manières possibles, empalés sur un morceau de ferraille, la tête explosée dispersant des bouts de cervelle partout ou encore complètement démembrés.

Un adversaire qui souhaite engager le combat avec toi après t'avoir vu tuer au moins un ennemi doit réussir un jet de *Volonté*.

En cas d'échec, il perd un tour complet et doit retenter son jet au tour prochain. Condition : Force +3.

- Arts martiaux (Contact)

Choisis un style de combat et deux techniques de combat. Va voir le chapitre traitant du [Combat à mains nues](#).

Condition : 5 degrés en *Combat à mains nues*.

- Assuétude à l'adrénaline

Tu es habitué au passage de l'adrénaline dans ton corps. Tu ne perds plus que 1d6 points d'Energie quand tu utilises l'atout Adrénaline au lieu de 2d6. Condition : Adrénaline.

- Attaque dévastatrice (Contact, Cumulatif, Fatigant)

Tu peux choisir de prendre un malus de -2 en attaque et de gagner un bonus de +1d6 aux dégâts.

- Attaque sournoise (Cumulatif)

Tu peux ajouter 1d6 à tes dégâts, en mêlée ou à distance, si tu peux surprendre ton adversaire (mais jamais lors de rafales d'armes automatiques).

Cet atout n'est pas cumulable avec Attaque dévastatrice.

- Boîte de conserve (Cumulatif)

Tu as une grande habitude des armures et des boucliers. C'est tout juste si tu ne te baignes pas avec la tienne.

Chaque fois que tu prends cet atout, le malus d'armure est réduit de 2 points.

- Charge furieuse (Contact)

Si tu passes un tour complet à foncer sur tes adversaires, tu peux jeter deux fois le nombre de d6 de dégâts de ton arme, pour la première attaque uniquement et si elle touche.

- Combat à deux armes (Contact, Distance)

Si tu combats avec deux armes, tu peux effectuer une attaque supplémentaire avec la deuxième arme.

Les deux attaques ont un malus de -2.

Condition : Habilitéte +2. Il est impossible de se servir de cet atout avec les armes de contact lourdes.

[Tu veux optimiser ?](#)

- Combat en aveugle

Tu peux combattre sans malus dans l'obscurité. Le Mj ne peut pas t'infliger de krâsses à cause du manque de lumière. Condition : Psyché +2.

- Combattant amateur

Tu as l'habitude d'utiliser certaines armes. Choisis une famille d'armes comme *Arme de poing* ou *Escrime*. Tu obtiens un bonus de +2 au touché et aux dégâts avec ces armes. Condition : 5 degrés dans la compétence d'arme choisie.

- Combattant brutasse

Ton nom fait peur dans la rue. Tu es une légende du combat. Entre tes mains, tes armes préférées deviennent mortelles. Tu fais exploser tes dégâts sur 5 ou 6. Conditions : 15 degrés dans une compétence d'arme, Combattant professionnel dans la même catégorie.

- Combattant maso

La douleur te stimule : plus ton sang coule, plus tu es dangereux. En combat, tu reçois un dK par 10 points de vie perdus.

Si tu ne les dépenses pas, ils sont perdus à la fin de l'affrontement.

- Combattant professionnel

Tu t'es déjà retrouvé dans de vrais combats avec de vraies armes et tu sais comment faire le maximum de dégâts. Tu fais exploser les dés de dégâts sur un 6. Conditions: 10 degrés dans une compétence d'arme, Combattant amateur dans la même catégorie.

- Connaître son ennemi

Tu sais observer tes ennemis et déceler leurs failles. Après un tour de combat, tu gagnes automatiquement un bonus de +2 en attaque et aux dégâts contre un adversaire précédemment observé.

Dans certains cas, le Mj peut autoriser le fait qu'il s'agisse d'un groupe d'adversaire s'ils sont très semblables (des flics du SWAT par exemple) plutôt qu'un ennemi isolé.

- Coup mortel (Contact, Distance)

Si tu surprends ta cible, tu peux lui porter une attaque qui a une chance de la tuer sur le coup quel que soit son nombre de points de vie.

Si ton attaque est un succès et qu'elle occasionne au moins 1 point de dégâts, la victime doit immédiatement effectuer un jet de *Résistance* contre une difficulté égale aux dégâts subis (minimum 15) ou mourir sur le coup.

Certaines créatures n'ayant pas d'anatomie précise sont immunisées au coup mortel.

Conditions : Attaque sournoise, Embuscade, 10 degrés en *Discretion*.

- Coup précis (Contact)

Tu n'as pas besoin d'être fort pour faire mal, tu sais parfaitement où taper.

Avec une arme légère ou à mains nues, tu utilises ton Habilitéte à la place de ta Force pour déterminer les dégâts que tu occasionnes.

On appelle Arme légère, une arme qui provoque 1d6 points de dégâts de base. Poignards, petites matraques et coups de poing américains sont dans cette catégorie.

- Coup surprise (Contact)

Quand tu te bats avec une arme, tu peux effectuer une attaque supplémentaire à -5 en donnant un coup de poing, de pied, de tête, de coude ou de genou.

Les règles du combat à mains nues s'appliquent alors.

[Tu veux optimiser ?](#)

Cumules mon gars, cumules! Combat à deux armes, Coup surprise, Frappe rapide, c'est la fête !

- Crâne épais (Cumulatif)

Tu peux ignorer un effet Sonné en dépensant un dK du tas. Tu peux utiliser cet atout une fois par tour et par atout.

- Cri de guerre

Tu peux crier en début de combat. Tous tes adversaires reçoivent un malus de -2 à leur première défense contre toi. Ça te coûte ta première action.

Ils ont aussi un -2 aux jets de Sauvegarde contre les tentatives d'Intimidation. Condition : Charisme +2 ou Force +3.

- Cri de ralliement

Une fois par combat et en une action, tu peux pousser un cri de bataille qui encourage tes alliés, leur donnant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au prochain tour.

Si tu possèdes aussi le cri de guerre, non seulement tu aides tes alliés, mais en plus tu impressionnes tes ennemis, et ça en une seule action.

Condition : Charisme +2 ou Force +3.

- Défense totale (Cumulatif)

Tu sais tout mettre en œuvre pour te protéger. Si tu ne fais aucune autre action dans le tour que te cacher, courir ou esquiver, tu obtiens un bonus de 2dK de circonstance par atout sur tes jets de Défense. Conditions : 5 degrés en *Esquive*, ne pas avoir l'atout Grand.

- Dos au mur

Lorsque tu es à zéro point de vie, tu ne te laisses pas tomber sans combattre. Tu gagnes alors un bonus de +2 en attaque et aux dégâts.

- Embuscade (Contact, Cumulatif, Distance)

Tu peux organiser une embuscade contre un groupe au maximum dix fois plus nombreux que le tien.

Il te faut une minute de préparation. Ton camp attaque le premier et tu reçois en plus un bonus de +2 à l'attaque et +1d6 aux dégâts pour tout le tour de surprise.

Tes alliés peuvent bénéficier du même bonus s'ils réussissent un jet de *Discrétion* contre une difficulté 15.

- Esquive acrobatique (Fatigant)

Tu peux éviter les attaques à force de saut et de cabrioles.

Si tu ne portes pas d'armure ou une armure légère, tu peux refaire, une fois par tour au maximum, un jet d'esquive que tu juges mauvais en utilisant à la place ta compétence d'Acrobatie.

Cet atout peut être pris plusieurs fois (max 3), chaque atout supplémentaire accordant un bonus de +2 au jet d'acrobatie et t'autorise à tenter cette action une fois de plus par tour.

Condition : 5 degrés en *Acrobatie*.

- Feinte (Contact)

Tu sais feinter. Une fois par combat et par adversaire, sur un jet réussi de *Bluff* contre un jet de *Réflexes* d'un adversaire, tu peux répartir tes degrés de *Bluff* dans ton attaque ou ta défense pour le tour complet.

- Feinte sanglante (Contact)

Tu peux placer un coup puissant lors d'une feinte. Non seulement les règles de la Feinte s'appliquent mais en plus les dégâts que tu provoques augmentent d'1d6.

Conditions : Feinte, 5 degrés en *Bluff*, au moins 3 atouts de combat au contact.

- Feinte sournoise (Contact)

On t'appelle l'exécuteur. Lors d'une feinte, tu peux augmenter tes dégâts en ajoutant les dés provenant de tes atouts d'Attaque Sournoise.

Conditions : Feinte, Attaque sournoise.

- Feinte mortelle (Contact)

Ta maîtrise de la feinte te permet de tenter des coups mortels. Tes dégâts lors d'une feinte augmentent de 1d6.

Conditions : Feinte sanglante, 10 degrés en *Bluff*, au moins 8 atouts de combat au contact.

- Gardien (Cumulatif, Fatigant)

Tu peux effectuer des jets de défense à la place d'une autre personne que tu désignes au début de ton tour et qui se trouve à moins de 3 mètres de toi, et ceci, à condition que tu ne fasses rien d'autre. Cet atout peut être pris 3 fois et te permet de désigner une personne supplémentaire à chaque fois. Si l'attaquant surpasse ton jet de défense, c'est la personne que tu protèges qui est touchée.

- Grand maître (Contact)

Tu maîtrises parfaitement les arcanes du combat à mains nues. Ton corps est une arme mortelle, taillée pour tuer.

Tu ajoutes 1d6 à tes dégâts à mains nues ou avec une arme utilisable avec ton style.

Choisis deux techniques supplémentaires ou améliores celles que tu possèdes déjà.

Conditions : Maître en arts martiaux, 15 degrés en combat à mains nues, au moins 10 atouts de combats au contact sans compter les spécialisations martiales.

- Guerrier du bistrot (Contact)

Où que tu sois tu arrives toujours à te débrouiller pour trouver une arme, pied de chaise, vieux tuyau ou tournevis rouillé. Cette arme ne fera jamais plus qu'1d6 de dégâts de base.

Tu gagnes un bonus de +2 au touché et aux dégâts avec ta compétence de *Combat à mains nues* ou *Combat à l'ancienne*.

[Tu veux optimiser ?](#)

- Iaijutsu (Contact, Fatigant, Distance)

Tu sais dégainer une arme et t'en servir immédiatement, d'un seul mouvement. Qu'il s'agisse d'un pistolet ou d'un sabre.

Il ne te faut qu'une action pour dégainer et frapper ou tirer. Tu n'as aucun malus, au contraire tu reçois un bonus de +2 à ton attaque.

De plus, si ta cible n'est pas déjà sur la défensive, elle est surprise par l'attaque.

Enfin, si un combat s'ensuit, tu reçois un bonus de +4 à la première initiative.

Cet atout peut-être utilisé en conjonction avec l'atout *Combat à deux armes*. Condition : 8 degrés dans la compétence d'arme concernée.

- Jeu de jambe (Cumulatif)

Si tu ne portes pas d'armure ou une armure légère, tu gagnes un bonus de circonstance de 1dK par atout à tous tes jets de Défense.

Condition : 5 degrés en *Esquive*.

- One-shot (Cumulatif, Distance, Fatigant)

Ton budget munition est plutôt limité. Tu n'aimes pas balancer des tonnes de plomb dans la nature et l'expression : "Une balle, un mort" semble avoir été inventé pour toi.

Si tu ne tires qu'une seule balle lors d'une action (pas de Tir Rapide, Combat à deux armes, Rafale etc..) tu peux soit :

- modifier le jet de localisation d'une blessure grave de +/-2 par atout,
- obtenir 1dK réussi par atout sur la table des effets spéciaux.

Dans tous les cas, tu dois dépenser les points d'Energie avant de faire ton jet de touché.

Conditions : 5 degrés en *Perception*, 5 degrés en *Concentration*.

- Maître en art martiaux (Contact)

Tu viens d'atteindre un nouveau palier dans la voie martiale.

Tu causes 1d6 points de dégâts supplémentaires à mains nues.

De plus, tu peux choisir deux techniques ou améliorer celles que tu connais déjà.

Conditions : Arts martiaux, au moins 8 atouts de combat au Contact, 10 degrés en *Combat à mains nues*.

- Mort silencieuse (Contact, Distance)

Tu sais tuer silencieusement. Si tu réussis à surprendre ta cible et à lui porter une attaque qui l'amène à 0 point de vie, tu peux dans le même temps faire un jet de *Discrétion* contre une difficulté de 15. Si ce jet est réussi le jet de blessure grave indique automatiquement la mort de ta cible. De plus, ton attaque aura été totalement silencieuse.

Les personnes endormies ou situées à plus de cinq mètres de la zone n'ont aucune chance d'avoir entendu ce qu'il s'est passé. Quant à celles qui sont plus proches, il leur faut réussir un jet de *Perception* contre ton jet de *Discrétion* pour attirer leur attention. Si le jet de *Discrétion* est un échec ou que la cible n'est pas morte sur le coup, les personnes à proximité de la scène vont sans doute remarquer quelque chose. Conditions :

Embuscade, Attaque sournoise, 5 degrés en *Discrétion*.

- Planqué (Cumulatif, Distance)

Lorsque les balles sifflent, tu es le premier à trouver un bon abri.

Si ta couverture procure au moins un dK de circonstance à tes jets de Défense, tu en gagnes deux supplémentaires gratuits.

- Puissance contrôlée (Contact, Fatigant)

Tu sais où taper pour faire mal. Tu ajoutes +1 point de dégâts en mêlée. Le bonus accordé augmente de +1 par cinq degrés ou trnache de cinq degrés dans la compétence d'arme.

[Exemple](#)

Exemple : John Silver dit Tranche-lame possède la compétence *Escrime Moderne* à 12 de base. Il gagne +4 points de dégâts à chaque fois qu'il frappe un adversaire avec son katana et qu'il dépense 1d6 points d'énergie.

- Roulade (Fatigant)

Tu peux toujours tenter de rouler sous les coups. Cela te permet de réduire les dégâts de 1 point. Le bonus accordé augmente de +1 par cinq degrés dans la compétence *Acrobatie*. Ces points de protection ne peuvent pas être réduits par la propriété *Perce-armure*. Condition : 1 degré en *Acrobatie*.

- Salopard (Contact, Krâsse)

Une fois par tour, en dépensant une krâsse, tu peux faire une attaque supplémentaire gratuite, à ton meilleur bonus, sur un adversaire qui a été touché et blessé par un de tes alliés. Il s'agit obligatoirement d'une attaque de contact.

- Saigneur (Contact)

Lorsque tu fais une attaque sournoise, tu peux choisir de ne pas appliquer le ou les dés de dégâts supplémentaires mais, à la place, d'infliger une hémorragie de 1 point de vie par tour et par atout d'Attaque Sournoise.

Le saignement de s'arrête qu'avec un jet de Biotech.

Condition : Attaque sournoise.

- Sens du combat (Cumulatif)

Tu possèdes une sorte de prescience qui te permet de savoir ce qu'il va se passer quelques millisecondes avant que cela ne se passe. Habitude du combat ou intuition animale, dans tous les cas ça aide. Tu gagnes gratuitement 3dK par atout au début de chaque scène de combat. Ces dés devront être utilisés pendant la scène ou ils seront perdus. Conditions : +3 en Psyché, 5 degrés en *Volonté*.

- Sous la ceinture (Contact)

T'es un crevard. Quand tu tentes une attaque en utilisant des dK, tu peux ajouter un dK gratuit, sans le prélever sur le tas.

[Tu veux optimiser ?](#)

Sous la ceinture et salopard, ça marche bien ensemble....

- Sniper (Distance)

Tu connais des techniques de respiration et de concentration te permettant de tirer extrêmement précisément si tu disposes du temps nécessaire à la visée. Chaque action passée à viser une cible immobile ou presque te file 2dK de circonstance avec un maximum de 6dK. Cette règle annule et remplace celle concernant la **visée pour mieux toucher**. Conditions : 5 degrés en *Concentration*, +2 en Psyché.

- Spécialisation

Choisis un modèle d'arme précis. A chaque fois que tu utilises cette arme tu gagnes un dK à utiliser immédiatement. Condition : 1 degré dans la compétence d'arme correspondante.

- Sursaut final

Si tu rates un jet de blessure grave et que tu tombes dans l'inconscience, tu as le droit d'effectuer une ultime action, même si tu as déjà agi ce tour.

- Survitesse (Fatigant)

Tu es extrêmement rapide. Cet atout te permet d'effectuer une deuxième action juste après la première. Si tu disposes de plus d'actions, tu les feras après tout le monde dans l'ordre des initiatives. Conditions : Adrénaline, 10 degrés en Initiative.

- Tireur d'élite (Distance, Fatigant)

Tu es un tireur d'exception avec ton arme spécialisée. Tu ajoutes +1 point de dégâts. Le bonus augmente de +1 par cinq degrés ou tranche de cinq degrés dans la compétence d'arme. Condition : Spécialisation.

- Tir de loin (Distance)

Tu ne reçois pas de dés de krâsse quand la cible est éloignée.

- Tir rapide (Cumulatif, Distance)

Tu es très rapide avec les armes à distance. Tu peux faire une attaque supplémentaire à ton meilleur bonus mais avec un malus de -2 à toutes tes attaques de ce tour.

Si tu prends cet atout une deuxième fois, le malus est annulé.
Avec un troisième atout tu gagnes une nouvelle attaque sans malus.

- Tir rapproché (Contact, Distance)

Tu ne subis pas de dés de krâsse quand tu es engagé avec la cible au corps à corps.

Expertise

- Boussole vivante

Tu réussis obligatoirement tes jets de *Survie en milieu hostile* pour t'orienter et trouver ton chemin.

- Connecté à l'info (Krâsse)

Tu es toujours au courant de l'actualité. Tu manges du média toute la journée. Télé, radio, net, journaux, tu lis et écoutes tout avec intérêt. Tu obtiens un bonus de +4 à tes jets d'*Actualités & Culture générale*. En dépensant un ou plusieurs dK, tu peux aussi connaître des informations sur une personne ou une organisation comme si tu avais déjà passé un moment à te renseigner sur lui. Tu as le droit de faire un jet de *Renseignement* sans perdre de temps.

- Coupez on la refait (Krâsse)

La plupart du temps tu réussis ce que tu entreprends. C'est un peu plus compliqué, mais c'est faisable.

Choisis une compétence Technique au moment où tu prends l'atout. Tu peux dépenser une krâsse pour refaire immédiatement un jet que tu viens de rater. En cas de nouvel échec, c'est définitivement foiré. A chaque fois que tu prends cet atout, il s'applique à une compétence différente.

- Disparition ninja

Tu connais des techniques secrètes qui te permettent de disparaître au vu et au su de tous. Tu peux faire des jets de *Discrétion* même si tu es observé ou que tu n'as rien derrière quoi te cacher. Pouf ! Disparu ! Condition : 10 degrés en *Discrétion*.

- La musique adoucit les mœurs

Tu es un virtuose. Si tu as l'occasion de jouer au moins un air de musique, tu obtiens un bonus de +4 à tous les jets de *Diplomatie* et *Bluff* sur les personnes qui l'ont entendu. Condition : 1 degré en métier (Musicien).

- Prudent

Tu sais bouger et agir de manière à ne pas laisser de traces. Tu prends toujours des précautions élémentaires (même quand tu ne le signales pas au Mj : gants, bottes souples sans empreintes, remettre les objets à leur place, etc.) Par ailleurs, si tu prends deux fois plus de temps pour agir, tu donnes un malus de -2 à tous les jets de *Fouille* et de *Perception* pour retrouver tes traces. Le malus augmente de 1 par cinq degrés dans la compétence *Discrétion*.

- Résistant

Ton métabolisme est plus efficace ou bien tu as essayé beaucoup de choses, toujours est-il que tu résistes particulièrement bien aux agressions contre ton corps.

Tu as un bonus de +4 à tous tes jets de Sauvegarde contre les maladies, le poison et les jets concernant la prise de drogues.

- Tacticien

Tu sais parfaitement trouver les failles dans les plans de tes ennemis. Lors d'un combat, tu peux passer un tour à observer la situation. La réussite d'un jet de *Tactique* difficulté 15 te permet de gagner un dK + un autre dK par tranche de 5 points de réussite à utiliser pendant le combat. Les compagnons qui écoutent tes indications peuvent bénéficier des dK obtenus par cet atout si tu leur en donnes. Tu peux le faire autant de fois que nécessaire pendant une scène donnée mais tu ne gagneras au maximum que ton nombre de degrés de maîtrise en *Tactique*. Condition : 1 degré en *Tactique*.

Exemple

WhitePaw est en plein tir croisé lors d'un braquage qui a mal tourné. Caché derrière une porte blindée, il prend le temps d'observer la situation. Il fait un jet de *Tactique* et obtient un résultat de 23. Il gagne immédiatement 3dK. Il peut recommencer le tour suivant et gagner de nouveaux dK. Il ne pourra obtenir ainsi que 8dK au maximum, ce qui correspond à ses degrés de maîtrise en *Tactique*.

- Talentueux

Choisis une compétence. Tu as un bonus de +4 à tous tes jets dans cette compétence. Tu peux prendre plusieurs fois cet atout mais sur des compétences différentes. Condition : 1 degré dans la compétence choisie.

- Utiliser le vent

Tu sais te placer pour utiliser le vent et pour camoufler tes bruits et tes odeurs. Lorsque le Mj indique que c'est possible tu obtiens un bonus de circonstance de 2dK à tous tes jets de *Discrétion*.

Sociaux

- Âme de chef

Tu gagnes un bonus de +4 aux jets de *Diplomatie* et d'*Intimidation* lorsque tu donnes des ordres à des subalternes ou des gens susceptibles de t'obéir. Ceux qui se placent sous tes ordres (et les respectent), reçoivent un bonus de +2 à tous leurs jets.

- Ami dans la haute

Tu connais quelqu'un d'important. Tu as pu lui sauver la vie lors d'une attaque 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. Il faudra déterminer de qui il s'agit avec le Mj.

- Bande de potes (Krâsse)

Tu fais parti d'un gang ou d'un club ou encore d'une amicale de joueurs de jeux de rôle. Dans tous les cas, tu sais que tu peux compter sur tes potes en cas de coup dur. Une fois par séance de jeu, tu peux dépenser et jeter jusqu'à 4dK. Chaque krâsse réussie fait venir autant d'amis à ta rescousse pour une action unique : Protection, combat, planque, ce que tu veux. Bien sur, n'oublie pas de renvoyer l'ascenseur.

- Bonnes adresses (Krâsse)

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 une ou plusieurs krâsses tu sais où acheter des objets qu'il est difficile ou impossible de trouver.

- Cent visages

Il est facile pour toi de te fondre dans une foule dans laquelle tu obtiens un bonus de *Discrétion* de +4. Tu peux aussi tenter un jet de *Déguisement* en un seul tour au lieu des dix minutes habituelles. Condition : 5 degrés en *Discrétion*.

- Chantage (Cumulatif, Krâsse)

Une fois par aventure et par atout, tu peux demander au Mj de te révéler un petit secret d'un personnage secondaire que tu connais. Evidemment, le but est de t'en servir pour faire pression et de l'obliger à faire quelque chose pour toi. Conditions : 5 degrés en *Psychologie*, +2 en *Intelligence*.

- Chef charismatique (Cumulatif)

Tu sais diriger les autres personnes pour leur soutenir le moral, les faire travailler ensemble, les pousser au-delà de leurs limites. Tu peux, une fois par séance et par atout, donner des dK gratuits aux gens qui se placent sous ton autorité pour un usage précis (l'utilisation d'une compétence précise, un bonus de combat, etc.). Le nombre de dK est égal aux degrés de ta compétence *Diplomatie* ou *Intimidation* que tu divises comme tu le souhaites parmi ton équipe.

Condition : +3 en *Charisme*.

- Chevalier blanc

Tu jouis d'une excellente réputation. Si tu es reconnu, tu reçois un bonus de +4 à tous tes jets de *Bluff* et *Diplomatie*. En combat, tous les alliés PNJ dans un rayon de dix mètres reçoivent un bonus de +2 à leurs jets d'attaque et de Sauvegarde. Condition : ne peut pas prendre l'atout Croquemitaine.

- Compagnon (Cumulatif)

Tu as avec toi un compagnon, un ami sincère, quelqu'un qui t'aide constamment.

Les règles de création sont au chapitre [Compagnons, animaux et sidekick](#).

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.

Condition : Chevalier blanc ou Croquemitaine, Chef charismatique ou Ame de chef.

- Contacts

Tu connais du monde, beaucoup de monde, et tu sais en tirer partie. Tu gagnes 4 points à répartir dans de nouveaux contacts ou dans des anciens à chaque fois que tu prends cet atout. Condition : +1 en Charisme, +1 en Intelligence, au moins un atout de Milieu Social.

- Croquemitaine

Tu jouis d'une mauvaise réputation. Si tu es reconnu, tu reçois un bonus de +4 à tous tes jets de *Bluff* et *Intimidation*. En combat, tous les ennemis qui s'approchent à moins de dix mètres doivent réussir un jet de *Volonté* ou recevoir un malus de -2 à leurs jets d'Attaque et de Sauvegarde. Condition : ne peut pas prendre l'atout Chevalier blanc.

- Dragueur

En observant une personne durant quelques minutes, tu devines ce qui lui fera plaisir ou quels sont ses centres d'intérêt. Tu dois faire un jet de *Psychologie* contre un jet de *Volonté* de la personne visée. En cas de succès, tu obtiens un bonus de +4 à tous tes jets de *Bluff*, *Diplomatie* et *Renseignements* contre cette personne.

- Fascination

Tu as l'art de capter l'attention. Choisis une compétence Sociale à laquelle appliquer cet atout, comme *Bluff*, *Diplomatie* ou *Musique*. Quand tu veux fasciner quelqu'un, fais un jet de cette compétence opposé à sa *Volonté*. Si tu réussis, la cible ne prête plus attention à rien d'autre que toi. Tu peux maintenir l'effet en consacrant ton tour à la fascination, et ce pendant un nombre de tours égal à tes degrés dans la compétence. Si ta victime est potentiellement menacée (par exemple si un de tes amis s'approche silencieusement pour l'assommer), elle a droit à un nouveau jet opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine une arme) interrompt automatiquement la fascination. Tu peux prendre cet atout plusieurs fois, en le liant à une nouvelle compétence à chaque fois.

- Fascination des foules

Maintenant, tu peux capter l'attention de tout un auditoire. Choisis une compétence pour laquelle tu as déjà l'atout Fascination. Tu affectes autant de personnes que tes degrés dans la compétence liée. Condition : Fascination.

- Faveur (Cumulatif, Krässe)

Une fois par aventure et par atout, tu peux demander une faveur à un personnage secondaire que tu connais. Cette faveur doit rester simple comme prêter sa bagnole ou les clés de l'appart' pour la nuit par exemple. Conditions : 5 degrés en *Psychologie*, +2 en Charisme.

- Gars du coin

Tu dois choisir une région ou une ville dont tu es originaire et que tu connais bien. Tu reçois un bonus de +4 à tous tes jets de *Renseignements*, *Diplomatie* et *Survie en milieu hostile* ainsi que les compétences de *Connaissance* concernant la région ou sur son sol. S'il s'agit d'une mégapole, cet atout ne fonctionne que pour un quartier défini.

- Gros bras à la pelle (Krässe)

Une fois par aventure, tu peux faire appel à un nombre de gars égal à ton bonus de Charisme plus un par dK dépensé. En gros ce sont quelques types louches qui peuvent mettre la main à la batte pour quelques biftons.

Il faut leur promettre une récompense et ils disparaissent à la fin de l'aventure. Cet atout est différent de Bande de pote et tu peux parfaitement posséder les deux.

- 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.

- menteur patenté (Krässe)

Parce que tu as passé beaucoup de temps au cours de ta vie à manipuler les gens, tu es devenu assez bon pour juger de l'effet immédiat de tes paroles. Lorsque tu uses de *Diplomatie* ou de *Bluff*, tu peux dépenser un dK pour retenter immédiatement un jet raté. 5 degrés en *Diplomatie* ou *Bluff*.

- 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.

- Milieu Social (Cumulatif)

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

De plus, tu obtiens deux points de contact à dépenser dans ce milieu. Tu peux prendre cet atout plusieurs fois pour obtenir 2 points de contact supplémentaires et un bonus permanent de +2 à tous tes jets de compétences Sociales avec les membres de ce groupe.

- Polyglotte

Tu parles deux langues supplémentaires, quasiment sans accent. Rajoute toi deux compétences de Langue à +5.

- Première impression

Lorsque tu rencontres pour la première fois une personne ou un groupe tu peux faire un jet d'*Impression* contre un jet de *Volonté* de leur part. En cas de succès, tu gagnes 1dK + 1dK par tranche de 5 points de réussite. Tu peux utiliser ces dK contre tes cibles durant la scène à suivre, en confrontation sociale ou physique.

Condition : 5 degrés en *Impression*.

- Provocateur

Si tu réussis un jet de *Bluff* en opposition contre un jet de *Volonté* d'un adversaire, tu obliges celui-ci à t'attaquer immédiatement avec un malus de -4 à toutes ses actions pendant un tour entier. Cet atout ne fonctionne pas sur les animaux et les gens qui ne parlent pas ta langue.

Condition : 1 degré en *Bluff*.

- 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.

Condition : 10 degrés dans les compétences de Langue.

- Sexy

Tu reçois un bonus de +4 en *Bluff* et *Diplomatie* auprès des membres de l'autre sexe. Condition : +2 en Charisme.

- Yeux de la colère

Une fois par combat et par adversaire, en une action gratuite, tu peux impressionner un ennemi au point de lui faire perdre tous ses moyens. Sur un jet d'*Intimidation* réussi contre un jet de *Volonté*, tu empêches ton opposant d'agir ou d'attaquer pendant un tour complet. Il a toujours le droit de se défendre.

Chance

- 1 sur un million (Krässe)

Si'il avait fallu balancer un missile au cœur de l'étoile noire poursuivi par Dark Vador et 50 chasseurs, c'est toi qu'on aurait appelé. Les trucs impossibles c'est justement ton domaine.

Si tu dois faire un jet qu'il est impossible de réussir sans l'utilisation de dK ou dont la difficulté finale est supérieure à 30, alors tous les dK que tu utiliseras réussiront sur un résultat de 4 ou plus. Cet atout ne permet que de réussir son action, pas de gagner les avantages spéciaux comme les bonus aux dégâts en combat par exemple.

Cet atout n'est utilisable qu'une seule fois par séance. Condition : au moins deux autres atouts de Chance.

- Deuxième chance

Tu es particulièrement chanceux dans un domaine. Choisis un danger spécifique, comme les chutes, les pièges, le contrôle mental (ou n'importe quoi d'autre de précis). Si tu échoues à un jet de Sauvegarde contre ce danger, tu peux immédiatement refaire le jet. Le Mj a le dernier mot pour décider si l'atout peut s'appliquer à tel ou tel danger. Tu peux prendre cet atout plusieurs fois, en l'appliquant à un domaine différent à chaque fois.

- Chanceux

Une fois par séance de jeu, tu peux relancer tous les dés d'une krässe ou d'une contre-krässe.

- Forcer le destin (Cumulatif)

Même lorsque les éléments sont contre toi, le Destin penche toujours en ta faveur. Tu gagnes un bonus égal à ton Charisme au d20 pour savoir qui obtient les dK lors d'une contre-Krässe. Chaque atout supplémentaire te donne un bonus de +2. Condition : au moins 1 atout de Chance, +3 en Charisme.

- Pas passé loin (Cumulatif, Krâsse)

Une fois par tour et par atout, tu peux dépenser trois dK pour annuler une attaque réussie. Tu dois choisir cette option avant qu'on ne lance les dés de dégâts. Condition : au moins 1 atout de chance.

- Porte-poisse

Tu portes la poisse. Tous les gens, amis ou ennemis, qui sont à proximité de toi souffrent d'un malus de -4 à tous leurs jets de Sauvegarde (*Esquive* comprise).

- Pushing the limit

Ce n'est qu'aux portes de la mort que le Destin montre son vrai visage. Si tu arrives à 0 point de Vie ou d'Energie, tu conserves le droit d'utiliser des dK mais à chaque fois que tu le fais et que tu réussis, tu tires un jet de Mort comme si tu venais d'encaisser une blessure grave, contre une difficulté de $15 +$ le nombre de dK réussis. En cas d'échec tu meurs à la fin du tour.

Exemple

WhitePaw s'est fait bien allumer par les gardes corps. Tentant le tout pour le tout, il se jette du toit du building en essayant d'activer son mini-parachute ventral. Il doit réussir un jet de sport dif 15. Il est mal en point, à 0 point de vie. Il dépense 4 dK et réussit son jet en obtenant deux 6. Il jette immédiatement un jet de Mort contre 17.

- Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? (Krâsse)

Tu peux dépenser une krâsse pour trouver le petit objet générique dont tu as besoin et qui ne se trouve pas dans ta liste d'équipement. Le Mj a toujours le dernier mot, mais il doit te rendre ta krâsse s'il refuse l'utilisation de cet atout.

- Qu'est ce que j'ai dans mon sac (Krâsse)

Tu peux maintenant partir à l'aventure sans préparer quoi que ce soit.

Dépense deux dK pour trouver un objet de taille moyenne que tu n'as pas dans ta liste d'équipement. Il faut que ça reste un minimum plausible et le Mj doit de toute façon donner son aval. S'il s'agit de quelque chose de cher, il peut même te faire payer retro-activement.

Conditions : Qu'est ce que j'ai dans ma poche, un autre atout de chance.

- Qu'est ce que j'ai dans mon garage (Krâsse)

Tu as une chance incroyable et tu réussis toujours à trouver ce dont tu as besoin. En dépensant trois dK tu peux trouver n'importe quoi comme une voiture avec les clés sur le contact, un buisson bienvenu lors d'une chute autrement mortelle ou encore une place de parking libre en plein centre-ville à 18h. Le Mj doit déterminer si ta demande est possible. Aucun objet obtenu de cette façon ne peut être conservé plus d'une scène à moins que ton Mj ne t'autorise à le payer retroactivement.

Conditions : Qu'est ce que j'ai dans mon sac, trois autres atouts de chance.

- Rituel de chance (Fatigant spécial)

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. Une fois par séance tu peux effectuer un rituel qui te permet d'échanger des points d'Energie contre des dK sur la base d'1d6 points d'Energie par dK. 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.

Spéciaux

- Camouflage (Krâsse)

Tu peux passer un tour pour camoufler, y compris sur toi, un objet plus petit que ta main. Il devient introuvable à moins d'utiliser les grands moyens, fouille au corps par exemple. Tu ne peux tenir camouflé qu'un seul objet à la fois.

- Chemise de fer (Krâsse)

Tu peux ajouter ta Constitution à ta résistance aux dégâts pendant un tour complet. Cette armure n'est pas réduite par la propriété Perce-armure.

- Compagnon animal (Cumulatif)

Tu peux choisir un compagnon animal. Tu le construis comme un personnage avec 4 atouts. À chaque fois que tu reprends cet atout, tu peux prendre un autre animal ou choisir un animal plus puissant (2 atouts supplémentaires maximum) à la place de celui que tu possèdes. Le compagnon animal gagne un atout à chaque fois que tu en gagnes 4.

Condition : Un degré dans la compétence *Dressage* par atout de Compagnon animal que tu prends.

- Conversion (Krässe)

Tu es capable d'utiliser tes atouts 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'Energie provoqué par l'utilisation d'un atout.

- Fanatique

Tu as un bonus de +2 aux dégâts quand tu attaques l'objet de ta haine. Malheureusement tu as aussi un malus de -4 à tous tes jets de compétence sociale pour interagir avec eux ainsi que pour résister à l'effet de l'atout Provocateur. La cible de ta haine doit être définie en accord avec le Mj.

Exemple : Flics, Fumeurs de joints, Neo-nazis, les Automobilistes mal garés, les Patrons d'entreprises de plus de 20 employés, les Fournisseurs d'Accès à Internet etc...

- Incassable

Tu es dur à la mort. Même la tête dans le pavé, tu te relèves. Tu obtiens un bonus de +4 sur les jets de Mort.

Condition : 10 degrés en *Volonté*, Pushing the limit.

- Invincible

Tu peux utiliser l'atout 'J'veux pas crever' à volonté tant qu'il te reste des points de Constitution ou de Psyché à dépenser.

Conditions : Invulnérable, J'veux pas crever.

- Invulnérable

Dans le milieu on t'appelle Robocop. Tu peux rester au milieu d'un combat sans craindre le coup de malchance qui t'enverra au tapis.

Il faut maintenant obtenir trois 6 pour t'occasionner une blessure grave si tu n'es pas à 0 point de vie.

Condition : Incassable, 10 degrés en *Résistance*

- J'veux pas crever ! (Krässe)

Tu vas quand même pas mourir comme ça ? Comme une merde sur le trottoir ? Tu vau mieux que ça quand même !

Une fois par scénario, tu peux dépenser autant de dK que tu le souhaites pour annuler des blessures graves. A la fin de la scène, tu perds un point de Constitution ou un point de Psyché selon la caractéristique la plus haute. Tu le récupéreras après quelques semaines de repos. Si tu ne remplis plus les conditions pour avoir l'atout, tu le perds jusqu'à ce que tu regagnes ton point de caractéristique. Conditions : +3 en Constitution ou Psyché, Pushing the limit.

- Lecteur

Tu lis vite et bien mieux que la plupart. Les recherches en bibliothèque ou dans les archives ou encore la recherche sur internet est moitié moins longue pour toi. De plus tu obtiens un bonus de +2 à tous tes jets de *Renseignement* lorsque tu farfouilles dans ce genre de source.

- Lien du sang

Deux ou plusieurs personnages doivent prendre cet atout en même temps. Il leur est désormais impossible de se trahir. Par ailleurs, ils sentent toujours si l'un d'entre eux est en danger et bénéficient d'un bonus de +4 en *Psychologie* pour comprendre les intentions des autres à demi-mot, et même sans parler. De plus chacun d'eux bénéficie de l'atout Attaque concertée mais uniquement avec son alter-ego.

- Mémoire eidétique (Krässe)

Tu as une mémoire phénoménale et t'es capable de te souvenir de centaines de noms, de visages, de faits. De plus, dépense un dK et le Mj doit te redonner une indication à propos de ce que tu as vu ou entendu même si tu ne l'as pas noté.

- Objet personnel

Tu disposes d'un objet bien à toi, qu'il provienne d'un héritage, qu'il porte une charge émotionnelle intense, que tu l'aies volé lors d'un cambriolage, qu'il importe il t'appartient et possède une grande valeur. Au moins pour toi.

Tu peux choisir n'importe quoi, en accord avec le Mj, depuis l'arme enchantée, 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 maître 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 au touché et aux dégâts. S'il s'agit d'un véhicule, sa valeur peut se chiffrer en centaines de milliers de thunes. Un véhicule moins cher peut se voir doté de fonctions supplémentaires *JamesBondesques*. Bref fais-toi plaisir. Condition : le plus souvent, cet atout devra être pris à la création mais certaines circonstances peuvent permettre de le prendre en cours de partie.

- Profiler

En te basant sur les témoignages et les faits, tu es capable de dresser un portrait physique et psychologique d'une personne, de ses habitudes et des ses pensées. Condition : 5 degrés en *Psychologie*.

- Que d'un œil

Tu n'es jamais surpris dans ton sommeil. Tu peux toujours faire un jet de Sauvegarde (*Esquive* incluse) ou de *Perception*.

- Rage destructrice (Cumulatif, Fatigant)

Tu es capable de te plonger dans une transe de combat, une fois par jour. Tu gagnes +2 en Force et à tes jets de Sauvegarde sauf l'*Esquive*. Tant que tu es dans cet état, tu ne peux pas utiliser de compétences nécessitant concentration ou patience. Chaque tour passé sous l'effet de la rage te coûte 1d6 points d'Énergie. Quand tu n'as plus d'énergie, la rage prend fin. Si tu décides d'arrêter avant, tu es automatiquement Mal en point, même si tu n'as pas perdu tous tes points d'Énergie, pendant 1d6 tours. Pour chaque nouvel atout de Rage destructrice, tu gagnes un bonus de +2 supplémentaire.

- Rat d'atelier

Tu as visité moult ateliers dans ton enfance, demandant aux uns et aux autres comment ils travaillent. En conséquence tu peux toujours ajouter ton bonus d'Intelligence à tous les jets de compétences Techniques où tu n'as pas le moindre degré de compétence.

- Rêve

Tu fais des rêves étranges dont tu te souviens parfois. Certains sont prémonitoires ou donnent des indices sur ce que tu vis.

- Sacrifice

Tu es un martyr, un jour tu mourras pour ta cause et tu le sais. Une fois et une seule, tu peux décider que tous les dK que tu lances sont efficaces sur un jet de 4 ou plus. Les effets spéciaux, comme les augmentations de dommages par exemple, fonctionnent. Tu meurs obligatoirement à la fin de l'action. Condition : Pushing the limit, Fanatique.

- Scan rapide

Tu sais embrasser un lieu d'un seul regard rapide et ne rien rater de ce qui est essentiel. Pas besoin d'y passer dix minutes, tout ce qui n'est pas dissimulé, tu le vois. Conditions : 3 degrés en *Perception* et 3 degrés en *Fouille*.

- Sixième sens

Tu obtiens un bonus de +4 à tes jets de *Perception*. Tu peux en outre toujours agir avant tout le monde quand tu parviens à détecter une embuscade.

- Sursaut final

Si tu rates un jet de Mort et que tu tombes dans l'inconscience, tu as le droit d'effectuer une ultime action, même si tu as déjà agi ce tour.

Ouf, y'en a quand même un paquet.

Si tu veux une table un peu plus synthétique, va voir le [tableau des atouts](#).

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](#).

[Retour à la Table des matières](#) ▾

[FuturdK](#) ▾ [Annexes](#) ▾

Tableau des atouts

Le tableau suivant va te décrire de manière synthétique tous les effets des atouts. Ca te permettra de choisir plus facilement ce dont ton personnage à besoin.

- Nom : Il s'agit du nom de l'atout en question.
- Effet : L'effet en terme de jeu, succinctement décrit.
- Fat. : Si l'atout est Fatigant il y aura une croix (x). S'il est Très Fatigant, deux croix (xx).
- Cum. : Si cet atout est cumulatif il y aura une croix (x). S'il s'agit d'un atout Sans Limite il y aura inscrit SL.
- Conditions : Certains atouts demandent des conditions particulières inscrites ici.
- Mots-clés : Certains atouts n'existent que dans des univers spécifiques. Normalement ton Mj est assez intelligent pour savoir ce qu'il autorise ou pas. Les mots-clés n'ont donc qu'une valeur indicative.

Origine						
Nom	Effet	Fat.	Cum.	Conditions	Mots-clés	
Armure naturelle	+2 en résistance aux dégâts, cumulable avec d'autres protections.		x		Magie, Futuriste, Super-héros	
Bon sens	+4 aux Sauvegarde contre les tentatives pour contrôler ou berner l'esprit. Un adversaire ne peut utiliser de dK pour ces actions.					
Cyborg	Tu peux acheter autant de matériel cybernétique que ton corps peut en supporter. Tu appartiens à quelqu'un.				Futuriste	
Doué	+1 dans une caractéristique avec un max de 5.			+3 dans la caractéristique choisie.		
Empathie animale	+2 à <i>Dressage</i> et aux compétences sociales avec les animaux.					
Gamin	-1 en Force, +1 en Habilité, +1 en Psyché, +4 en <i>Bluff</i> .			Impossible d'utiliser les armes trop grosses.		
Grand	+2 en <i>Esquive</i> , -4 en <i>Discrétion</i> , +1d6 aux dégâts en mêlée, +4 en <i>Intimidation</i> .					
Monnaie	100 000 thunes par atout.		x			
Niveau de vie	+1 Niveau de vie par atout.		x			
Otaku	Permet de se connecter au Réseau sans ordinateur et sans-fil			5 degrés en <i>Informatique</i> , 5 degrés en intelligence, 5 degrés en <i>Concentration</i> , Gamin	Futuriste	
Petit	+2 aux jets de Défense, +4 en <i>Discrétion</i> .			Impossible d'utiliser les armes trop grosses.		
Sens artistique	+1dK de circonstance par période de temps pour achever un travail.					
Surdoué	+1 dans une caractéristique avec un max de 6.			Doué		
Terrain privilégié	Le Mj ne peut mettre de Krâsses sur les jets de déplacement et <i>Survie en milieu hostile</i> dans le milieu choisi. Les dégâts des dangers naturels du milieu sont divisés par deux.					
Vision nocturne	Aucun malus lié au combat dans l'obscurité s'il y a un minimum de lumière.				Futuriste, Magique	
Vision thermique	Vision des zones de chaleur. Aucun malus lié au combat dans l'obscurité mais difficulté à percevoir les détails.				Futuriste, Magique	

Progression						
Nom	Effet	Fat.	Cum.	Conditions	Mots-clés	
Apprentissage	8+Intelligence points de compétence à distribuer. Max +1 par compétence et par atout.				SL	
Compteurs	Soit gain de 5+Constitution points de Vie et 1+Psyché points d'Energie, soit 1+Constitution points de Vie et 5+Psyché points d'Energie.				SL	
Energie	+10 Points d'Energie				SL	
Vitalité	+10 Points de Vie.				SL	

Combat						
Nom	Effet	Fat.	Cum.	Conditions	Mots-clés	
Action concertée	Tu obtiens +2 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque personne qui attaque la même cible.				Contact	
Adrénaline	+1 action après tout le monde	xx	x			
Ange gardien	+4 en <i>Perception</i> pour repérer les embuscades contre ton client. Tu peux défendre ton client et faire une autre action. Si un adversaire bat ton score de Défense c'est			Gardien, 5 degrés en <i>Perception</i> .		

	toi qui es touché.				
Arme de parade	Si tu te bats avec deux armes tu gagnes +2 à tes jets de Défense.				Contact
Armes d'expert	+1 au touché et +1d6 aux dégâts avec les armes de petite taille.			Combattant amateur ou Spécialisation.	Contact, Distance
Artiste de la tripaille	Jet de <i>Volonté</i> pour qu'un ennemi t'attaque après t'avoir vu tuer quelqu'un.			+3 en Force.	Contact
Arts martiaux	Gain de deux techniques de combat.			5 degrés en <i>Combat à mains nues</i> .	Contact
Assuétude à l'adrénaline	Perte d'1d6 d'Energie au lieu de 2d6 en utilisant l'atout Adrénaline.			Adrénaline.	
Attaque dévastatrice	-2 en attaque et +1d6 aux dégâts.	x	x		Contact
Attaque sournoise	+1d6 aux dégâts par atout en cas de surprise de l'adversaire.		x		
Boîte de conserve	Réduction du malus d'armure de 2 points par atout.		x		
Charge furieuse	En cas de charge tu peux jeter deux fois le nombre de d6 de dégâts pour la première attaque.				Contact
Combat à deux armes	Gain d'une attaque à -2.			+2 en Habileté, impossible avec des armes lourdes.	Contact, Distance
Combat en aveugle	Pas de malus au combat dans l'obscurité.			+2 en Psyché.	
Combattant amateur	+2 au touché et aux dégâts avec toute une famille d'arme.			5 degrés dans une compétence d'arme.	
Combattant brutasse	Les dés de dégâts de tes armes préférées explosent sur 5 ou 6.			15 degrés dans une compétence d'arme, Combattant professionnel dans la même catégorie.	
Combattant maso	+1dK gratuit pour 10 points de Vie perdus.				
Combattant professionnel	Les dés de dégâts de tes armes préférées explosent sur 6.			10 degrés dans une compétence d'arme, Combattant amateur dans la même catégorie.	
Connaître son ennemi	+2 au touché et aux dégâts contre un adversaire ou un groupe d'adversaire observés pendant un tour.				
Coup mortel	En cas de surprise tu peux tuer ton adversaire si tu lui fais au moins un point de dégâts. Il doit réussir un jet de <i>Résistance</i> contre 15 ou mourir instantanément.			Attaque sournoise, Embuscade, 10 degrés en <i>Discrétion</i> .	Contact, Distance
Coup précis	Habileté à la place de Force pour déterminer les dégâts avec une arme légère.				Contact
Coup surprise	Une attaque supplémentaire de <i>Combat à mains nues</i> à -5 lorsque tu te bats avec une arme de mêlée.				Contact
Crâne épais	Une fois par tour et par atout permet d'éviter l'effet Sonné en dépensant un dK.		x		
Cri de guerre	Si tu cries en début de combat tes adversaires ont -2 en Défense et -2 aux jets de Sauvegarde contre l' <i>Intimidation</i> .			+2 en Charisme ou +3 en Force.	
Cri de ralliement	Une fois par combat tu peux encourager tes alliés. Ils ont +2 au touché et aux jets de Sauvegarde jusqu'au prochain tour.			+2 en Charisme ou +3 en Force.	
Défense totale	Si tu ne fais rien du tour, tu gagnes 2dK de circonstance par atout à tes jets de Défense.		x	5 degrés en <i>Esquive</i> , ne pas avoir l'atout Grand.	
Dos au mur	+2 au touché et aux dégâts si tu es à 0 point de Vie.				
Embuscade	Après une minute de préparation tu gagnes l' <i>Initiative</i> , +2 au touché et +1d6 aux dégâts par atout pour tout le tour de surprise. Tes alliés peuvent bénéficier de ce bonus s'ils réussissent un jet de <i>Discrétion</i> contre 15.		x		Contact, Distance

Esquive acrobatique	Avec une armure légère ou sans armure, tu peux refaire une fois par tour et par atout un jet d' <i>Esquive</i> en utilisant <i>Acrobatie</i> à la place.	x		5 degrés en <i>Acrobatie</i> .	
Feinte	Une fois par combat et par adversaire, si tu réussis un jet de <i>Bluff</i> contre <i>Réflexes</i> tu gagnes tes degrés en <i>Bluff</i> à répartir en Attaque et en Défense pendant un tour.				Contact
Feinte sanglante	Comme Feinte mais avec +1d6 aux dégâts.			Feinte, 5 degrés en <i>Bluff</i> , au moins 3 atouts de combat au contact.	Contact
Feinte sournoise	Comme Feinte mais en ajoutant les dégâts d'Attaque sournoise.			Feinte, Attaque sournoise.	Contact
Feinte mortelle	Comme Feinte mais en avec +1d6 aux dégâts.			Feinte sanglante, 10 degrés en <i>Bluff</i> , au moins 8 atouts de combat au contact.	Contact
Gardien	Tu peux effectuer des jets de Défense à la place d'une autre personne à moins de 3 mètres par atout.	x	x		
Grand maître	+1d6 de dégâts à mains nues, gain ou amélioration de deux techniques de combat.			Maître en arts martiaux, 15 degrés en combat à mains nues, au moins 10 atouts de combats au contact sans compter les techniques de combat.	Contact
Guerrier du bistrot	+2 au touché et aux dégâts avec une arme improvisée.			8 degrés dans la compétence d'arme appropriée.	Contact
Iaijutsu	Une seule action pour dégainer et frapper. +2 au touché lors de cette action. +4 à l'initiative suivante.				
Jeu de jambe	Sans armure ou avec une armure légère tu gagnes 1dK de circonstance par atout à tous les jets de Défense. De plus tu peux utiliser <i>Esquive</i> au contact sans malus.		x	5 degrés en <i>Esquive</i> .	
One-shot	Soit +/-2 par atout sur la localisation d'une blessure grave, soit 1dK réussi par atout sur la table des effets spéciaux.	x	x	5 degrés en <i>Perception</i> , 5 degrés en <i>Concentration</i>	Distance
Maître en art martiaux	+1d6 aux dégâts à mains nues. Gain ou amélioration de 2 techniques de combat.			Arts martiaux, au moins 8 atouts de combat au Contact, 10 degrés en <i>Combat à mains nues</i> .	Contact
Mort silencieuse	Si un coup amène la cible à 0 point de Vie et que tu réussis un jet de <i>Discrétion</i> contre 15, elle meurt automatiquement et silencieusement.			Embuscade, Attaque sournoise, 5 degrés en <i>Discrétion</i> .	Contact, Distance
Planqué	Si tu as un abri qui donne au moins 1dK de bonus de circonstance en Défense alors tu gagnes 2dK supplémentaires par atout.		x		Distance
Puissance contrôlée	+1 point de dégâts en mêlée +1 par tranche de 5 degrés dans la compétence d'arme.	x			Contact
Roulade	+1 en résistance aux dégâts +1 par tranche de 5 points en <i>Acrobatie</i> .		x	1 degré en <i>Acrobatie</i> .	
Salopard	Une fois par tour, en dépensant 1dK, gain d'une attaque gratuite au meilleur bonus sur une cible déjà blessée par un allié.				Contact
Saigneur	A la place des dés de bonus aux dégâts de l'Attaque sournoise, tu provoques une perte de 1 point de Vie par tour et par atout d'Attaque sournoise.			Attaque sournoise.	Contact
Sens du combat	Gain de 3dK par atout au début de chaque scène de combat.		x	+3 en <i>Psyché</i> , 5 degrés en <i>Volonté</i> .	
Sous la ceinture	Si tu utilises des dK pour ton attaque, tu en gagnes un gratuit.				Contact
Sniper	Chaque action passée à viser donne 2dK de circonstance, max 6dK.			5 degrés en <i>Concentration</i> , +2 en <i>Psyché</i> .	Distance
Spécialisation	1dK gratuit à utiliser immédiatement lors de l'utilisation d'une arme spécifique.			1 degré dans la compétence d'arme correspondante.	
Survitesse	Tu peux faire ta deuxième action juste après la première.	x		Adrénaline, 10 degrés en Initiative.	

Tireur d'élite	+1 point de dégâts avec une arme spécifique +1 par tranche de cinq degré dans la compétence d'arme.	x		Spécialisation.	Distance
Tir de loin	Tu n'as aucun malus lorsque la cible est éloignée.				Distance
Tir rapide	Gain d'une attaque à distance. Chaque attaque est à -2.				Distance
Tir rapproché	Tu n'as aucun malus pour tirer contre un assaillant qui vient au contact.				Contact, Distance

Expertise					
Nom	Effet	Fat.	Cum.	Conditions	Mots-clés
Boussole vivante	Les jets de <i>Survie en milieu hostile</i> pour t'orienter sont automatiquement réussis.				
Connecté à l'info	+4 à tous les jets d' <i>Actualités & Culture générale</i> . En dépensant un ou plusieurs dK tu peux faire un jet de Renseignement sans passer le temps nécessaire.				Krâsse
Coupez ! On la refait	Tu peux refaire immédiatement un jet raté d'une compétence Technique spécifique.				
Disparition ninja	Tu peux faire des jets de <i>Discrétion</i> même en étant observé.			10 degrés en <i>Discrétion</i> .	
La musique adoucit les mœurs	+4 en <i>Diplomatie</i> et <i>Bluff</i> contre des personnes qui t'ont entendu jouer.			1 degré en métier (Musicien)	
Prudent	Les observateurs ont un malus de -2 aux jets de <i>Fouille</i> et <i>Perception</i> pour repérer tes traces. Le malus augmente de 1 par tranche de cinq degrés dans la compétence <i>Discrétion</i> .				
Résistant	+4 aux jets de Sauvegarde contre les maladies, le poison et les jets concernant la prise de drogue.				
Tacticien	Un jet de <i>Tactique</i> contre 15 permet de gagner 1dK +1dK par tranche de cinq points de réussite. Les alliés peuvent en bénéficier sous condition.			1 degré en <i>Tactique</i> .	
Talentueux	+4 à tous les jets dans une compétence spécifique.			1 degré dans la compétence choisie.	
Utiliser le vent	+2dK de circonstance à tous les jets de <i>Discrétion</i> lorsqu'il est possible d'utiliser le vent.				

Sociaux					
Nom	Effet	Fat.	Cum.	Conditions	Mots-clés
Âme de chef	+4 en <i>Diplomatie</i> et <i>Intimidation</i> . +2 à tous les jets de ceux qui écoutent tes ordres.				
Ami dans la haute	Tu connais quelqu'un d'important.				
Bande de pote	Dépense jusqu'à 4 Krâsses. Chaque réussite fait venir autant de potes pour te filer un coup de main.				Krâsse
Bonnes adresses	Tu sais où trouver du bon matos pas cher. Tu achètes toujours ton avec une réduction de 10%. En dépensant une ou plusieurs Krâsse, tu peux acheter du matériel difficile à trouver.				Krâsse
Cent visages	+4 en <i>Discrétion</i> dans une foule. Les jets de <i>Déguisement</i> se font en un tour au lieu de 10 minutes.			5 degrés en <i>Déguisement</i> .	
Chantage	Tu peux connaître des petits secrets de ton entourage pour obtenir des avantages.		x	5 degrés en <i>Psychologie</i> , +2 en <i>Intelligence</i> .	Krâsse
Chef charismatique	Tu peux donner <i>Diplomatie</i> ou <i>Intimidation</i> Krâsses gratuites à tes subordonnés.		x	+3 en <i>Charisme</i> .	
Compagnon	Tu as avec toi un compagnon qui t'aide et te soutient.		x	Chevalier blanc ou Croquemitaine, Chef charismatique ou Ame de chef.	

Chevalier blanc	+4 en <i>Bluff</i> et <i>Diplomatie</i> si tu es reconnu. En combat tes alliés ont +2 aux jets d'Attaque et de Sauvegarde.			Ne peut pas prendre l'atout Croquemitaine.	
Contacts	Tu gagnes 4 points de contacts.			+1 en Charisme, +1 en Intelligence, au moins deux atouts de Milieu Social.	
Croquemitaine	+4 en <i>Bluff</i> et <i>Intimidation</i> si tu es reconnu. En combat tes adversaires ont -2 à leurs jets d'Attaque et de Sauvegarde s'ils ratent un jet de <i>Volonté</i> .			ne peut pas prendre l'atout Chevalier blanc.	
Fascination	Tu peux fasciner quelqu'un grâce à une de tes compétences sociales.				
Fascination des foules	Tu peux fasciner une foule.			Fascination.	
Faveur	Tu peux demander une faveur à quelqu'un de ton entourage.		x	5 degrés en <i>Psychologie</i> , +2 en Charisme.	Krâsse
Gars du coin	+4 à tous tes jets de <i>Renseignements</i> , <i>Diplomatie</i> , <i>Survie en milieu hostile</i> et <i>Connaissance</i> sur un lieu précis.				
Gros bras à la pelle	Une fois par aventure tu peux faire appel à des gros bras.				Krâsse
Identité secrète	Tu as une identité secrète.				
Menteur patenté	En dépensant une Krâsse tu peux relancer un jet raté de <i>Diplomatie</i> ou <i>Bluff</i>			5 degrés en <i>Diplomatie</i> ou <i>Bluff</i> .	Krâsse
Mentor	Tu connais quelqu'un qui t'aide et te protège.				
Milieu Social	Tu connais particulièrement bien un milieu précis.		x		
Polyglotte	Tu parles deux langues en plus.				
Première impression	Tu peux gagner des dK gratuits à chaque fois que tu rencontres quelqu'un pour la première fois.			5 degrés en <i>Impression</i> .	
Provocateur	Un jet de <i>Bluff</i> contre un jet de <i>Volonté</i> oblige quelqu'un à t'attaquer avec un malus de -4 à toutes ses actions pendant un tour.				
Sabir	Tu peux te faire comprendre dans toutes les langues.			Polyglotte.	
Sexy	+4 en <i>Bluff</i> et <i>Diplomatie</i> avec les membres du sexe opposé.			+2 en Charisme.	
Yeux de la colère	Une fois par combat et par adversaire tu peux l'impressionner et lui faire perdre son action.				

Chance					
Nom	Effet	Fat.	Cum.	Conditions	Mots-clés
1 sur un million	Sur un jet impossible à réussir, les dK réussissent sur 4 ou plus.			Au moins deux autres atouts de Chance.	Krâsse
Deuxième chance	Tu peux refaire un jet de Sauvegarde raté contre un danger précis.				
Chanceux	Une fois par séance tu peux relancer les dés d'une Krasse ou d'une contre-Krâsse.				
Forcer le destin	Tu gagnes un bonus égal à ton Charisme pour savoir qui obtient les dés lors d'une contre-Krâsse.		x	au moins 1 atout de Chance, +3 en Charisme.	
Pas passé loin	Une fois par tour et par atout tu peux annuler une attaque réussie contre toi en dépensant trois Krâsses.		x	Au moins 1 atout de chance.	Krâsse
Porte-poisser	-4 aux jets de Sauvegarde de tous les gens autour de toi.				
Pushing the limit	Tu peux continuer à utiliser des Krâsses même Mal en Point.				
Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?	Tu peux trouver de petits objets.				Krâsse
Qu'est ce que j'ai dans mon sac ?	Tu peux trouver de gros objets.				Krâsse
Qu'est ce que j'ai dans mon garage ?	Tu peux trouver des objets énormes !				Krâsse

Rituel de chance	Une fois par séance tu peux gagner des Krâsses gratuites en dépensant 1d6 points d'Energie par dK.	x			
------------------	--	---	--	--	--

Spéciaux					
Nom	Effet	Fat.	Cum.	Conditions	Mots-clés
Camouflage	Tu peux cacher des petits objets sur toi sans risque de te faire prendre.				Krâsse
Chemise de fer	Pendant un tour ta résistance aux dégâts est augmentée de ta Constitution.				Krâsse
Compagnon animal	Tu possèdes un animal qui doit être créé en accord avec le Mj.		x	Un degré dans la compétence <i>Dressage</i> par atout de Compagnon animal que tu prends.	
Conversion	Tu peux utiliser des atouts fatigants en dépensant des Krâsses à la place des points d'Energie.				Krâsse
Fanatique	+2 aux dégâts contre un type d'adversaire précis.				
Incassable	+4 sur les jets de Mort.			10 degrés en <i>Volonté</i> , Pushing the limit.	
Invulnérable	Il faut trois 6 pour te faire une blessure grave lorsque tu n'es pas Mal en point.				Incassable, 10 degrés en <i>Résistance</i> .
Invincible	Tu peux utiliser l'atout : "J'veux pas crever !" tant qu'il te reste des points de Psyché ou de Constitution à dépenser.			Invulnérable, Je veux pas crever	
J'veux pas crever !	Tu peux annuler des blessures graves en dépensant autant de Krâsses que nécessaire.				Krâsse
Lecteur	Les temps de recherche en bibliothèque ou sur le net sont divisés par deux. +2 en <i>Renseignement</i> si tu fais un jet avec des sources écrites.				
Lien du sang	Tu ne peux trahir quelqu'un qui est lié à toi et qui possède le même atout. Tu peux le comprendre sans parler grâce à <i>Psychologie</i> .				
Mémoire eidétique	En dépensant une ou plusieurs Krâsses tu peux te rappeler un fait ou un évènement.				Krâsse
Multiculturel	Tu connais très bien une autre culture que la tienne. Tu gagnes une compétence de langue à 8 degrés.				
Objet personnel	Tu possèdes un objet très spécial à décrire avec le Mj. Tu ne peux pas le perdre et il ne peut être détruit.				
Profiler	Tu peux dresser le portrait psychologique de quelqu'un avec seulement quelques faits et témoignages.				5 degrés en <i>Psychologie</i> .
Que d'un œil	Tu n'es jamais surpris dans ton sommeil.				
Rage destructrice	Une fois par jour tu peux rentrer dans une rage qui te donne des bonus en combat.	x	x		
Rat d'atelier	Tu peux toujours ajouter ton Intelligence aux compétences Techniques que tu ne possèdes pas.				
Rêve	Tu fais des rêves étranges et parfois prémonitoires.				
Sacrifice	Une fois et une seule toutes les Krâsses que tu lanceras réussiront sur 4 ou plus. Tu meurs à la fin de l'action.				Pushing the limit, Fanatique.
Scan rapide	Tu vois automatiquement et instantanément tout ce qui n'est pas caché.			3 degrés en <i>Perception</i> et 3 degrés en <i>Fouille</i> .	
Sixième sens	+4 à tes jets de <i>Perception</i> . Tu as automatiquement l'initiative quand tu arrives à détecter une embuscade.				
Sursaut final	Si tu viens de rater un jet de Mort, tu peux agir une dernière fois avant de sombrer dans l'inconscience.				

[Retour à la Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Activités 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 >
```

Activités sociales

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. Ca semble débile mais c'est vrai. Si tu sais pas à qui t'adresser pour avoir le dernier pétard à la mode, ou plus intelligemment comment te planquer après que toi et tes potes ayez foiré votre dernière course, ben tu vau pas grand chose.

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. Je vais les décrire là, maintenant, peut-être même tout de suite. 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 heures.

Appeler ses contacts

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

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 tranche de 5 points de réussite 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.

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 coté 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 jet de *Renseignement* avec un bonus 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 *Renseignement* 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 *Renseignement* 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 fais ton jet à -8. Plutôt dur, pas vrai ?

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 revancharde, pilier de bar, mécano habituel, etc.

A la création tu vas pouvoir noter sur ta feuille un certain nombre de contacts. Appuie-toi sur ton background, ça devrait venir tout seul. Certains atouts comme Milieu Social ou Contacts en donnent aussi.

Chaque contact peut être défini par deux valeurs, Connexion et Loyauté, chacune variant 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, métier, hobby de ton gars. Tu ne peux assigner que trois domaines, au maximum, à chaque contact.

Tu débutes avec un nombre de points de contact égal à tes degrés en *Diplomatie*.

Certains atouts apportent chacun des points à dépenser en plus. A la création, un seul de tes contacts peut avoir une et une seule des deux valeurs à 3.

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 +2 aux jets de <i>Renseignement</i> 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 +4 en <i>Renseignement</i> .
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 +6 en <i>Renseignement</i> .

Exemple

Whitepaw appelle son contact armurier pour obtenir un silencieux pour son flingue fétiche. L'armurier possède un indice de Connexion de 2. Le jet de *Renseignement* de Whitepaw obtient un bonus de 4 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. Ca peut être un ancien collègue de travail ou un pote de bar que tu vois souvent et qui t'as 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.

Négociier

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 et 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 vaux 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 *Négociation* en opposition avec ton employeur. Malheureusement, t'a intérêt à être balaise parce que le gars en face de toi c'est quand même un peu son métier.

Par tranche de 5 points de différence en ta faveur, tu peux estimer gagner 10% de plus que le tarif de base. 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.

Exemple

Ron, spécialiste de la protection de personnalités, négocie une opération d'extraction plutôt simple. Il avance comme argument qu'il bosse toujours 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 *Négociation* avec un bonus de 2dK contre un jet de *Négociation* de son employeur. Il bat son adversaire de 8 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 *Négociation* en opposition.

Chaque argument => +1dK de circonstance.

Chaque tranche de 5 points en ta faveur => +10% d'augmentation ou un service équivalent.

Un point important est ce que j'appelle plus haut 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.

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 de Connaissance liée à ce que tu veux vendre ou acheter ou encore un jet d'*Idée* te permettront de savoir ce que vaut réellement le produit ou le service.

Interrogation

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 tu peux lancer un jet de *Psychologie*. Ton Mj pourra te demander de le faire en opposition avec un jet de *Bluff* ou de *Volonté* de la part de ta cible.

En cas de réussite, tu sais quelle manière fonctionnera le mieux pour toi.

Chaque tranche de 5 points de réussite supplémentaire te permet de connaître au choix la *Volonté* ou la *Résistance* de ta cible ou une chose qui pourrait la faire fléchir.

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.

Ca se passe comme une négo, ton Mj te demande selon les cas un jet de *Bluff* ou de *Diplomatie*.

Les arguments et l'ingéniosité seront récompensés par des dK de circonstance. Ta cible devra résister avec un jet de *Volonté*.

Evidemment le Mj a toute latitude pour déterminer si la victime est sensible 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 réussis de 5 points.

Exemple

Réussite de 0 : Le mec s'appelle Spike ou Smart ou Snake j'sais pu...

1 à 5 : Spike, son nom c'est Spike. Il habite dans un squat à l'angle de la 4ème et de Waterson Street

6 à 10 : Il y a toujours quatre mecs avec lui, z'ont des pétards longs comme mon bras et s'arrangent pour le protéger.

11 à 15 : 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.

Bad cop

"Alors comme ça tu veux pas parler, raclure ? Tu sais que mes potes m'ont surnommé le fossoyeur ?"

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 *Intimidation*, ta cible résistera avec *Volonté*. Pour le système de réussite relis plus haut, je te refais pas le pitch.

Y veut toujours pas parler le saligaud ?

Si tu mets tes menaces à exécution, on change de compétence. Utilise *Interrogatoire*. Il se défendra avec *Résistance*. L'utilisation de drogues spécifiques ajoute un bonus sous la forme de dKs de circonstance en fonction de ce qui est injecté (voir au chapitre [Chimie](#)). Là, tu as le droit à un jet au bout d'une demi-journée, puis s'il résiste encore à un jet par jour.

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

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 *Diplomatie*, *Bluff* voire *Intimidation* 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 ("*Hey, have you met Ted ?*") alors fais un jet de *Bluff* ou *Diplomatie* contre la *Volonté* de ta cible.

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

Chaque tranche de 5 points de réussite te permet d'améliorer ton score.

Réussite	Effet
0	L'oeil. Tu as le droit de continuer à discuter et éventuellement refaire un jet. En cas d'échec tu te fais jeter comme un malpropre.
1 à 5	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!
6 à 10	Plus si affinités. Bonne soirée en perspective. Si tu joues le jeu encore un peu, tu peux gagner le gros lot.
11+	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.

Ca 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 fait pour toi.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾ 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. Prend ce que t'as sous la main et fous le dans la tronche de ton prochain.

Ca y'es tu sais te battre!

Quoi ?

Tu veux des règles ?

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

Le combat en **FuturdK** suit des règles légèrement différentes, un peu plus complexes que dans le dKSystem . Elles ont été faites pour mieux se rendre compte de la gravité mortelle des situations dans lesquelles les personnages pourront 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 de chaque tour, tu vas tirer un jet d'initiative.

Lance 1d20 et ajoute ta compétence *Initiative*. On a déjà vu plus compliqué.

Si tu as des réflexes améliorés par cybernétique, drogue ou autre, tu ajoutes les bonus indiqués.

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.

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 *Esquive*.

Au contact, il utilisera la compétence de l'arme qu'il manie ou *Combat à mains nues* s'il n'a rien d'autre. Dans ce cas tu vas gagner des dK de circonstance (sauf si tu es aussi à mains nues évidemment).

La compétence *Esquive* peut être utilisée pour se défendre au contact, mais avec un score divisé par 2.

Petite précision : même si ça peut paraître étrange, la compétence *Esquive* sert bien à éviter les attaques à distance.

Si tu égales ou bats son résultat, tu le touches.

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 Réduction des dégâts de l'armure puis retire le résultat de ses Points de Vie.

C'est tout.

Allez un petit résumé quand même :

Par ordre d'initiative

- Jet de touché avec la compétence d'arme contre *Esquive* si à distance ou une compétence d'arme si au Contact.
- Jet de dégâts + Habilité à distance ou Force au contact
- Enlève l'armure
- Réduis les points de Vie du montant restant.

Ca paraît simple mais il y a quelques subtilités qui rendent les combats particulièrement mortels.

Allez, va voir un peu plus loin le chapitre **Blessures, morts, décès et cessation de vie** consacré aux effets exacts des dégâts un peu plus bas.

Armes

Le principe d'une arme, c'est de faire mal à son prochain. Lis bien les lignes suivantes parce que là on s'éloigne complètement du dKSystem classique.

Le concept, c'est que c'est l'arme qui fait les dégâts. Rappelle toi, il n'y a pas d'atouts Arme d'amateur, Arme de pro et Arme de Brutasse dans **FuturdK**. Tout le monde peut utiliser toutes les armes s'il a les compétences correspondantes. N'oublie jamais qu'un môme avec un flingue peut te buter.

Les armes sont divisées en quatre catégories, chacune ayant son propre code de dégâts.

Catégorie	Exemple	dégâts
Légère	Couteau, <i>Arme de poing</i> de petit calibre	1d6
Moyenne	Epée, Masse, Gros calibre	2d6
Lourde	Arme à deux mains, Fusils	3d6
Très lourde	Lance-roquette, Fusil de sniper, Mitrailleuse	4d6

Tu trouveras dans ces pages un **tableau** avec quelques exemples d'armes.

Effets secondaires

Certains effets secondaires peuvent t'affecter toi et tes potes. Que ce soit à cause d'une arme particulière ou d'une blessure par exemple.

Voici les règles associées :

- **Sonné**

Pour éviter cet effet, tu dois réussir un jet de *Résistance*, *Muscles* ou *Volonté* contre un difficulté égale aux dégâts de l'arme (avec un minimum de 15).

Si tu es sonné, tu perds tes deux prochaines actions (pendant ce tour ou les suivants). Pendant ce temps tu ne peux pas agir et tu prends un malus à tes jets de défense de -4. Si tu es sonné une deuxième fois 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.

- **Désorienté**

Pour éviter d'être Désorienté tu dois réussir un jet de *Résistance* contre un difficulté égale aux dégâts de l'arme (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 pas 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, tu passes Sonné pendant un tour.

- **Enflammé**

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

Un jet de *Réflexes* contre un difficulté égale aux dégâts de l'arme (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 *Sport*, *Réflexes*, *Acrobatie* ou n'importe quoi dans le genre contre 15. Certaines substances comme l'essence ou le phosphore peuvent ajouter des dK de circonstance au jet nécessaire pour éteindre les flammes. Si ces dK passent, le résultat est ajouté aux dégâts.

- Ko

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

Un jet de Biotech réussi te réveille et te laisse Désorienté.

- Mal en point

Si tu arrives à 0 point de Vie ou d'Energie on dit que tu es Mal en point.

Dans tous les cas, tu ne peux plus utiliser de dK sauf pour te protéger d'éventuelles blessures graves.

Cela dure tant que tu n'as pas récupéré au moins 1 point de vie ou d'énergie .

Protection

Les armures

Il existe plusieurs types de protection, chacune apportant son lot d'avantages et d'inconvénients. En principe une armure procure une RD : réduction de dégâts. Cette valeur est soustraite aux dégâts encaissés lors d'un coup. La plupart des armures ont un encombrement qui représente un malus à toutes les actions physiques (liées à l'Habilité et, si ton Mj est pas sympa, la Force). L'*Initiative* et les *Réflexes* sont bien évidemment concernés par le malus.

Nom	RD	Enc
Armure légère	5	-2
Armure moyenne	10	-4
Armure lourde	15	-8

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, par exemple, si tu te chopes un beau manteau renforcé sur un cadavrequi mesurait deux têtes de plus que toi.

Doit y avoir un tableau pas loin avec des exemples d'armures.

SuperDKrunch !

Certaines armures disposent de qualités spéciales, là aussi en trois niveaux.

Nom	Effet
Renforcée	Les armes perce-armure ne réduisent pas la RD de cette armure.
Résistante	Le personnage enlève un d6 pour déterminer si son armure est détruite.
Anti-radiations	Le personnage obtient un bonus de +4 à ses jets de <i>Résistance</i> contre les radiations.
Anti-blast	Tu as un bonus de +4 à tes jets de Sauvegarde contre les effets Sonné, Désorienté et Ko.

Les casques

L'usage d'un casque basique donne un bonus de +4 aux jets de Sauvegarde contre les effets Sonné, Désorienté et Ko mais donne un malus de -4 en *Perception*.

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 dK de circonstance à tous les jets de défense. Malheureusement ils sont aussi souvent encombrants.

Nom	Effet	Encombrement	Notes
Bouclier léger (Targe)	1dK	0	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	4	Ce bouclier ne peut s'utiliser en combat rapproché



Particularités

Armes de contact

Les armes tranchantes ou perforantes disposent de la capacité Perce-armure I comme les balles du même nom.

Les armes contondantes ont la capacité Sonne.

Système d'échelle

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

Lorsqu'ils essayent de les endommager, les règles simples peuvent ne plus suffire ou impliquer des calculs à plus de deux chiffres qui piquent un peu les yeux. Dans ce cas là, on peut utiliser la règle suivante :

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

C'est pas clair ?

Voici quelques exemples de véhicules :

Objets	Echelle	Points de vie	Armure	Notes
Moto	0	20	0	
Voiture légère	1	25	0	véhicule de sport ou de course
Voiture lourde	1	40	0	véhicule utilitaire, espace ou jeep
Camion	2	30	0	
Semi-remorque	2	80	0	
Tank léger	3	30	5	
Tank lourd	3	50	10	

Cette valeur est comprise entre 0 (humain) et 3 ou plus (gros tank). Pour endommager l'objet avec une arme d'une Echelle inférieure il faut obtenir autant de 6 sur les jets de dégâts (ou les éventuels dK) que la différence d'Echelle.

De plus, ces 6 ne comptent pas pour les dégâts.

Exemple

Une voiture dispose d'une Echelle de 1. Un tireur armé d'un pistolet lourd (Echelle 0) provoque 2d6 de dégâts. Il lance les dés et obtient 4 et 5. La balle se fiche dans la carrosserie sans dégâts. S'il obtient 6 et 1 il cause 1 point de dégâts.

Inversement, si tu touches une cible quelconque à l'aide d'une arme d'une Echelle supérieure, tu obtiens un 6 automatique pour ton jet de dégâts par point d'Echelle de différence. Ce 6 compte pour déterminer d'éventuelles blessures graves.

Viser pour toucher plus facilement

Chaque action passée à viser une cible te donne un dK de circonstance avec un maximum de 3.

Viser pour obtenir un effet spécial

Les dKs réussis pendant un combat peuvent être utilisés de différentes manières. La plus classique est d'augmenter les dégâts mais ce n'est pas la seule. Certains effets spéciaux peuvent aussi être appliqués à l'adversaire. Ces effets doivent être décrits par le joueur. Les kâsses réussies pour les effets spéciaux ne sont pas appliqués aux dégâts et ne comptent pas dans les blessures graves.

Si ton Mj l'autorise, tu peux aussi utiliser des dés de dommages qui ont fait 6 comme des dK pour déterminer les effets spéciaux.

Voici des exemples :

- Une krâsse

Désarmement : La cible perd son arme si elle rate un jet de *Réflexes* contre 15, ou les dégâts s'ils sont supérieurs à 15.

Précision : tu peux changer la localisation d'une blessure grave de +/-1.

- Deux krâsses

Chute : la victime tombe à terre et perd une action à se relever. Tant que ce n'est pas fait, toute personne qui l'attaque au contact gagne 2dK de

circonstance.

Précision : tu peux changer la localisation d'une blessure grave de +/-2.

Sonné : la victime subit l'effet Sonné en plus des effets normaux de l'attaque. Le jet de Sauvegarde s'applique.

- Trois krâsses

Projection : la victime est projetée contre un mur, à terre ou n'importe quel autre obstacle. Elle tombe et encaisse 2d6 points de dégâts supplémentaires. Si elle était près d'un rebord quelconque, elle chute.

Précision : tu peux changer la localisation d'une blessure grave de +/-3.

Désorientation : la victime subit l'effet Désorienté en plus des effets normaux de l'attaque. Le jet de Sauvegarde s'applique.

Rafales

Si ton arme en est capable, tu peux effectuer des rafales. Ca entraîne des malus mais tu peux toucher plusieurs cibles ou faire plus de dégâts à une seule.

Les armes qui n'ont pas de mode rafale peuvent quand même tirer une Rafale d'amateur mais en doublant le malus.

Type de rafale	Malus	Bonus aux dégâts	Nb de cibles potentielles	Munitions
Rafale d'amateur	-2 (-4 si l'arme ne possède pas de tir automatique)	+1d6	2	6
Rafale de professionnel	-4	+2d6	4	15
Rafale de brutasse	-8	+3d6	6	30

Un seul jet d'attaque est lancé puis comparé à chacune des défenses des adversaires. Chaque cible touchée encaisse les dégâts de base de l'arme. De plus tu peux diviser les dés de bonus aux dégâts et les ajouter sur qui tu veux.

Les éventuels dégâts causés par des krâsses sont considérés comme des dés de bonus aux dégâts.

Exemple

Arnold porte une mitrailleuse lourde et déchaîne sa haine sur 6 pauvres trafiquants de drogue qui passaient par là totalement par hasard. Il balance la purée, fallait pas lui piquer son nounours, Rafale de brutasse donc. Son jet d'attaque lui permet de toucher 5 cibles sur les 6. Chacun encaisse 4d6 de dégâts de base. Les 3d6 de bonus sont répartis comme il le souhaite sur les 5 cibles. Il trouve que le premier a une mine patibulaire et décide de lui ajouter 2d6 de dégâts. Le deuxième lui manque sûrement de respect en le regardant bizarrement et encaisse 1d6 de dégâts supplémentaires. Au final les dégâts sont de : 6d6, 5d6, 4d6, 4d6 et 4d6.

Accessoires et balles spéciales

Les armes modernes peuvent disposer d'accessoires augmentant leurs performances. La plupart existent en 3 niveaux.

Voici une petite liste non-exhaustive.

Nom	Effet
Compensateur de recul	Chaque niveau permet de réduire les malus de 2 points lors d'une rafale.
Lance-grenade	A la place de tirer normalement avec son arme, tu peux utiliser cet accessoire (voir le chapitre sur les grenades).
Lunette de visée	Chaque niveau de grossissement permet d'annuler un dK de malus dû à la distance.
Ordinateur de visée	Chaque niveau permet d'ajouter un dK de circonstance au jet de tir.
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 un jet d'Intimidation.

Même les balles peuvent être modifiées.

Voici les plus communes.

Nom	Effet
Expansive	Les dégâts explosent sur 6. Ceci est cumulatif avec les atouts Combattant Professionnel et Combattant Brutasse pour un résultat explosif respectivement de 5-6 ou 4-5-6. Aucune arme ne peut voir exploser ses dégâts en dessous de 4-5-6. Si la cible porte une armure, elle est augmentée de 5 points.

Gel ou Caoutchouc	Ces balles existent pour tous les calibres et toutes les armes. Les dégâts ne sont pas mortels et n'entraînent jamais de jets sur la table des blessures graves (même si elles peuvent, en fait, être dangereuses). L'arme obtient l'avantage Sonne.
Perce-armure	Il y a trois niveaux réduisant chacun l'armure de 5 points. Les dégâts explosifs sont réduit d'un point (5+ devient 6+ et 6+ est annulé). Les armures créées par magie ou obtenues avec l'atout Roulade ou Chemise de fer ne sont pas réduites.
Phosphore blanc	Les balles recouvertes de phosphore blanc peuvent causer de terribles brûlures à la cible. Elles infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires et reçoivent l'effet Enflamme.
Plomb	Il s'agit d'une version légère des balles, destinées à l'entraînement. Les dégâts sont réduits à 1d6 quel que soit le type d'arme et ne sont jamais explosifs.
Traçante	Ces munitions recouvertes de phosphore aident l'utilisateur d'une arme automatique à mettre ses balles dans la cible. Le tireur a un bonus de +2 à l'attaque uniquement s'il tire en rafale. Ses adversaires ont un bonus de +4 pour le repérer.

Recharger une arme

Le temps de chargement d'une arme dépend du type d'approvisionnement utilisé.

Type d'approvisionnement	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 + Habilité) munitions dans un chargeur en une action.
Magasin interne ou barillet	On peut insérer (1d6 + Habilité) 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.

Il est toujours possible de dépenser une krâsse pour remplacer une action de rechargement. Ainsi, deux dKs dépensés permettent de changer une bande de munitions sans perdre de temps.

Situations spéciales

Pleins de choses peuvent se passer durant un combat.
Voici quelques situations de base qui méritent une attention particulière.

Combat à plusieurs

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.

Exemple

Jacky le Ninja se bat seul contre 4 truands avec des matraques. Les truands gagnent chacun 3dK de circonstance.

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, considères ça comme un effet spécial. Ton Mj te dira le nombre de krâsses à obtenir en fonction de degré d'exposition de ta future victime.

Exemple : 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 2dK. Tu piges ?

Dans tous les cas, ta cible jouera son jet de Défense avec sa compétence de *Pilotage* de l'engin en question.

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, le gun-fu ça existe pas encore.

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 3 dK de circonstance. En cas de krâsse, non seulement les 6 s'ajoutent au résultat du jet de défense de la cible, mais en plus tu fais 6 points de dégâts sans armure aux gars que t'essayes d'éviter.

Grenades, mines et explosifs

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 jetou de Connaissance*(*Pose de piège*) ou 15 si vraiment aucune compétence ne correspond à la situation permet de diviser les dégâts par 2. Une cible touchée directement ou qui déclenche une mine en marchant dessus par exemple n'a pas droit au jet de *Réflexes*.

La plupart de ces armes ont un effet spécial. Ils sont décrits pas [loin](#).

Nom	Effet	Portée	Notes
Mini-grenade offensive	2d6 (explose sur 6)	3 mètres	Sonne
Mini-grenade défensive	3d6 (explose sur 6)	10 mètres	Sonne
Grenade offensive	3d6 (explose sur 6)	3 mètres	Sonne
Grenade défensive	4d6 (explose sur 6)	10 mètres	Sonne
Phosphore	3d6 (explose sur 6)	4 mètres	Enflamme

Fumigène	Une grenade fumigène remplit une zone de fumée. Toute personne souhaitant agir à travers la fumée subit les malus de combat dans le noir (2dK de circonstance).	une pièce de la taille d'un studio	
Flash-bang	Aucun dégât	Une pièce de la taille d'un studio	Désorienté. Le jet de <i>Résistance</i> se fait contre une difficulté de 20
Mine	2d6 et 4d6 (explose sur 6) en fonction du modèle.	10 mètres	Désorienté

Fire and forget

Certaines armes disposent de la capacité *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 *Esquive* dans le cas d'une cible classique.

Si ce jet est aussi réussi, le projectile touche sa cible.

Exemple

WhitePaw tire au lance-roquette 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 son adversaire (+8) qui prend un malus égal à la Signature de l'hélico (-4).

Liste réduite d'arme courante		
Armes de contact		
Nom	dégâts	Notes
Poignard	1d6	Perce-armure I
Massue	1d6	Sonne
Katana	2d6	Perce-armure I
Batte	2d6	Sonne
Armes de jet		
Nom	dégâts	Notes
Shuriken	1d6	
Couteau de lancer	1d6	Perce-armure I
Sagaie	2d6	Perce-armure I
Arc	2d6	Perce-armure I
Arbalète	2d6	Perce-armure II
Armes à feu		
Nom	dégâts	Notes
.22	1d6	Prenez ces caracs pour les armes de petit calibre
.45 automatique	2d6	Prenez ces caracs pour les armes de gros calibre
Pistolet-mitrailleur	2d6	Rafales possibles
Fusil-mitrailleur	3d6	Rafales possibles
Fusil de chasse	3d6	Peut toucher deux personnes proches
Canon d'assaut	4d6	Rafales, explosif 6
Fusil de Snipe	4d6	Rafales d'amateur
Roquettes et missiles		
Nom	dégâts	Notes
Roquette	3d6	Explosif 6, Intelligence +10, Echelle 1
Roquette HEX	3d6	Explosif 5-6, Intelligence +10, Echelle 1
Missile Sol-air	4d6	Explosif 5-6, Intelligence +10, Echelle 2

Si tu aimes l'odeur du sang et de la sueur, va voir le chapitre sur le [Combat à mains nues](#).

Une fois les bases acquises y'a plus qu'à regarder les effets exacts des blessures.
Va donc au chapitre [Blessures, morts, décès et cessation de vie](#).

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Combat à Mains Nues

Combat à mains nues

- *Les armes c'est pour les faibles. Mes mains sont des armes mortelles taillées pour tuer.
Mon corps est en acier et je me bats pour défendre la Terre contre ses ennemis et entendre les rires des enfants.*
- Oooooook On va y aller alors hein...

De base si tu te bats sans arme et que tu ne possèdes pas la compétence *Combat à mains nues* tu occasionnes à chaque coup un nombre de points de dégâts égaux à ta Force. En gros tu griffes, tires les cheveux, donnes des coups de poing avec le pouce rentré bref tu fais n'importe quoi.

Dès que tu possèdes ne serait-ce qu'un degré dans la compétence *Combat à mains nues* c'est que tu sais te battre.

Tes dégâts augmentent d'1d6 et tout va mieux pour toi.

Maintenant t'as envie de devenir une vraie brute, c'est ça ? Alors il te faudra considérer les atouts d'Arts martiaux décrits juste là.

<i>Combat à mains nues</i>	Dégâts
0	Force
1+	1d6+Force

Arts martiaux

Dès que tu achètes l'atout Arts Martiaux, tu dois choisir un style de combat qui déterminera les techniques de combat auxquelles tu auras droit. Il y a une petite [liste](#), plus bas, mais elle n'est pas limitative.

Un style de combat permet de choisir deux techniques. Les atouts Maître et Grand Maître permettent d'en choisir deux supplémentaires chacun ou d'améliorer celles que tu possèdes déjà.

Certaines techniques peuvent être prises au maximum trois fois pour en augmenter les effets.

Comme des atouts quoi. D'ailleurs les techniques ne sont que des atouts de combat possédant la condition : Arts Martiaux. Tu peux donc parfaitement acheter ces techniques comme à la place de tes atouts.

Exemple

Bruce prend l'atout Arts Martiaux. Ses deux techniques sont Frappe Rapide et Balayage. Quelques aventures plus tard, il décide d'améliorer sa maîtrise en dépensant trois Atouts en techniques de combat supplémentaires. Il prend une nouvelle fois Frappe Rapide et Balayage et une nouvelle technique : Coups Vicieux.

Techniques de combat

- Arme blanche (Cumulatif)

Certains arts martiaux impliquent l'emploi d'une arme de mêlée. La ou les armes autorisées doivent être spécifiquement définies avec le MJ au moment du choix de cette spécialisation. Lorsqu'elle est choisie une première fois, cette technique permet d'utiliser les autres atouts et techniques d'arts martiaux avec cette arme. En outre, les pré-requis de degrés dans la compétence *Combat à mains nues* pour accéder aux atouts de Maître et de Grand maître peuvent être remplacés par des pré-requis dans la compétence d'arme correspondante.

Si l'arme est de petite taille comme un poignard, ou une matraque par exemple, la compétence *Combat à mains nues* peut être utilisée en lieu et place de *Combat à l'ancienne*.

Si tu choisis cette technique une deuxième fois, les bonus aux dégâts accordés par les atouts Maître et Grand maître peuvent également être appliqués à l'arme choisie. Enfin, si tu la prends une troisième fois, les dégâts de l'arme en question explosent sur 6. Ceci est cumulatif avec les atouts Combattant Professionnel et Combattant Brutasse pour un résultat explosif de 5-6 ou 4-5-6 respectivement. Aucune arme ne peut voir exploser ses dégâts en dessous de 4-5-6.

- Attaque circulaire (Cumulatif, Fatigant)

Lorsque tu actives cette technique, ton attaque te permet de frapper tous tes adversaires au contact. Tu ne lances qu'un seul jet d'attaque que tu

comparés aux jets de défense de tes cibles. Les éventuels krâsses réussies ne font des dégâts supplémentaires qu'à un seul combattant.
Condition : Combat à plusieurs.

- Balayage (Cumulatif)

Une tentative de balayage s'effectue comme une attaque classique mais tu dois en plus réussir un jet de *Muscles* ou de *Réflexes* contre les *Muscles* ou les *Reflexes* de ton adversaire. En cas de réussite, il chute. Pour les effets exacts va voir les [situations spéciales](#). Chaque technique supplémentaire te donne un bonus de +4 au jet de *Muscles* ou *Réflexes* et 1dK en plus pour frapper ton adversaire alors qu'il se relève.

- Brise-membres (Cumulatif, Fatigant)

Tu peux briser un membre d'un adversaire. Pour ça, tu dois réussir un jet d'attaque à -4 puis un jet de *Muscles* en opposition avec la *Résistance* de ton adversaire. En cas de réussite, ton adversaire est automatiquement mis hors de combat. Cette blessure est en tout point considérée comme une blessure grave mais aucun jet de Mort n'est requis. Tu ne peux tenter cette attaque qu'une fois par combat et par adversaire. Un deuxième atout réduit le malus du jet d'attaque de deux points et te donne un bonus de +2 à ton jet de *Muscles*. Un troisième atout réduit le malus du jet d'attaque à 0 et le jet de *Muscles* reçoit un nouveau bonus de +2. Conditions : Attaque dévastatrice, +3 en Force ou en Habilité (en fonction de l'art martial), Coup Puissant.

- Coup assommant alias Coup de boule / Uppercut / Pince Vulcaine (Cumulatif)

Ton attaque obtient l'avantage : Sonne.

Avec un deuxième atout tu réduis le jet de Sauvegarde de ton adversaire de 4 points.

Un troisième atout donne à tes attaques l'avantage : Désoriente à la place de Sonne.

[Exemple](#)

Grizzli s'est fait surprendre par Mouse lors du tour précédent et veut se venger. A son tour d'agir, il décide de lui mettre une manchette derrière la nuque. Il réussit son attaque et fait 13 points de dégâts. Mouse doit réussir un jet de *Volonté*, *Muscles* ou *Résistance* contre une difficulté de 15 pour éviter d'être sonné.

- Combat à plusieurs (Cumulatif)

Chaque atout te permet d'annuler un dK de circonstance lorsque tu te bats contre plusieurs adversaires en même temps.

- Coup puissant alias Coup de pied sauté / Attaque brutale / High-kick (Cumulatif, Fatigant)

Tu peux ajouter 1d6 à tes dégâts. Chaque technique supplémentaire te permet d'ajouter un autre d6 aux dégâts. Tu ne peux pas utiliser Frappe Rapide lors de la même action.

- Coup vicieux (Cumulatif, Fatigant)

Tu peux frapper des endroits du corps mal protégés ou particulièrement sensibles comme les parties génitales, les tempes ou le creux de la cuisse. En cas de réussite tu choisis l'un des avantages suivants :

- Ton coup obtient la particularité Perce-armure I comme les [balles du même nom](#).

- Ton adversaire encaisse un malus de 2 à toutes ses actions pour la durée de la scène.

Avec une technique supplémentaire, la douleur donne un malus de 4 à toutes les actions du défenseur pendant la scène. Avec une nouvelle technique le malus passe à 6.

Si tu frappes ton adversaire plusieurs fois avec Coup vicieux les malus ne se cumulent pas.

<part Optimiser1 hidden> Avec trois atouts tu peux au choix percer l'armure ET donner un malus de 4 à ton adversaire ou bien donner un malus de 6. Cumulé avec Coup assommant, le malus de Coup vicieux réduira son jet de Sauvegarde.</part>

[Tu veux optimiser ?](#)

- Désarmement (Cumulatif)

Tu dois réussir un jet d'attaque normal puis un jet de *Muscles* ou *Réflexes* contre les *Muscles* ou les *Réflexes* de ton adversaire. En cas de réussite, l'arme visée est projetée au loin. Chaque technique supplémentaire te permet d'obtenir un bonus de +4 à ce jet. L'attaque ne fait aucun dommage.

- Enchaînement (Cumulatif)

Si tu occasionnes une perte de plus de 15 points de vie en une seule attaque sur un adversaire, tu peux immédiatement tenter une nouvelle attaque sur le même adversaire ou un autre situé à proximité avec un malus de -4. Chaque technique supplémentaire permet d'effectuer une nouvelle attaque avec un malus de -4 cumulatif.

[Tu veux optimiser ?](#)

Rajoutes Enchaînement et Frappe rapide pour te faire le nouveau Bruce Lee.

- Festival de jambes cassées (Cumulatif)

Tu peux appliquer ton atout de Brise-membres à tous tes adversaires en une seule fois et en ne dépensant qu'un seul d6 points d'Energie. Tu lances un seul jet d'attaque que tu compares à tous les jets de défense et un seul jet de *Muscles* que tu compares à tous les jets de *Résistance*. Cette technique n'est utilisable qu'une seule fois par combat. Chaque technique supplémentaire permet de le faire une fois de plus par combat. Conditions : Attaque circulaire, Combat à plusieurs, Brise membres.

- Frappe rapide (Cumulatif)

Tu peux faire une attaque supplémentaire lors de ce tour. Chaque attaque s'effectue à -2. Une technique supplémentaire permet de réduire le malus à 0 et une troisième te permet de gagner une nouvelle attaque sans malus.

- Immobilisation (Cumulatif)

Une immobilisation se tente comme une attaque normale mais après avoir touché, tu dois réussir un jet de *Muscles* contre les *Muscles* de ton adversaire. En cas de réussite, vous êtes bloqués ensemble. A son tour d'agir, ta cible peut tenter un jet de *Réflexes* en opposition avec toi. S'il l'emporte il peut sortir une arme courte genre couteau ou frapper à coups de poing ou de pied pour tenter de se dégager. S'il réussit à te blesser tu dois réussir un jet de *Résistance* contre une difficulté de 15 pour éviter de lâcher prise. Un jet de *Muscles* en opposition lui permet aussi de se dégager.

A chaque tour, tant que ta victime ne s'est pas dégagée tu peux automatiquement faire 1d6 + Force de dégâts par tour. Chaque technique supplémentaire ajoute un bonus de +4 au jet de *Muscles* pour tenir la prise et 1d6 supplémentaire de dégâts. Les bonus aux dommages des atouts Maître et Grands maître sont aussi ajoutés.

- Lutteur en finesse

Tu connais les techniques d'évasion et les clefs de maintien. Tu utilises ta vitesse plutôt que la force brute pour immobiliser tes adversaires. Cette technique permet d'utiliser tes *Réflexes* à la place de tes *Muscles* pour les jets de lutte en opposition.

- Parade à mains nues

Tu sais comment faire pour dévier une lame avec tes poings. Lorsque tu utilises ta compétence de *Combat à mains nues* pour parer une attaque en mêlée, tu n'as aucun malus et ton adversaire aucun bonus. Condition : Maître en arts martiaux.

- Parade de projectiles (Cumulatif)

Si tu as raté un jet de défense contre un projectile, tu peux tenter un jet d'attaque en opposition avec le jet d'attaque de l'adversaire. En cas de succès, tu parviens à parer la flèche, le carreau, le dard, etc. Tu peux utiliser cette technique deux fois par tour et par atout au maximum. Les balles ne peuvent être parées. Conditions : Habilité +4. Maître en arts martiaux.

- Projection (Cumulatif)

Tu peux projeter un adversaire. Commence par un jet d'attaque normal qui ne fait aucun dégâts puis fait un jet de *Muscles* contre sa *Résistance* ou ses *Muscles*. En cas de réussite tu arrives à l'attraper puis à le lancer à terre ou contre un obstacle.

Ta cible encaisse 2d6 + Force de dégâts et se retrouve à terre. Si tu la projettes contre un autre adversaire, et que ton score d'attaque initial bat son *Esquive* celle-ci encaisse aussi 2d6 + Force de dégâts et tombe à terre. Chaque technique en plus te donne un bonus de +4 au jet de *Muscles* ainsi qu'1d6 de dégâts supplémentaires.

Exemple

Ayant réussi à sonner Mouse, Grizzli l'attrape, le fait tourner au dessus de sa tête et le projette contre l'arbitre, comme ça, pour le fun. Il réussit son jet de *Muscles* contre celui de Mouse ainsi que son jet d'attaque contre l'*Esquive* de l'arbitre. Mouse et l'arbitre encaisseront chacun 2d6+5 (Force de Grizzli) de dégâts.

- Projection défensive (Fatigant)

Une fois par tour, tu peux tenter gratuitement une projection sur un adversaire qui vient de te rater au corps à corps. Conditions : Projection.

- Rétablissement

Cette technique permet de se relever d'un bond et quasiment instantanément une fois par tour. Tu ne subis pas les malus éventuel de **défenseur au sol** lorsque tu te relèves, ce qui en plus ne te coûte aucune action.

- Repousser (Cumulatif, Fatigant)

Tu peux tenter de repousser ton adversaire. Après une attaque normale, tu obliges ton adversaire à réussir un jet de *Muscles* en opposition avec ton jet de *Muscles* pour rester à sa place. En cas d'échec il recule d'un mètre plus un mètre par tranche de 5 points de différence. Chaque atout en plus te donne un bonus de +4 au jet de *Muscles*. S'il percute un obstacle, il encaisse 1d6 points de dégâts et subit l'effet Sonné.

Les styles de combat

Voici quelques exemples de style avec les techniques associées.

Cette liste n'est en aucun cas exhaustive et ce n'est pas parce qu'une technique n'est pas notée que tu ne peux pas la prendre. Toutefois ton Mj pourra restreindre tes choix pour plus de cohérence. Ils sont retors ces gens-là....

Karaté : Enchaînement, Coup puissant, Repousser
 Judo : Projection, Rétablissement, Immobilisation
 Catch : Immobilisation, Coup vicieux, Uppercut
 Boxe : Coup puissant, Uppercut, Enchaînement
 Kung-fu : Balayage, Frappe rapide, Combat à plusieurs
 Combat de rue : Coup vicieux, Brise-membres, Désarmement
 Close-combat : Arme blanche, Coup vicieux, Coup puissant
 Kendo : Arme blanche, Frappe rapide, Enchaînement

La suite logique se trouve là : [Blessures, morts, décès et cessation de vie](#)

Retour à la [Table des matières](#) ▾

[FuturdK](#) ▾

Blessures, morts, décès et cessation de vie

Blessures graves

Tu viens d'être touché et tu veux savoir si c'est une égratignure ou si tu pisses le sang?

Facile !

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 grave.

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

Selon les cas, le Mj peut choisir de prendre le pire, celui qui lui plaît ou de les appliquer tous (dans le cas d'une rafale ou d'une explosion par exemple).

De plus, **tant qu'il te reste des points de vie**, si 2 dés font 6 et qu'au moins un point de dégâts passe l'armure, un jet de blessure grave est tiré immédiatement.

Si 4 dés font 6, alors il faut tirer deux jets de dégâts et ainsi de suite.

Si ton Mj est gentil, il n'utilisera qu'une des deux règles à la fois. Par exemple si tu prends quatre 6 et que ça te fait tomber à 0 points de vie, il évitera de provoquer 6 blessures (quatre 6 + deux paires de 6).

Si des dK utilisés en attaque font des 6, ils comptent pour la détermination des jets de blessures graves.

Simple, non ? Tu prends une blessure grave, tu pisses le sang, tu prends pas de blessure grave, c'était une égratignure ou le coup n'est pas passé loin.

Allez, tu peux dépenser un dK par tour pour éviter de tirer UN et un seul jet de blessure grave. Si tu dois faire trois jets, tu ne peux pas dépenser 3dK. T'en dépenses un et tu tires deux jets.

Exemple

Joe la poisse se fait tirer dessus par un garde. Il encaisse 4d6 points de dégâts à cause d'une rafale de professionnel. Le garde fait trois 6 et a obtenu un dK pour un total de 30 points de dégâts. Il ne restait que 12 points de vie à Joe. Il tombe immédiatement à 0 et doit encaisser quatre jets de blessures graves : trois 6 + un dK qui le font tomber à 0 points de vie.

S'il était resté 31 points de vie à Joe, il n'aurait tiré que deux jets de blessures graves, un par paire de 6.

Joe à quand même le droit d'utiliser un dK pour annuler un jet.

Avec trois jets de blessures graves autant dire qu'il a peu de chance de s'en tirer en un seul morceau.

Incapacité et mort

Une fois que tu sais si tu as reçu une blessure grave il ne te reste plus qu'à savoir ce qu'il se passe exactement.

C'est toi qui le fais, comme ça si tu fais un sale jet ton Mj a les mains propres.

Lance un d20 pour la localisation et 1d6 pour la gravité et regarde sur la [table](#).

Si tu n'es pas mort instantanément, ton Mj va maintenant te demander un jet de Mort. C'est un jet de *Résistance* contre une difficulté indiquée dans le tableau. En cas d'échec, tu t'effondres et commences à mourir. Tu ne peux rien faire d'autre que trembler pathétiquement en attendant de voir le tunnel et sa grande lumière au bout.

Si personne ne vient t'aider dans les tours qui suivent, tu te vides de ton sang et tu meurs.

Hop. Comme ça.

La prochaine fois, l'un d'entre vous prendra Biotech.

Stabilisation des mourants

Sinon on peut venir te stabiliser grâce à un jet de Biotech plus ou moins dur en fonction des circonstances et de la localisation mais en général c'est 15. Si c'est raté, tu meurs comme indiqué plus haut. Mais si c'est réussi alors t'es pas encore sorti de l'auberge. La plupart des blessures graves sont très incapacitantes. Je laisse le soin à ton Mj de déterminer le temps qu'il te faudra pour t'en remettre, ainsi que les éventuelles séquelles.

Dans tous les cas, la plupart des blessures entraînent des effets Sonné, Désorienté et Ko. La difficulté du jet de Sauvegarde est indiquée dans le tableau.

Jet de Mort ou Blessure grave : <i>Résistance</i> contre une difficulté indiquée dans le tableau
En cas d'échec le personnage meurt en quelques tours à moins d'être stabilisé par un jet de Biotech contre la même difficulté que celle du jet de Mrt (ou plus en fonction des circonstances).
En cas de réussite du jet de Mort il ne meurt pas de cette blessure-là mais sera sans doute incapacité.

Voici la table des blessures graves.

d20	d6	Description	Mort	Effet	Notes
1-3	Jambe Gauche				
	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Pied cassé	5	Impossible de marcher sur cette jambe.	Sonné diff. 15.
	3	Genou explosé	5	Impossible de marcher sur cette jambe.	Désorienté diff. 15.
	4	Tibia brisé	10	Impossible de marcher sur cette jambe.	Désorienté diff. 20.
	5	Artère touchée	15	Même en cas de réussite du jet, la victime doit réussir à chaque tour un nouveau jet de Mort avec une difficulté de 15+nombre de tours depuis la blessure. En cas d'échec, elle meurt.	Désorienté automatique.
	6	Jambe détruite	20	Même chose que ci-dessus mais avec une difficulté de 20+nombre de tours depuis la blessure.	Ko diff. 20.
4-6	Jambe Droite				
	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Pied cassé	5	Impossible de marcher sur cette jambe.	Sonné diff. 15.
	3	Genou explosé	5	Impossible de marcher sur cette jambe.	Désorienté diff. 15.
	4	Tibia brisé	10	Impossible de marcher sur cette jambe.	Désorienté diff. 20.
	5	Artère touchée	15	Même en cas de réussite du jet, la victime doit réussir à chaque tour un nouveau jet de Mort avec une difficulté de 15+nombre de tours depuis la blessure. En cas d'échec, elle meurt.	Désorienté automatique.
	6	Jambe détruite	20	Même chose que ci-dessus mais avec une difficulté de 20+nombre de tour depuis la blessure.	Ko diff. 20.
7-8	Abdomen				
	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Coup à l'aine	10	Le souffle est coupé, perte de 2d6 points d'Energie.	Sonné diff. 15.
	3-4	Organes sexuels touchés	10	La douleur est intense, malus de -2 à toutes les actions pendant toute la scène	Ko diff. 20.
	5	Bassin fracturé	15	Impossible de bouger, la douleur est trop forte.	Ko diff. 20.
	6	Hémorragie massive	20	Ca pisse le sang de partout. Un jet de Mort contre une difficulté de 20+nombre de tours depuis la blessure doit être réussi chaque tour pour éviter de mourir.	Sonné diff. 15.
9-11	Ventre				
	1	Dans le gras	NA	Rien	
	2	Estomac troué	15	Difficultés gastriques en prévision...	Sonné diff. 15.
	3	Rein abîmé	15	Heureusement qu'il y en a deux...	Désorienté diff. 15.
	4	Rate explosée	15	C'est la mort en quelques heures.	Ko diff. 15.
	5	Colonne vertébrale touchée	15	Le personnage est paralysé jusqu'à la taille.	Ko automatique.
	6	Eventration	20	Mort en quelques minutes même si le jet de Mort est réussi. L'intérêt de le réussir c'est d'obtenir un sursis pendant lequel on peut venir te soigner avec la compétence <i>Biotech</i> .	Ko automatique.
12-14	Torse				
	1-3	Côte brisée	10	La douleur est intense, malus de -2 à toutes les actions jusqu'aux soins.	Sonné automatique.
	4	Colonne vertébrale touchée	15	Le personnage est paralysé.	Ko automatique.
	5	Cage thoracique enfoncée	20	Le personnage peut difficilement respirer.	Ko automatique.
	6	Coeur explosé	NA	La mort est instantanée.	
15-16	Bras Gauche				
	1	Estafilade	NA	Rien	

	2	Coup à l'épaule	NA	Il n'y a pas de jet de Mort.	Sonné diff. 15.
	3	Main mutilée	NA	Il n'y a pas de jet de Mort. La main est inutilisable jusqu'à la guérison.	Sonné diff. 15.
	4	Coude brisé	5	Le bras est inutilisable jusqu'à guérison.	Désorienté diff. 15.
	5	Bras cassé	5	Le bras est inutilisable jusqu'à guérison.	Désorienté diff. 15.
	6	Artère déchirée	15	Ca pisse le sang. La victime doit réussir chaque tour un jet de Mort diff. 15+nombre de tour depuis la blessure ou mourir.	Désorienté diff. 15.
	Bras Droit				
17-18	1	Estafilade	NA	Rien	
	2	Coup à l'épaule	NA	Il n'y a pas de jet de Mort.	Sonné diff. 15.
	3	Main mutilée	NA	Il n'y a pas de jet de Mort. La main est inutilisable jusqu'à la guérison.	Sonné diff. 15.
	4	Coude brisé	5	Le bras est inutilisable jusqu'à guérison.	Désorienté diff. 15.
	5	Bras cassé	5	Le bras est inutilisable jusqu'à guérison.	Désorienté diff. 15.
	6	Artère déchirée	15	Ca pisse le sang. La victime doit réussir chaque tour un jet de Mort diff. 15+nombre de tour depuis la blessure ou mourir.	Désorienté diff. 15.
Tête					
19-20	1	Visage abîmé	10	Le personnage est affecté d'une vilaine cicatrice lui faisant perdre 1 point de Charisme.	Désorienté diff. 15.
	2-3	Mâchoire brisée ou Langue arrachée	15	Il est impossible de parler et de manger normalement jusqu'à guérison. Perte de 1 point de Charisme.	Ko diff. 15.
	4	Yeux crevés	15	Le personnage devient aveugle. S'il n'y a pas de moyen de compenser magiquement ou chirurgicalement, ça doit être le moment de refaire un perso.	Ko diff. 15.
	5	Crâne	20	Même en cas de réussite du jet de Mort, le personnage tombe dans le coma pour une durée déterminée par le Mj.	
	6	Front	NA	Mort instantanée.	

Notes :

- Même en cas de réussite du jet de Sauvegarde contre les effets Désorienté et Ko, la victime subit quand même automatiquement l'effet Sonné. Cette règle n'est valable que pour les blessures graves.
- Les effets **Sonné, Désorienté et Ko** sont décrits [là](#).

Si t'es encore vivant à la fin de ce chapitre c'est que t'es mûr pour progresser.
La suite c'est donc l'[expérience](#), ou comment devenir encore plus mieux.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

[FuturdK](#) ▾

Expérience

Le sage a dit : 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'a 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 pré-requis et que tu n'achètes pas le même deux fois de suite.

25 xp	Un atout
-------	----------

Une bonne séance devrait rapporter 20 points d'expérience plus entre 5 et 15 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.

Exemple

Hé, mais comment tu fais ce coup-la ?
Je viens de voir Ong Bak...

Maintenant qu'on a terminé le principal, on peut passer au reste.

En vrac [l'informatique](#), [les véhicules](#), ou encore [les drones](#) ou même [la cybernétique](#) ou [la chimie](#) ou encore la gestion des [Pnj](#).

[Retour à la Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Chairs à bastos et adversité malheureuse

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

La chair à bastos ce sont tous les punks de la rue, les membres de gang, les gardes corporatistes, les flics 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 plombes 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.

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, conviennent très bien. Ne tiens pas compte de la cybernétique, du matériel ou de la magie pour le calcul des compétences. De même considère les caractéristiques comme égales au niveau de danger.

Les compétences de Sauvegarde sont par défaut dans le domaine secondaire. Note éventuellement les armures et armes.

Les dégâts sont dépendants de l'arme auxquels on ajoute l'indice de danger.

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

Certains atouts peuvent ne pas coller avec ce système. Ce n'est pas grave, l'objectif est justement de simplifier au maximum.

Pour les atouts qui coûtent des points d'Energie, considère qu'il peuvent être utilisés un nombre de fois par scène égal à deux fois l'indice de danger en tout.

Ah oui, en cas de combat tu as deux possibilités: soit tu considères qu'il faut obtenir un nombre de 6 sur les jets de dégâts égal à l'indice de danger des Pnjs pour les descendre (en une ou plusieurs fois) soit ils tombent à la première blessure grave. Qu'ils soient mort ou assommés n'a pas d'importance, ils sont hors de combat.

S'ils portent une armure, ajoute un 6 par niveau de l'armure

Niveau de danger	1	2	3	4	5	6
Domaine Principal	+4	+8	+12	+16	+20	+24
Secondaire	+2	+4	+6	+8	+10	+12
Atouts	1	2	3	4	5	6

Exemple de Chair à bastos

<p>Piéton Indice de danger : 1 Domaine principal : Métier Secondaire : Hobby Atouts : Un atout social ou de compétence au choix</p>
<p>Flic de rue Indice de danger : 2 Domaine principal : Fusillade derrière des voitures Secondaire : Procédures policières Atouts : Professionnel (<i>Arme de poing</i>), Tir rapide Notes : Gilet pare-balle (Armure légère), Gros flingue 2d6 + 2</p>
<p>Garde corporatiste Indice de danger : 3 Domaine principal : Défense des installations de la corporation Secondaire : Systèmes de sécurité Atouts : Combattant amateur (<i>Arme de poing</i>), Combattant Professionnel (<i>Arme de poing</i>) , Adrénaline 1 : une action supplémentaire. Notes : Armure de sécurité moyenne (Armure moyenne), Pistolet mitrailleur 2d6+3 (+2) explosif 6.</p>
<p>Section d'assaut Indice de danger : 4 Domaine principal : Combat tactique Secondaire : Infiltration Atouts : Qu'est ce que j'ai dans ma poche, Combattant amateur (<i>Arme d'épaule</i>), Combattant professionnel (<i>Arme d'épaule</i>), Adrénaline 1 : une action supplémentaire. Notes : Armure de combat (Armure moyenne), 2 grenades offensives, 2 grenades flash, Fusil d'assaut 2d6+ 4 (+2) explosif 6, pistolet lourd 2d6+3.</p>

Il existe une classe spéciale de Chair à bastos, ce sont les **compagnons**.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturK ▾

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 il 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.

L'atout Compagnon permet à un personnage d'avoir quelqu'un avec lui.

Compagnon

Ton compagnon ou sidekick est créé de la même manière qu'un **Pnj** avec un indice de danger de 1.

Il n'a pas véritablement de caractéristiques ni de compétences mais plutôt des champs d'expériences qui vont faire qu'il va pouvoir t'aider. A moins de prendre l'atout qui va bien, il ne peut avoir aucune compétence de combat.

Une fois défini, il 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.

Si tu prends une nouvelle fois l'atout Compagnon, tu peux soit choisir un nouveau compagnon, soit augmenter d'un point l'indice de danger d'un compagnon que tu possèdes déjà.

De plus il existe un certain nombre d'atouts que seuls les compagnons peuvent obtenir.

Atout

- Champ d'expérience

Ton compagnon a beaucoup appris récemment.

Tu peux lui ajouter un domaine de compétence secondaire.

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

- Au bon endroit, au bon moment (Krässe)

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 Krässes et ton compagnon te le fournira très rapidement.

Condition : Tu dois avoir au moins 2 atouts de chance

- Combattant

Ton compagnon sait se battre et n'a pas peur de l'affrontement.

Evidemment si tu lui permets d'aller au combat, ne t'étonne pas qu'il se fasse descendre et que tu perdes ton atout.

Détermine ses points de Vie et d'Energie de la façon suivante :

- **10 x indice de danger points de Vie**
- **10 x indice de danger points d'Energie**

Donne lui aussi un domaine impliquant des compétences de combat.

Tu peux maintenant lui prendre les atouts Energie et Vitalité.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾ Chimie

"Je me suis rendu compte que la drogue c'était pas terrible, le jour où j'ai commencé à lécher le dos des champignons et à manger des omelettes au crapaud..."

LG...

Alors comme ça tu veux prendre des trucs ? Planer dans ta tête ou plus simplement devenir une bête de combat ?

C'est possible, mais tout à un prix mon gars. Si tu veux toujours vendre ton âme au diable pour vivre plus vite et plus fort, j'ai ce qu'il te faut.

Drogues

Chacune des drogues décrites ci-après dispose de plusieurs caractéristiques. C'est évidemment hyper simplifié hein, on n'est pas là pour discourir pendant des heures mais pour se marrer en jouant des loosers.

Nom : Le ou les noms du produit.

Montée : L'effet et la durée de la drogue sur l'organisme.

Descente : Ici je te mettrai ce qu'il se passe sur ton corps lorsque le produit s'arrête d'agir. Normalement t'en chies un max.

Addiction : Evidemment tu crois quand même pas que tu vas t'en tirer comme ça. Là tu vas trouver la difficulté des jets de *Volonté* pour éviter de plonger, ainsi que ce qu'il peut se passer dans ce cas.

Prix : A quel tarif tu peux trouver le produit et sous quelle forme. Le prix est indiqué par dose.

Les durées sont spécifiées de manière imprécise en minutes, dizaines de minutes ou heures. Si ton Mj a besoin de plus de précisions, considère que ces durées sont de 8-Constitution unités.

Certaines drogues peuvent être résistantes. C'est à dire que ton corps peut en réduire ou annuler les effets. Dans ce cas c'est indiqué dans la description de la montée.

Allez je te fais une petite liste de quelques produits qu'on peut trouver facilement.

Nom : Cocaïne et dérivés

Montée : Pendant quelques heures, tu te sentiras bien, tu seras heureux, tu auras l'impression que le monde t'appartient et que tout est possible.

Evidemment, c'est une illusion mais pendant ce temps tu seras désinhibé et vif. Tu gagnes +2 en *Réflexes* et *Perception* et +1 en Charisme.

Descente : Là c'est la loose. Tu te rends compte que finalement t'es un bon à rien, que tu ne réussiras jamais rien et tu prends pleinement conscience de l'illusion. Tu es irritable et fatigué. Tu choppes -2 en Charisme et à toutes tes compétences de Sauvegarde pendant quelques heures.

Addiction : A chaque prise, tu dois réussir un jet de *Volonté*. Tu as un dK de bonus de circonstance par semaine où tu n'en as pas pris avec un max de 3dK. En cas d'échec, tu deviens toxico. Il te faut au moins une dose par jour pour éviter d'être mal. Tous les mois tu dois effectuer un jet de *Résistance*. En cas d'échec tu perds définitivement un point de la caractéristique la plus basse entre Charisme et Constitution.

Prix : 100 thunes la dose.

Nom : Herbe, Moquette, *Truckiférite*, Alcool et autres trucs festifs.

Montée : T'es cool, les gens t'aiment et tu aimes les gens. Ou pas. Pendant quelques heures tu racontes des conneries ou tu pleures sur ton sort et sur le monde en général, tout dépend de ton caractère. A chaque dose que tu prends, tu perds 1d6 points d'énergie si tu rates un jet de *Résistance* contre une difficulté de 15 plus un dK par dose déjà consommée. En cas de réussite du dK, tu perds autant de points d'Energie supplémentaires. On appelle ça : 'prendre une grosse claque'. Arrivé à 0 point d'Energie tu t'endors ou tu comates, bref t'es plus bon à rien.

Descente : La gueule de bois, la barre dans la tête ou le vomi dans le caniveau. Si tu rates un jet de *Résistance* contre 15, tu ne récupères aucun point d'énergie pendant la journée du lendemain.

Addiction : Avec ce genre de produit, ça vient lentement mais il est quasi impossible de s'en sortir. Si tu répètes régulièrement ce genre de murge,

ton Mj te demandera un jet de *Volonté*. En cas d'échec, tu as besoin de consommer au moins une fois par jour. Tous les mois un jet de *Résistance* raté te fera perdre définitivement 1 point de ta compétence *Volonté* et 1d6 points d'Énergie. Les jets pour s'en sortir et pour éviter de replonger (voir plus bas) sont plus difficiles de 5 points.

Prix : entre 2 et 10 thunes la dose.

Nom : Penthotal et autres drogues de vérité

Montée : Tu es détendu et serein. Les mots viennent tout seuls et tu ne vois pas pourquoi tu refuserais de parler au gentil monsieur qui te pose des questions pas compliquées du tout. En plus, c'est cool ça dure plusieurs dizaines de minutes. Perds quand même 3d6 points d'énergie. Un éventuel interrogateur obtient un bonus de 5dK moins 1 par tranche de 5 points de réussite sur un jet de *Volonté* ou *Résistance*.

Descente : Rien, tu te sens un peu vaseux mais sinon ça va.

Addiction : Non plus. A moins de t'en injecter tous les jours, et encore.

Prix : 800 thunes la seringue.

Nom : *XEP624* et autres drogues de combat

Montée: Rahhh tu vas tous les tuer, tous !! T'es en rage, t'es venger, en plus t'es sûr qu'ils ont insulté ta mère. Pour la peine durant quelques minutes tu gagnes +8 à ton *Initiative*, 15dK à utiliser pendant un affrontement et les atouts Conversion, Rage destructrice et Adrenaline.

Descente : Bon, maintenant tu baignes dans le sang, tu te rends compte que t'as buté des tas de piétons innocents et tu es très malheureux. Pour la peine tu perds définitivement un point de ta compétence *Volonté* et 1d6 points d'énergie. Non, t'as bien lu, il n'y a pas de jet de *Résistance*. En plus si tu es arrivé à 0 point d'énergie tu tires immédiatement un jet de **Folie**.

Addiction : Hop, jet de *Volonté* contre 15 + 1dK de circonstance par dose déjà prise dans ta vie. En cas d'échec tu as besoin d'en reprendre dès que possible. Tu subis à chaque fois l'effet de la descente. Si tout se passe bien tu devrais finir à l'asile dans les jours qui suivent.

Prix : 1500 thunes l'injecteur automatique jetable.

Stimulants et painkillers

Deux drogues supplémentaires existent sous diverses formes dans quasiment tous les univers, qu'on les appelle stimulants, elixirs de mana, painkillers ou potions de soins.

Leur effet est toujours le même, permettant de récupérer ses points d'Énergie et ses points de Vie.

Nom : Stimulant ou Painkiller

Montée: Une fois injectée, sniffée ou avalée, cette drogue te permet de récupérer 1d6 points d'Énergie (ou de Vie pour les Painkillers) par tour pendant 1d6 tour.

Descente: Au bout d'une heure, tu as un peu la gerbe mais aucun autre effet notable ne se fait sentir si tu te contentes d'une dose par jour.

Chaque dose supplémentaire agit 1 tour de moins et provoque un malus d'un point à toutes les actions pendant une heure.

Addiction : Aucune si tu ne prends qu'une dose de temps en temps. Si tu es du genre à te shooter dès que ça va mal, ton Mj te demandera un jet de *Résistance* ou *Volonté* contre 15. En cas d'échec tu deviens accro. A chaque fois que tu es Mal en point, tu dois réussir un jet de *Volonté* ou faire tout ce que tu peux pour en prendre une dose. Tous les mois tu dois faire un jet de *Résistance* contre 15 ou perdre 1 point de Constitution.

Prix : 100 thunes la pilule de speed ou l'injecteur de morphovitamines.

Toxicomanie

L'addiction est quelque chose de grave qui peut transformer ton perso en épave. Il doit absolument trouver sa came et s'il ne peut pas se fournir, ton Mj a le droit d'en prendre le contrôle pour lui faire faire des choses horribles. Meurtre crapuleux, cambriolages foireux et mort plus ou moins rapide est ce qui attend les junkies. Si ça t'arrive, pour t'en sortir il faudra te faire aider.

Considère que chaque fois que ton addiction te pose un réel problème, un cas de conscience, un choc, ou que tes amis t'aident d'une manière ou d'une autre, tu peux tenter un jet de *Volonté*. Le Mj a le droit d'utiliser contre toi un dK de circonstance par semaine d'addiction. En cas d'échec tu restes au fond. Mais si tu réussis tu peux trouver la force d'aller te faire soigner.

En passant plusieurs semaines dans un institut spécialisé, tu peux te défaire d'une toxicomanie. Mais garde une trace quelque part sur ta feuille de personnage. A partir de maintenant, dès que tu es confronté au produit, tu dois réussir un jet de *Volonté* pour éviter de replonger. Cela dit, tu as un bonus permanent de 2dK pour ce jet : tu t'en es déjà sorti une fois.

Atouts

- Analyse rapide

Tu es capable de reconnaître n'importe quelle substance d'un seul coup d'oeil. Tu n'as pas besoin de faire d'analyse et tu connais toutes les drogues classiques et leurs effets sans faire de jet. Pour des substances plus rares, tu devras réussir un jet de Connaissance(Drogues) contre une difficulté imposée par ton Mj. Ce jet ne te prend qu'un tour. En cas d'échec tu devras faire analyser ta drogue de manière classique.

Condition : 5 degrés en Connaissance(Drogues)

- Foie en béton

Tu es un pilier de bar, un habitué ou tout simplement tu as une bonne constitution, en tout cas la drogue, ça te fait rien. Ou presque.

Tu gagnes un bonus de +4 pour tous tes jets en rapport avec la prise de drogues, alcool inclus. De plus toutes les durées indiquées sont divisées par deux.

Condition : 5 degrés en Résistance, Résistant.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

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

Dans le **FuturdK**, un implant cybernétique te donne des avantages. La plupart du temps il s'agira d'**atouts**. Soit existants directement, soit créés spécialement pour l'occasion.

En gros, tu échanges des thunes contre des atouts.

Les améliorations seront présentées ci-après comme des atouts et disposeront aussi de mot-clés permettant de les classer plus facilement.

De plus, tu trouveras pour chacun d'eux une liste non-exhaustive de la forme que peut prendre cet implant.

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 pourras 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 un indice appelé **Points de Cybernétique**.

Tu peux avoir au maximum 1 + Constitution points de Cybernétique.

Il s'agit d'une limite absolue. Ton corps rejettera le surplus en provoquant d'atroces souffrances.

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 grave, et à d'autres occasions que ton Mj ne manquera pas de t'indiquer, tu devras lancer un jet de Disjonction.

Disjonction : Jet de <i>Volonté</i> contre 15+points de Cybernétique.

En cas d'échec tu devras tirer un nouveau jet sur la **table de Disjonction** et en subir les effets.

Un Mj retors pourra même te faire tirer sur la table des folies présente dans le dKSystem en page 68.

Disjonction	
1d6	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 pendant quelques minutes.
5	Catatonie. Vous vous recroquevillez et vous fermez au monde extérieur pendant quelques heures.
6	Rage destructrice. Vous attaquez sans distinction la personne la plus proche. Dure une minute.

Entopie micro-mécanique

Les implants sont des constructions extrêmement précises qui demandent une attention et des révisions constantes pour toujours être à niveau.

Un matériel non entretenu peut entraîner un accroissement des risques de Disjonction.
Pour simuler cela. Il s'agit d'une jauge du bon fonctionnement des tes implants.

Il y a deux cas où tu peux gagner de l'entropie :

- A chaque fois que tu fais un 6 sur une perte d'Energie suite à l'utilisation d'un implant.
- A chaque fois que tu fais 1 sur un d20 pendant l'utilisation d'un implant.

Chacune de ces situations te fait gagner **un** point d'entropie.

Ton score d'entropie est un malus permanent à toutes tes actions tant que tu n'as pas corrigé et mis à jour tes implants.

Un jet de *Sciences dures (cybernétique)* contre 15+points d'entropie permet d'en réduire le nombre de 1 + 1 par tranche de 5 points de réussite. Ce jet prend une demi-journée.

Atouts

Homme(femme) du futur amateur (Cumulatif)

Ta limite de cybernétique augmente de 2 points supplémentaires.

Condition : 5 degrés en *Résistance*.

Homme(femme) du futur professionnel

Tu supportes parfaitement les améliorations cybernétiques. Tu obtiens un bonus de +4 à tous les jets de Sauvegarde pour éviter la disjonction.

Conditions : 5 degrés en *Volonté*, Homme(femme) du futur amateur.

Homme(femme) du futur brutasse (Krâsse)

Tu fais partie de cette nouvelle génération pour qui les implants cybernétiques sont le quotidien. En dépensant un dK tu réussis automatiquement un jet de Sauvegarde contre la disjonction. Tu dois le dépenser avant de tirer le jet. Condition : Homme(Femme) du futur professionnel.

Soigneux (Krâsse)

Tu prends particulièrement soin de tes implants et tu aimes tout régler au nanomètre près. A chaque fois que tu dois gagner des points d'entropie, tu peux dépenser un dK pour annuler le gain d'un point d'entropie. Condition : 5 degrés en *Ingénierie* ou *Sciences dures*.

Micromécanicien surdoué (Cumulatif)

Tu connais parfaitement les implants cybernétiques et tu sais comment les réparer efficacement. Tu fais automatiquement perdre au cyborg sur lequel tu travailles 1 point d'entropie supplémentaire par atout à chaque fois que tu réussis un jet de *Sciences dures (cybernétique)*. Condition : 5 degrés en *Sciences dures (cybernétique)*.

Liste de matériel

Les implants qui sont marqués comme *cumulatifs* peuvent être pris ou améliorés trois fois, augmentant ainsi les bénéfiques.

Amélioration de réflexes (Cumulatif)

Avec cet implant tu deviens plus rapide et plus vif. Tu gagnes Assuétude à l'adrénaline ainsi que l'atout Adrénaline. Chaque niveau supplémentaire de l'implant te fait gagner un atout Adrénaline.

Forme : Injecteur de drogue automatisé, Câblage de réflexes, Amélioration chimique des interactions colonne vertébrale-cerveau.

Points de Cybernétique : 1,5

Amélioration de caractéristique (Cumulatif)

Tu deviens plus fort, plus rapide ou plus intelligent. L'installation de cet implant te permet de gagner de manière permanente 1 point dans une caractéristique. Psyché est la seule caractéristique à ne pas pouvoir être augmentée.

Forme : Muscles renforcés, Durcissement osseux, Foie en crustacien, Encéphalon, Exhalateur de phéromones.

Points de Cybernétique : 1

Apprentissage rapide (Cumulatif)

Les livres, ça sert à rien qdepuis qu'il suffit de se brancher une puce dans la tête.

Cet implant te permet de remplacer ou d'ajouter une compétence de degré 2, 4 ou 8 en fonction de son niveau. Il est impossible de mettre des points acquis grâce à l'atout Apprentissage dans une compétence pour laquelle on a utilisé cet implant au moins une fois pendant la séance de jeu.

Forme : Puce de compétence, Droque et Hypnose.

Points de Cybernétique : 0,25

Amélioration des compétences (Cumulatif)

Cet implant permet d'améliorer une compétence d'un point par niveau.

Forme : Puce de compétence, Interface d'arme, Base de données cervicale.

Points de Cybernétique : 0,5

Protection (Cumulatif)

Cet implant donne l'atout d'origine Armure Naturelle mais n'est pas cumulatif avec lui.

Forme : Plaque dermale, Tissus renforcés, Traitement dermique.

Points de Cybernétique : 0,5

Sens cybernétiques (Cumulatif)

Chaque implant te permet de choisir un sens amélioré ou supplémentaire. Par exemple : Vision Nocturne, Vision Thermographique, Zoom intégré (donne l'atout Tir de loin) etc... Le Mj te dira si tel ou tel atout peut correspondre à un sens amélioré.

Forme : Yeux ou Oreilles cybernétiques, Récepteur olfactif, Synthépeau innervée.

Points de Cybernétique : 0,5

Défense

Tu disposes d'un implant qui améliore grandement tes défenses contre un danger précis. Tu obtiens un bonus de +4 à tous tes jets de Sauvegarde en relation avec celui-ci.

Forme : Crystofoie en synthébéton pour les drogues, Respirateur intégré pour les gaz, Nanolymphocytes pour les maladies, etc.

Points de Cybernétique : 0,25

[Retour à la Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Drones

"Salut et bienvenue à notre école de pilotage de drone, hips.

Surtout si vous avez des questions, fermez-là et posez -es un autre jour, j'ai pas que ça à foutre.

Où c'est que j'ai foutu ma boutanche déjà ?"

Instructeur Ironthorn, dans un bon jour...

Un drone est une sorte de robot plus ou moins intelligent qu'on peut programmer pour qu'il effectue une série d'actions sans assistance, ou dont on peut prendre le contrôle à distance.

Un peu comme Michael Knight et Kitt tu vois.

Bon, déjà, il existe deux types de pilotages pour les drones : direct et indirect.

Pilotage Direct

En direct, tu utilises une console. C'est un équipement électronique qui te permet de commander ton drone à distance. Il en existe de plusieurs sortes, qui peuvent contrôler un ou plusieurs drones, qui sont plus ou moins rapides, avec plus ou moins d'options et donc plus ou moins chers. La console peut avoir plusieurs formes. En fonction de l'univers, il pourra s'agir d'un clavier d'ordinateur avec des câbles à brancher dans sa tête, d'une montre avec micro pour donner des ordres vocaux ("Kitt, viens me chercher!") ou d'une nacelle de contrôle avec écran à 360° pour voir ce que voit le robot.

Dans ce mode, tu utilises la compétence *Pilotage de drone* pour tout ce qui est esquive, déplacement de l'appareil et toutes ces choses.

Tu utiliseras *Arme de drone* si tu dois le faire combattre, que ce soit au corps à corps ou à distance.

L'initiative se fera avec ta compétence d'*Initiative*.

Il n'est possible de contrôler en direct qu'un seul drone à la fois sauf atout approprié.

Pilotage Indirect

L'indirect utilise la compétence *Programmation de drone* pour déterminer un comportement que le drone suivra jusqu'à désactivation ou changement de programme.

La plupart des drones ont déjà des comportements pré-programmés qu'il est possible de sélectionner très rapidement ou qu'ils utilisent, en fonction de la situation, si aucun autre programme n'est utilisable en fonction de la situation.

Un programme fonctionne avec des Actions et des Conditions.

Chaque demi-journée de travail te permet de faire un jet de *Programmation de drone* avec une difficulté de 15.

Chaque tranche de 5 points de marge de réussite permet d'inclure une Action ou une Condition.

Une Action peut être n'importe quoi en relation avec l'objectif de base du drone. Patrouille, Combat, Filature, Filme sont des Actions possibles.

Les Conditions servent à déterminer quand l'Action doit être réalisée.

Il faut que le programme reste simple, on n'est pas là pour se prendre la tête. Si par exemple un drone doit suivre un chemin prédéfini, on considère qu'il suffit de lui indiquer des coordonnées GPS pour qu'il le fasse. S'il doit combattre, il utilisera intelligemment sa compétence d'*Esquive* et ne restera pas forcément au milieu du chemin.

Exemple

Nom : Patrouille de défense

Déplace toi le long du périmètre de défense

Si Dectection d'un intrus alors Tire

Cybernétique

- Dispositif de contrôle cybernétique de drone(Cumulatif)

Cet équipement te permet de contrôler mentalement tes drones. Et même plus, ton esprit est littéralement projeté à l'intérieur et tu ressens tout ce que le drone est programmé pour ressentir. Pour cela tu dois évidemment avoir une console qui te permette de te brancher de cette façon.

Tu gagnes automatiquement l'atout Adrénaline et l'atout Assuétude à l'adrénaline ainsi qu'un bonus de +2 à tes jets d'*Initiative*. Ces avantages ne peuvent être utilisés que pour tes drones.

De plus tu gagnes aussi l'atout Esprit mécanique sans condition.

Coût : 1,5

Atouts

- Pilote de drone amateur

Tu as été entraîné au pilotage de drone et autres robots, soit en direct soit en indirect.

Tu peux choisir deux spécialités qui amélioreront grandement ton efficacité.

Condition : 5 degrés en *Pilotage de drone*.

- Pilote de drone professionnel

Tu peux piloter deux drones en direct sans aucun malus. Tu peux aussi choisir deux spécialités supplémentaires ou augmenter celles que tu possèdes déjà.

Condition : 10 degrés en *Pilotage de drone*, +2 en Intelligence.

- Pilote de drone brutasse

Tu joues dans la cour des grands. Maintenant c'est trois drones en même temps et sans malus s'il vous plaît.

Et tu as même le droit de choisir deux nouvelles spécialités ou d'augmenter celles que tu as déjà.

Conditions : 15 degrés en *Pilotage de drone*, +4 en Intelligence

- Esprit mécanique (Cumulatif)

Ton corps n'est que le transport de ton esprit lorsque tu ne pilotes pas. Tu n'existe qu'à travers tes machines.

Tu gagnes 3dK au début de chaque scène où tu pilotes des drones. De plus les pré-requis d'Intelligence des atouts Pilote de drone ne s'appliquent plus à toi.

- Spécialisation

Choisis un modèle de drone que tu maîtrises particulièrement bien. Tu gagnes un dK gratuit à chaque fois que tu fais un jet impliquant l'utilisation de ce drone.

Les atouts Combattant amateur, professionnel et brutasse peuvent s'appliquer à la compétence Arme de drone.

Spécialités

- Programmation d'urgence (Cumulatif, Très fatigant)

Tu es capable de programmer un drone en quelques secondes quand la situation l'exige. Chaque jet de Programmation de drone ne te prend qu'un tour. Le programme est mal foutu, bourré de bugs mais il tiendra pendant une scène complète.

Tu obtiens un bonus de +4 à ton jet par atout supplémentaire.

Condition : +1 en Intelligence.

- Etat de l'art (Cumulatif)

Dès que t'as trois minutes, tu trafiques tes drones. Changement de pièces, meilleur blindage, senseurs améliorés on peut vraiment dire que t'as du matos de dernière génération.

Au début de la séance, le Mj doit te donner 3dK gratuits par atout à utiliser avec tes drones.

Condition : 5 degrés en *Mécanique* par niveau de l'atout.

- Amélioration (Cumulatif)

Choisis une compétence de ton drone, il gagne +4 à tous ses jets avec cette compétence. A chaque fois que tu prends cette spécialité tu peux améliorer une autre compétence du même drone ou une compétence d'un autre drone.

Condition : 5 degrés en *Mécanique*.

- Indestructible

Tes drones ne peuvent être détruits. Au pire, ils sont mis hors de combat ou accidentés mais quelques vis, deux ou trois plaques de tôle et un peu d'huile de coude suffiront toujours à les retaper.

Conditions : un atout de chance, Amélioration, Etat de l'art.

- Mécano de l'enfer (Cumulatif, Fatigant)

Tu as toujours ce qu'il faut sur toi pour réparer rapidement un drone abîmé.

En passant un tour dessus tu peux lui faire récupérer 1d6 points de vie par atout. La méthode importe peu, taper dessus à grands coups de latte en gueulant des trucs en russe marche aussi bien qu'en le bichonnant et en lui parlant doucement pour qu'il redémarre gentiment. Tu ne peux le faire qu'une fois par scène.

Mécanique des drones

Le personnage auquel le drone appartient peut l'améliorer en dépensant du temps et de l'argent pour lui acheter de nouveaux atouts. Le Mj est le seul juge en ce qui concerne le prix et la possibilité d'ajout d'un atout.

Il dispose des caractéristiques suivantes :

Force : Puissance des moteurs.

Habilité : Agilité et précision.

Constitution : Solidité et résistance aux dégâts.

Intelligence : Rapidité d'exécution des programmes, quantité de mémoire disponible.

Psyché : Nombre et qualité du système d'analyse et des senseurs.

La plupart des compétences existent mais sont simplifiées.

Il n'y a qu'une compétence de Déplacement(Hab) qui regroupe *Discretion*, *Sport*, *Esquive*, *Initiative*, *Réflexes* etc..

Il n'y a qu'une compétence de *Perception*(Psy) qui regroupe *Perception* et *Fouille*.

Les drones ont souvent très peu de compétences mais de haut niveau.

Un drone commence avec 8 Points de caractéristique, 15+Int points de compétence à distribuer et 10+Con points de Vie.

Le nombre d'atout est dépendant de l'appareil mais un drone moyen peut en dépenser 12.

Atouts de drone

Beaucoup d'atout normaux sont disponible pour les drones, comme Tir rapide ou Combattant amateur par exemple. Je ne les remets pas ici, ton Mj se fera une joie te t'indiquer ce qui est possible ou pas.

- Arme intégrée

Le drone dispose d'une arme.

- Arme camouflée

Une des armes du drone est dissimulée à l'intérieur de son corps

- Blindage

Le drone augmente son armure de 3 points.

- Caractéristique améliorée

Le drone est d'un modèle de meilleure qualité. Il gagne un point de caractéristique.

- Compétence améliorée

Le drone obtient 8+Int points de compétences à distribuer.

- Conception renforcée

Le drone est conçu de manière extrêmement solide. Son Echelle augmente de 1.

- Invisible

Le drone est invisible à un sens particulier. Il peut être silencieux, recouvert d'une peinture anti-termographe ou encore ne pas apparaître aux radars.

- Mode de déplacement spécifique

Le drone gagne un mode de déplacement comme le vol, des jambes, des roues ou encore devient amphibie.

- Petite taille

La taille du drone est réduite. Cela peut aller de la taille d'une mouche jusqu'à celle d'un chat. Il lui est impossible de prendre les atouts Protection des organes et Blindage. Il gagne +4 à tous ses jets de *Discrétion*.

- Protection des organes

Le drone gagne 5+Con points de Vie

- Senseurs améliorés

Le drone gagne un nouveau sens ou augmente la qualité de ceux qu'il a déjà. Par exemple il peut voir en lumière faible, en thermographie, détecter des sons plus éloignés de plus hautes fréquences par exemple.

Exemple de drone

SuperDefender 2000

Il s'agit d'une plate-forme de surveillance et de protection très utilisée pour la patrouille dans les bâtiments sensibles.

Il ressemble à un disque bombé d'où peut émerger une mitrailleuse légère. Des caméras situées sous son corps l'aident à repérer la plupart des menaces. Par contre son programme est très limité.

Trois pattes métalliques griffues lui permettent de courir très vite et de grimper sur la plupart des surfaces.

Force +1

Habilité +3

Constitution +1 *P Vie* : 41 Blindage : 9

Intelligence 0

Psyché +3

Déplacement +6

Perception +13

Arme de drone +11 (Mitrailleuse légère 2d6+3, 200 cartouches)

Blindage x 3

Amélioration de compétence

Arme intégrée (Mitrailleuse)

Mode de déplacement spécifique (Pattes articulées permettant de grimper partout)

Protection des organes x5

Senseurs améliorés (Thermo)

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Véhicules

Salut mon gars.

Tu aimes l'odeur de l'huile chaude ? Le vrombissement d'un moteur bien réglé ? La chaleur du capot après la course et le crissement des pneus sur le bitume ?

Alors ça tombe bien t'es au bon endroit.

Les règles qui vont suivre te donneront tout ce qu'il faut pour organiser des poursuites, courses et autres combats motorisés.

Courses, poursuites et courses-poursuites.

Tout d'abord, il va falloir te familiariser avec quelques nouveaux concepts.

Définitions

Initiative

Le tirage de l'initiative est classique et fonctionne de la même manière qu'un combat. Par défaut un pilote tire 1d20+*Initiative*.

Manœuvres

Les manœuvres sont les actions du pilote. C'est un peu le cœur de ce système. Certaines manœuvres demandent des pré-requis obligatoires pour être tentées.

Maîtrise

Les points de maîtrise représentent la ténacité des pilotes, leur capacité de conduite et leur sang-froid. La maîtrise fonctionne comme les points de Vie lors d'un combat. Elle est réduite par certaines manœuvres et une fois à 0 le pilote risque le crash.

Elle est calculée de la manière suivante :

Score de *Pilotage* + *Psyché* + la *Manœuvrabilité* du véhicule.

Prise de risque

Cette valeur représente le stress et la pression que se met le pilote pour réussir sa course. Elle indique aussi les risques qu'il prend pour améliorer sa performance. Elle agit comme un malus à toutes ses actions mais le pilote reçoit un nombre de dK équivalent à utiliser pendant tout le tour pour n'importe quel jet. Cet indice commence à 0 et augmente au fur et à mesure de la course. Il ne descend pas naturellement mais une manœuvre permet de le faire.

Caractéristiques des véhicules.

Accélération

Il s'agit de la capacité de la machine à accélérer. Les voitures de sport et les motos disposent de la meilleure accélération.

Blindage

Cette valeur représente l'armure du véhicule. Elle est soustraite de tous les dommages reçus lors d'un combat, d'une manœuvre de collision ou de n'importe quel autre choc.

Echelle

Il s'agit principalement de la taille et de la complexité du véhicule. Va voir [là](#) pour plus de détails.

Dans le cas d'une collision entre deux véhicules d'Echelle différente, le plus petit encaisse 6 points de dommages supplémentaires par point de différence.

Masse

Sert pour provoquer des dommages lors de collisions ou pour réduire ces mêmes dommages.

Manœuvrabilité

Sert à calculer les dommages lors des manœuvres de Conduite dangereuse et pour calculer les points de Maîtrise.

Points de Vie

C'est la mesure de la capacité d'encaissement du véhicule. Cette valeur fonctionne exactement comme des points de Vie classiques. Il y a même une table de blessures graves pour les engins mécaniques. Bon si le véhicule est organique tu peux aussi utiliser la table de blessures graves normale hein...

Tenue de route

C'est un bonus permanent à tous les jets de prise de risque.

Mais alors comment ça marche ?

Bonne question, à laquelle je vais répondre là tout de suite.

Une poursuite ou une course fonctionne quasiment comme un combat. Il va y avoir des manoeuvres, des esquives et des coups échangés.

Allez, je te montre la table avec les étapes puis je t'explique.

Etapes :

- Prise de risque
- Accélération
- Tirage de l'initiative
- Choix et résolution des manœuvres par ordre d'initiative.

En début de poursuite ou de course, tout le monde possède un indice de Risque égal à 0.

Prise de risque

Au début de chaque tour, tous les protagonistes vont choisir s'ils augmentent leur risque. Le gain minimum est de 1 point et le maximum de 5. Il n'y a pas de maximum au niveau de risque sinon le nombre de dK disponibles sur la table.

Ensuite chacun fait un jet de *Pilotage*+Tenue de route contre une difficulté de 15 + l'indice de Risque.

En cas d'échec on tire un événement et les dK ne sont pas gagnés.

Dans le cas contraire tu obtiens un nombre de dK gratuits égal à l'augmentation de ton indice de Risque à utiliser pendant la scène.

Exemple

Jobard est pilote dans une course illégale de Tokyo. Il démarre en trombe et au premier tour il choisit d'augmenter son Risque de 5 points. Il doit faire un jet de *Pilotage* contre 20 qu'il réussit. Il gagne 5dKs à utiliser. Le tour suivant il se calme un peu et décide d'augmenter son Risque de 2 points seulement. Il doit faire un jet de *Pilotage* contre 22. S'il réussit il gagne 2dKs. S'il rate, il ne gagne aucun dK et tire un événement sur la table.

L'indice de Risque ne baisse pas naturellement, il ne fait qu'augmenter.

De plus **il agit comme un malus à tous les jets de *Pilotage* effectués lors des manœuvres.**

Accélération

Au début de chaque tour et avant de choisir les manœuvres, tous les personnages tirent un jet de *Pilotage* en opposition.

On compare ensuite les résultats. Le gagnant fait perdre 1d6+Accélération points de Maîtrise à tous ses adversaires.

Initiative

Là c'est du classique, jet d'*Initiative*. Le meilleur choisit son action et la résout en premier. Les atouts augmentant l'*Initiative* ou ajoutant de nouvelles actions peuvent être utilisés.

Manœuvres

Voici les manœuvres disponibles et leurs effets en terme de jeu.

- Cascade

Il s'agit ici d'une action dangereuse, désespérée mais destinée soit à te donner un avantage important, soit à te tirer d'une affaire épineuse.

Dans tous les cas, tu as besoin d'un coup de boost.

Lance immédiatement un jet de prise de Risque comme au début du tour. En cas de réussite tu peux dépenser immédiatement tes dKs dans une manœuvre au choix.

- Combat

Il s'agit d'une action de combat classique, souvent un tir par la fenêtre.

- Concentration

Tu sais que tu va bientôt partir dans le décor, le mur se rapproche dangereusement et tu veux éviter ça.

Fais un jet de *Concentration* contre une difficulté de 15. En cas de réussite, tu réduis tes points de risque de 1 + 1 par tranche de 5 points de réussite.

- Conduite dangereuse

Tu mets la pression aux autres pilotes pour les pousser à la faute. Choisis un adversaire puis lance un jet de *Pilotage*+Manœuvrabilité en opposition avec lui. En cas de réussite, tu lui fais gagner 1 point de risque +1 par tranche de 5 points de réussite.

- Raccourci

Avec une bonne connaissance du terrain, il est possible de gagner du temps. Fais un jet de *Renseignement* ou *Connaissance(Terrain)* ou *Survie en milieu Urbain* contre une difficulté de 15. En cas de réussite, tu gagnes 3dK de circonstance pour le prochain jet d'Accélération.

- Rattrapage

Cette action permet de récupérer des points de Maîtrise. Lance un jet de *Pilotage* diff. 15.

Si tu réussis, tu regagnes 1d6+Manœuvrabilité points de Maîtrise.

- Touchette

Tu accélères brutalement pour percuter un adversaire. Choisis une cible puis fais un jet de *Pilotage* en opposition avec lui. En cas de réussite, tu lui fais perdre 1d6+Masse points de Maîtrise. Ton adversaire peut réduire cette perte de la valeur de Masse de son véhicule. De plus, il doit tenter immédiatement un jet de *Pilotage* contre 15 ou tirer un événement sur la [table correspondante](#).

- Virage serré

Tu tentes une série de virages et d'accélération brutales pour semer rapidement l'adversaire.
Fais un jet de *Pilotage* contre 15. En cas de réussite tu provoques immédiatement un nouveau jet d'Accélération pour tout le monde.

Conséquences

Plusieurs choses peuvent arriver, en voici le détail.

- 0 point de Maîtrise

Si un participant arrive à 0 point de Maîtrise, il doit immédiatement tirer un évènement au début de chaque tour.
S'il ne s'agit que d'un personnage mineur, ton Mj peut considérer que l'action est terminée pour lui. Tu l'as rattrapé ou tu t'es enfui ou tout autre résultat en ta faveur.

Evènements course-poursuitesque		
d20	Description	Effet
1	Envie de vomir.	Ca tooourne. Fais un jet de Résistance contre 15 pour éviter de gagner 2 points de risque.
2	Attention détournée.	Mate! Mais mate la bombe! Si tu rates un jet de Concentration contre 15, tu rates automatiquement ton prochain jet de <i>Pilotage</i> .
3	Piéton	Mais qu'est ce qu'elle fout là, la vieille? Si tu rates un jet de <i>Pilotage</i> contre 15 tu percutes un piéton.
4	Cartons et caisses	Ta visibilité est réduite quelques instants. Tu perds 1d6 points de Maîtrise.
5	Etal de fruit	Il y a des morceaux partout, tu ne vois plus rien pendant deux tours. Tu perds 1d6 points de Maîtrise et tu rates automatiquement ton prochain jet de <i>Pilotage</i> .
6	Pare-brise détruit	Tu aimes le vent dans les cheveux ? Tu perds 1d6 points de Maîtrise et tu gagnes 2 points de risque.
7	Direction faussée	Tu as vraiment du mal à contrôler ton véhicule. Tu gagnes automatiquement un point de risque au début de chaque tour.
8	Travaux	Oulala ça va secouer! Fais un jet de <i>Pilotage</i> contre 15 pour éviter de rouler sur des graviers ou des bouts de métal. En cas d'échec, tu perds 2d6 points de Maîtrise.
9	Tableau de bord détruit	Tu n'as plus du tout d'indications. Tu ne gagnes que la moitié des dKs que tu devrais gagner lors de la phase de prise de risques jusqu'à réparation.
10	Boite de vitesse abîmée	Tu obtiens un malus de -4 à tes jets d'Accélération et tu ne peux plus utiliser de Krâsses pour ces jets.
11	Fuite d'essence	Ton Mj lance secrètement un d6. C'est le nombre de tours qu'il te reste avant que ton véhicule ne s'immobilise.
12	Pneus crevés	Si c'est la première fois, tu gagnes automatiquement un point de risque au début de chaque tour. De plus tu obtiens un malus de -4 à tous tes jets d'Accélération et tu perds 1d6 points de Maîtrise. Si ce résultat sort plusieurs fois, les malus sont cumulatifs.
13	Heure de pointe	Si tu rates un jet de <i>Pilotage</i> tu t'engouffres dans une rue pleine de monde ou autre endroit du même genre si tu n'es pas en voiture. Tu es automatiquement stoppé.
14	Camion renversé	Si tu rate un jet de <i>Pilotage</i> tu percutes un camion renversé. Si ton véhicule est encore en état, tu peux continuer la course mais en perdant 2d6 points de Maîtrise.
15	Accélérateur bloqué	Tu gagnes un bonus de +4 à tous tes jets d'Accélération mais tu reçois automatiquement 5 points de risque lors de chaque phase de prise de risque.
16	Plus de freins	Tu rates automatiquement tous les jets destinés à éviter un obstacle ou un résultat de cette table.
17	Tête à queue	Tu perds tous tes points de Maîtrise restant. Et tu cales. Looser.
18	Le mur	Si tu rates un jet de <i>Pilotage</i> tu percutes un obstacle dur. Tu t'arrêtes net et subit les dégâts d'une collision.
19	Route coupée	Vers l'infini et au-delààààà! Ou pas. Si tu rates un jet de <i>Pilotage</i> , tu tombes plein de mètres plus bas. Un jet de <i>Réflexes</i> ou de <i>Sport</i> contre une difficulté de 15 doit être réussi sous peine de finir écrabouillé et flambé dans ton véhicule explosé.
20	Tonneaux	Ton véhicule part en vrille et fait 2d6 tonneaux qui sont autant de d6 dommages encaissés par l'équipage et le véhicule en question. Evidemment la course est finie pour toi.

- Points de vie

Si ton véhicule arrive à 0 point de Vie, tire un jet sur la table des [Dérapage et Collisions](#).

Dérapage et Collision		
d20	Description	Effet

1-2	Pare-brise détruit	Tu aimes le vent dans les cheveux ? Tu perds 1d6 points de Maîtrise et tu gagnes 2 points de risque.
3-4	Direction faussée	Tu as vraiment du mal à contrôler ton véhicule. Tu gagnes automatiquement un point de risque au début de chaque tour.
5-6	Tableau de bord détruit	Tu n'as plus du tout d'indications. Tu ne gagnes que la moitié des dKs que tu devrais gagner lors de la phase de prise de risques jusqu'à réparation.
7-8	Boîte de vitesse abîmée	Tu obtiens un malus de -4 à tes jets d'Accélération et tu ne peux plus utiliser de Krâsses pour ces jets.
9-11	Fuite d'essence	Ton Mj lance secrètement un d6. C'est le nombre de tours qu'il te reste avant que ton véhicule ne s'immobilise.
12-14	Pneus crevés	Si c'est la première fois, tu gagnes automatiquement un point de risque au début de chaque tour. De plus tu obtiens un malus de -4 à tous tes jets d'Accélération et tu perds 1d6 points de Maîtrise. Si ce résultat sort plusieurs fois, les malus sont cumulatifs.
15	Accélérateur bloqué	Tu gagnes un bonus de +4 à tous tes jets d'Accélération mais tu gagnes automatiquement 5 points de risque lors de la phase de prise de risque.
16	Plus de freins	Tu rates automatiquement tous les jets destinés à éviter un obstacle ou un résultat de cette table.
17-18	Tête à queue	Tu perds tous tes points de Maîtrise restant. Et tu cales. Looser.
19	Le mur	Si tu rates un jet de <i>Pilotage</i> tu percutes un obstacle dur. Tu t'arrêtes net et subit les dégâts d'une collision.
20	Tonneaux	Ton véhicule part en vrille et fait 2d6 tonneaux qui sont autant de d6 dommages encaissés par l'équipage et le véhicule en question. Evidemment la course est finie pour toi.

- Collision

Si tu percutes un obstacle, ton véhicule va encaisser des dommages. Et l'obstacle aussi d'ailleurs.

Pour déterminer les dégâts lance **3d6+points de risque actuels du conducteur**.

Les différences d'Echelle comptent bien sûr.

Si deux véhicules se percutent frontalement les dommages s'ajoutent.

Atout

- D'une main

Tu es capable de tirer et de conduire en même temps. Tu peux prendre à chaque tour gratuitement la manoeuvre de combat.

Condition : Pilote amateur, 5 degrés en *Concentration*.

- Froisseur de tôle (Cumulatif)

Tu n'as pas peur de prendre des risques. Tu t'en sors souvent indemne mais jamais ta caisse. A chaque fois que tu dois gagner des points de risque tu peux décider de les convertir en points de dégâts sur la base d'un point de risque contre deux points de dégâts. Le blindage ne s'applique pas à ces dommages.

Si tu prends cet atout une deuxième fois, il s'applique aussi aux points de Maîtrise.

Un troisième atout te permet de convertir les points de Maîtrise ou de Risque sur le taux de 1 pour 1 au lieu de 1 pour 2.

- Furieux

Tu es capable d'annuler la perte de points de Maîtrise consécutive à l'action d'Accélération. Augmente ton indice de danger de 1 point + 1 point par d6 de perte que tu aurais dû encaisser. Condition : Pilote amateur.

- Pilote amateur (Cumulatif)

Tu sais tenir un volant (ou les rennes d'un cheval) et tu n'oublies jamais de vérifier l'essence et le niveau d'huile avant de faire un grand voyage.

Tu gagnes 5+Psyché points de Maîtrise au début de chaque scène de poursuite ou de course.

Conditions : 5 degrés en *Pilotage*.

- Pilote professionnel

Tu es un mangeur du bitume, un coureur de fond, un professionnel de la course.

Tu fais perdre 1d6 points de Maîtrise supplémentaires à tes opposants lors des jets d'Accélération.

Condition : 10 degrés en *Pilotage*, Pilote amateur.

- Pilote brutasse

Tu pilotes parfaitement ton véhicule et tu es capable de lui faire faire des choses insensées. Tu peux lire la peur dans la trajectoire de tes

adversaires. Tu fais perdre 1d6 points de Maîtrise supplémentaires à tes opposants lors des jets d'Accélération.
Conditions : 15 degrés en *Pilotage*, Pilote professionnel.

- Rapide (Cumulatif, Krässe)

Une fois par scène et par atout, en dépensant une krässe, tu peux relancer un jet d'Accélération que tu juges mauvais. Tu gardes le meilleur des résultats obtenus.

Condition : Pilote professionnel.

- Spécialisation

Choisis une manoeuvre dans laquelle tu es particulièrement bon. Tu gagnes un dK de circonstance permanent à chaque fois que tu tentes cette manoeuvre. Conditions : 1 degré en *Pilotage*.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Informatique

- *John, on en est où avec le satellite ?*

- *Ben les terroristes utilisent une nouvelle sorte de microprocesseur avec une instruction permettant de contrôler à distance le paramétrage subnetworké du module à champ adresse MAC à destination de la PDU Ethernet. Le tout en anneau de routage à détection d'erreur inverse.*

- *Et alors ?*

- *Alors, je galère.*

Dans la plupart des univers modernes et futuristes, l'informatique existe pour transmettre et traiter des informations. Dans le cadre du **FuturdK** j'utiliserai une abstraction permettant de simuler les situations auxquelles toi et tes potes serez certainement confrontés.

Vois ce chapitre comme une extension du combat. L'homme contre la machine, le cerveau contre le silicium, les mains contre le clavier et les yeux brûlés par l'écran.

Définitions

Lorsque tu vas agiter tes petits doigts boudinés d'informaticien boutonneux sur les touches graciles de ton dernier joujou high-tech, tu le feras pour une raison précise. La plupart du temps le vol ou la destruction de données.

Mais il peut aussi s'agir de prendre le contrôle d'appareils divers, de traiter des informations pour en retirer des indices ou encore de détourner l'attention de futures victimes le temps que tes copains les prennent à revers.

Buts

Quelques actions possibles :

1. Destruction de données
2. Vol de données
3. Piège : il s'agit de créer un faux environnement (parfois appelé honeypot) destiné à attirer les pirates pour les tracer et les arrêter physiquement.
4. Contrôle : d'un satellite espion, d'un **drône** ou d'une machine à café.
5. Scan : préparation pour un piratage futur.

etc.

Dans tous les cas le fonctionnement reste le même.

Ton Mj va attribuer à ton action une difficulté et des points de Vie.

Des quoi ? te demandes-tu soudain.

Des points de vie, t'as qu'à relire la phrase au lieu de poser des questions bêtes.

Points de vie

Ils vont représenter la résistance du système à tes attaques. Plus les points de Vie sont hauts, plus tu mettras de temps à réaliser ton action. Car le vrai problème est là. Tu réussiras de toute manière ce que tu entreprends. L'intérêt est de savoir en combien de temps.

Difficulté

La difficulté commence le plus souvent à 15 mais augmente progressivement à chaque jet raté. Cela indique que le système se défend, verrouille des accès, coupe des circuits, bref te rend la tâche plus difficile.

Points de Processus

Il s'agit d'une mesure de ta capacité à réussir ton action informatique pendant une scène donnée. Un peu comme les points de Vie de ta cible. Si tu rates tes jets, tu perdras des points de Processus. Arrivé à 0, tu te fais éjecter du système. Tu ne peux recommencer avant un moment, le temps de récolter de nouvelles informations ou que le niveau de sécurité baisse, ce genre de choses.

Le total de points de processus est calculé de la manière suivante:

Points de Processus = score en <i>Informatique</i> + Intelligence + Puissance de l'ordinateur

Au cas où tu te poserais la question, oui, l'Intelligence est donc comptée deux fois.

Puissance

Pour t'aider dans cette tâche tu utiliseras un (ou plusieurs) ordinateurs. Ceux-ci sont définis par une caractéristique de Puissance et éventuellement des atouts.

La Puissance agit comme les dommages d'une arme. Elle indique le nombre de d6 que tu devras lancer pour déterminer la perte de points de Vie de ta cible à chacune de tes attaques.

Fonctionnement

Ton Mj doit te donner la difficulté de l'action que tu entreprends.
On va dire 15.

Si un autre informaticien est présent et défend son système, la difficulté ne sera pas fixe mais déterminée à chaque fois par son jet d'*Informatique*.

Maintenant lance un jet d' <i>Informatique</i> contre la difficulté. En cas de réussite, tu lui fais perdre la Puissance de ton ordinateur en points de Vie. En cas d'échec, tu perds 1d6 points de Processus et la difficulté augmente d'un point.
--

Le premier jet demande 15 minutes, le suivant 30 minutes et tous les autres une demi-journée.

Si ta cible arrive à 0 point de Vie, tu réussis ton action.
Si tu arrives à 0 point de Processus, tire un jet sur la table des **éjections**.

Tableau des éjections	
d6	Effet
1-2	Rien.
3-4	Tu es stressé et énervé par cet échec. Tu ne peux pas regagner de points d'Energie pendant la journée qui suit.
5	Si tu rates un jet de Volonté contre 15, tu es dégoûté et deviens apathique. Tu n'as rien envie de faire pendant une journée complète où tu ressasses cet échec jusqu'à la nausée. T'y étais presque pourtant!
6	Si tu rates un jet de Volonté contre 15, tu deviens fou furieux et tu explodes ton matériel pour te calmer. Si personne ne fait rien pour t'en empêcher, tu ne pourras que pleurer sur les débris éparpillés de ton ordinateur dernier cri.

c'est simple, non ?

Accès

Pour tenter ton action, tu dois avoir accès à ta cible. Si elle est connectée sur le Réseau et toi aussi, c'est facile. Si ce n'est pas le cas, il faudra pénétrer physiquement dans le bâtiment et te connecter en local.

De plus, tu peux gagner des dK de circonstance à tes jets d'*Informatique* si tu disposes d'accès privilégiés, de mots de passe ou d'adresses te permettant de gagner du temps.

Un contact dans l'entreprise attaquée, ou des informations sur le système sont toujours extrêmement utiles.

Anonymat

Le problème quand on pirate quelqu'un c'est qu'on laisse des traces. Historiques, journaux et autres traces sont conservés soigneusement par tous les ordinateurs sur lesquels tu transites.

Si l'action que tu souhaites réaliser demande de la discrétion, tu dois passer par toute une série de techniques te permettant de ne pas être repéré : connexion depuis un cybercafé avec un bonnet sur les yeux, passage par des ordinateurs intermédiaires partout dans le monde, utilisation de

programmes portables qui ne laissent pas de traces etc....

Tout ceci prend du temps et des ressources.

Si tu dois être anonyme, considère que la Puissance de ton équipement est réduite de 1 point. De plus si tu faisais des dommages explosifs sur 6, cet avantage est annulé. Si tu faisais exploser tes dommages sur 5-6, ils explosent maintenant seulement sur un 6.

Pour te repérer, un informaticien devra réussir un jet d'*Informatique* contre une difficulté de 15+ton score d'*Informatique*.

Ordinateur

Comme dit plus haut, un ordinateur possède une caractéristique : sa Puissance.

Plus un ordinateur est puissant plus il coûte des thunes.

J'indique ici simplement un ordre de grandeur de prix.

Puissance	Coût en thunes	Notes
0	300	Un ordinateur bas de gamme sans possibilité d'attaque
1	2000	Quelques programmes utilitaires de base et du matos de bonne qualité.
2	5000	Le top actuel légalement accessible. Le meilleur matériel, les meilleurs programmes.
3+	30000+	A ce niveau là, il s'agit de machines utilisées par des agences gouvernementales ou des réseaux de pirates et plus du petit ordinateur acheté à des importateurs chinois.

Cybernétique

Dans la plupart des univers futuriste il existe des implants te permettant d'améliorer grandement tes aptitudes informatiques. En voici un exemple :

Connexion cervicale (Cumulatif)

Cet implant te permet de te connecter à un ordinateur spécialisé pour parcourir mentalement les flux électroniques du Réseau. Les ordres donnés par le cerveau permettent d'accélérer toutes les opérations informatiques tout en procurant un confort et une puissance incomparable. Les ordinateurs permettant de se connecter ainsi sont dix fois plus chers que la version normale.

Tu gagnes gratuitement l'atout Programmeur cinématographique au niveau 3 ainsi que les atouts Adrénaline et Assuétude à l'adrénaline au même niveau que ton implant. Cela te permet donc d'effectuer plusieurs jets d'*Informatique* par tour.

Tu ne dois dépenser des points d'Energie que pour l'atout Adrénaline.

Cet implant possède un désavantage majeur : si tu te fais éjecter, les conséquences sont bien plus graves. Tu as même une table d'**éjection mortelle** rien pour toi.

Tableau des éjections mortelles	
d6	Effet
1	Ejecté. Tu as mal au crâne pendant quelques tours, tu perds 1d6 points d'Energie.
2	Maux de tête. Tu te fais éjecter violemment. Tu perds 2d6 points d'Energie et tu ne peux plus en regagner pendant une journée.
3	Tracé. Tu te fais éjecter comme dans le résultat 1 mais en plus les autres t'ont repéré.
4	Grillé. Tu te fais éjecter comme dans le résultat 2 mais en plus tu es tracé et ton ordinateur est détruit par une décharge électrique.
5	Cramé. L'éjection a été très violente. Tu perds 3d6 points d'Energie et 1d6 points de Vie. De plus tu dois subir les effets d'un jet sur la table de disjonction
6	Trait plat. Si tu rates un jet de Volonté contre 15 ton cerveau est grillé par la décharge neuronale. En cas de réussite du jet, tu subis quand même l'effet du résultat 5.

Coût : 0,5 par niveau de l'implant.

Atouts d'informatique

- Anonyme

Tu as l'habitude d'être anonyme sur le Réseau. Programmes modifiés, liste de serveurs rebonds et de machines zombies, liaisons Internet dans un bâtiment squatté, tu disposes de tout ce qu'il faut pour ne pas être repéré.

Tu peux agir dans l'anonymat sans aucun malus.

- Bluff technique (Fatigant)

Tu parles un jargon technique incompréhensible qui te permet de faire croire aux gens que tu maîtrises ce que tu fais. Et en plus des fois ça marche.

Si tu réussis un jet de *Bluff* contre 15 tu gagnes un dK + un dK par tranche de 5 points de réussite à utiliser sur ton prochain jet d'*Informatique* si ça a un rapport, même lointain, avec ce que tu viens de dire.

Condition : 5 degrés en *Bluff*.

- [C0w8oY7](#)

T'es un Killerz 3L337 et tu ne te laisses pas marcher sur les pieds. Le Réseau c'est chez toi et tu ne te sens bien qu'au milieu des machines. Pour toi, la réalité c'est ce qui fait mal quand on éteint l'ordinateur. Au début de chaque scène où l'informatique entre en jeu tu gagnes 6dK à utiliser pour n'importe quel jet d'*Informatique*.

- *Head-shot, j't'ai owns sal newbz. Go niké ta reum.*

- *Kéviinnnn ? A table !!!*

- *J'arrive maman. 'Tain je me sui fé own. Atk go mangé lé gar. a+.*

- Informaticien amateur

Tu sais programmer efficacement et rapidement pour obtenir de bons résultats.

Tu obtiens un bonus de +2 aux dommages lors de chaque jet d'*Informatique*.

Condition : 5 degrés en *Informatique*.

- Informaticien brutasse

Tu connais par coeur de nombreux systèmes et le Réseau n'a plus de secrets pour toi. Tu sais toujours où, et comment obtenir des informations sur tes cibles et tu réussis toujours ce que tu entreprends.

Tu fais exploser les dommages de ton ordinateur sur un 5 ou un 6.

Conditions : 15 degrés en *Informatique*, Informaticien professionnel.

- Informaticien professionnel

Tu es rompu aux techniques les plus pointues et tu disposes de tous les programmes nécessaires à ta tâche.

Tu fais exploser les dommages de ton ordinateur sur un 6.

Condition : 10 degrés en *Informatique*, Informaticien amateur.

- Programmes personnels

Tu as toujours avec toi un support contenant les principaux programmes que tu utilises. Ils peuvent être modifiés ou d'origine, développés spécialement pour toi ou volés, bref tu les connais très bien et sais parfaitement t'en servir pour toutes sortes de situations.

Tu fais gagner automatiquement un point de Puissance à l'ordinateur que tu utilises.

- Programmeur cinématographique (Cumulatif, Fatigant)

Tu es capable de réussir tes actions extrêmement rapidement de manière à éviter que le spectateur ne s'ennuie.

La fréquence des jets d'*Informatique* devient 10 minutes/30 minutes/1 heure.

Si tu prends l'atout une deuxième fois, la fréquence devient une minute/5 minutes/10 minutes.

Si tu le prends une troisième fois, la fréquence devient un tour/1 minute/5 minutes.

Conditions : Informaticien professionnel.

- [Techno-Zen](#)

Trannnnquille, c'est pas grave. Tu viens de te faire éjecter, et alors ? C'est pas la fin du monde. Lorsque tu rates une action, tu peux réduire de deux points le résultat du d6 avant de regarder la table d'éjection ou d'éjection mortelle.

- Traitement d'image (Krâsse)

Permet de faire des choses impossibles comme améliorer une image qui n'est pas à la bonne résolution, créer un objet en 3D à partir d'une seule photo en 2D, zoomer sur des pixels et faire apparaître des plaques minéralogiques ou encore comparer des photos de suspects prises au télé-objectif en tremblant et ressortir une info correcte. Avec cet atout tu sais aussi retoucher des photos de manière indétectable.

Condition : 5 degrés en *Informatique*.

- World global database (Krâsse)

Tu es connecté à l'Internet global du monde, et ça te donne la possibilité d'obtenir n'importe quelle info, pourvu qu'elle existe et qu'elle soit stockées sur un ordinateur quelque part. Tu dois dépenser un ou plusieurs dK et réussir un jet d'*Informatique* ou de *Renseignement*.

Condition : 10 degrés en *Renseignement*.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

Alors pour aller plus vite j'ai fait pour toi une série d'archétype. En gros les caracs, compétences et atouts de personnages classiques. Soit tu les prends tels quels, soit tu t'en sers comme base puis tu les modifies à convenance. Ils sont tous créés avec les règles de base, 15 points de caracs et 14 atouts. Aucun des effets d'atouts n'ont été reportés sur les caracs et les compétences.

Dernier point, j'ai considéré qu'ils avaient tous gratuitement l'atout Niveau de vie.

Chacun des archétypes sera présenté de la manière suivantes :

Nom de l'archétype
Caractéristiques
Compétences
Atouts
Notes

Allez hop voici une petite liste :

- Tagged as Archétypes:

- [Agent gouvernemental](#)
- [Artiste martial](#)
- [Baroudeur](#)
- [Flic](#)
- [Flingueur](#)
- [Garde du corps](#)
- [Grosse brute](#)
- [Informaticien](#)
- [Joueur professionnel](#)
- [Membre d'une section d'intervention](#)
- [Membre de gang](#)
- [Mercenaire](#)
- [Ninjassassin](#)
- [Scientifique](#)
- [Sniper](#)

Retour à la [Table des matières](#) ▾

[Archétypes](#) ▾

Agent gouvernemental

Lunettes noires et gros flingue, l'Agent gouvernemental fait son métier et ne pose jamais de question.

Prends cet archétype si tu veux te faire un mec qui a la classe et qui sait se battre.

Agent gouvernemental
Caractéristiques
Force +3 Habilité +3 Constitution +2 Psyché +2 Intelligence +2 Charisme +3 Points de Vie : 33 Points d'Energie : 21
Compétences
Arme de poing(Hab) +5 : +8 Actualités & Culture générale(Int) +4 : +6 Bluff(Charisme) +5 : +8 Combat à mains nues(For) +5 : +8 Criminologie(Int) +4 : +6 Esquive(Hab) +2 : +5 Fouille(Hab) +4 : +7 Initiative(Hab) +3 : +6 Intimidation(Cha) +9 : +12 Muscles(For) +4 : +7 Perception(Psy) +4 : +2 Psychologie(Int) +2 : +4 Réflexes(Hab) +3 : +6 Résistance(Con) +3 : +5

Science politique(Int) +4 : +6 Sport(For) +4 : +7 Volonté(Psy) +4 : +6
Atouts
Adrénaline Ami dans la haute Apprentissage x 4 Arts Martiaux(Close combat) <ul style="list-style-type: none"> • Coup assommant • Coup puissant
Bon sens Combattant amateur (Arme de poing) Combattant professionnel (Arme de poing) Compteurs x3 Gros bras à la pelle Prudent
Notes

Archétypes ▾

Artiste martial

Qu'il s'agisse d'un combattant ascète adepte de méditation, d'un bagarreur de bistrot toujours prêt à cogner son prochain ou d'un gladiateur des bas-fonds, l'Artiste Martial est un guerrier qui vit pour la confrontation.

Prends cet archétype si tu veux te faire un mec qui cogne.

Artiste Martial
Caractéristiques
Force +3 Habilité +5 Constitution +3 Psyché +3 Intelligence +1 Charisme +0 Points de Vie : 41 Points d'Energie : 30
Compétences
Acrobatie(Hab) +5 : +10 Combat à mains nues(Kungfu, Hab) +9 : +14 Concentration(Psy) +4 : +7 Connaissance(Magazine d'arts martiaux) +3 : +4 Discretion(Hab) +3 : +9 Esquive +1 : +5 Evasion(Hab) +2 : +7 Initiative(Hab) +4 : +9 Intimidation(For) +4 : +7 Langue (Chinois) +8 : +11 Muscles(For) +4 : +7 Réflexes(Hab) +4 : +9 Résistance(Con) +4 : +7 Sport(For) +3 : +6 Volonté(Psy) +5 : +8
Atouts
Adrénaline Apprentissage x 4 Arts Martiaux (Kung-fu) *Balayage *Frappe rapide Chemise de fer Combat à plusieurs Compteurs x4

Jeu de jambes Spécialisation(Combat à Mains Nues)
Notes

Archétypes ▾

Baroudeur

Grand voyageur, le baroudeur a vu beaucoup de chose et sais se sortir des situations les plus épineuses.

Prends cet archétype si tu veux avoir plein de compétence et avoir de la chance.

Baroudeur
Caractéristiques
Force +2 Habileté +2 Constitution +3 Psyché +1 Intelligence +4 Charisme +4 Points de Vie : 26 Points d'Energie : 14
Compétences
Actualités & Culture générale(Int) +4 : +8 Arme de poing(Hab) +3 : +5 Biotech(Int) +3 : +7 Bluff(Cha) +5 : +9 Combat à main nues(For) +1 : +3 Discrétion(Hab) +3 : +5 Esquive(Hab) +3 : +5 Evasion(Hab) +2 : +4 Idée(Int) +9 : +13 Initiative(Int) +4 : +6 Jeu(Int) +2 : +6 Langues (Int) _____ +5 : +9 _____ +5 : +9 Négociation(Cha) +5 : +9 Mécanique(Int) +5 : +9 Muscles(For) +2 : +4 Perception(Psy) +6 : +7 Pilotage (Voiture) +4 : +6 Psychologie(Int) +4 : +8 Réflexes(Hab) +4 : +6 Résistance(Con) +3 : +6 Sciences humaines(Int) +5 : +9 Sciences politiques (Int) +5 : +9 Sport(For) +2 : +4 Survie en milieu hostile(Con) +5 : +8 Volonté(Psy) +4 : +5
Atouts
Apprentissage x 5 Deuxième Chance Doué(Charisme) Boussole vivante Compteurs x2 Connecté à l'info Multiculturel Polyglotte Qu'est ce que j'ai dans ma poche ?
Notes

Archétypes ▾

Flic

Ici on parle de l'investigateur, du détective, du héros de série télévisée.

Prends cet archétype si tu veux être du bon coté de la loi et flinguer des méchants sans risque.

Flic
Caractéristiques
Force +2 Habileté +3 Constitution +2 Psyché +3 Intelligence +3 Charisme +2 Points de Vie : 26 Points d'Energie : 21
Compétences
Arme de poing(Hab) +5 : +8 Arme d'épaule(Hab) +3 : +6 Connaissance(Gangs, Int) +4 : +7 Criminologie(Int) +5 : +8 Diplomatie(Cha) +2 : +4 Discrétion(Hab) +4 : +7 Esquive(Hab) +3 : +6 Etrangetés et bizarreries(Int) +3 : +6 Fouille(Int) +5 : +8 Idée(Int) +3 : +6 Impression(Cha) +1 : +3 Initiative(Hab) +2 : +5 Interrogatoire(Int) +4 : +7 Intimidation(Cha) +3 : +5 Négociation(Cha) +3 : +5 Perception(Psy) +5 : +8 Pilotage(Voiture, Hab) +3 : +6 Psychologie(Int) +4 : +7 Réflexes(Hab) +4 : +7 Résistance(Con) +3 : +5 Renseignement(Cha) +6 : +8 Sport(For) +3 : +5 Volonté(Psy) +3 : +6
Atouts
Apprentissage x 5 Bande de pote Compteurs x2 Combattant amateur (Arme de poing) Milieu social(Flic) Planqué Scan rapide Sixième sens Tir rapide
Notes

Archétypes ▾

Flingueur

Souvent homme de main des grands méchants, ils peuvent aussi prendre leur indépendance et travailler en solo.

Prends cet archétype si tu veux être au centre de l'action et descendre des gens sous des pluies de balles.

Flingueur
Caractéristiques

Force +2 Habilité +4 Constitution +2 Psyché +3 Intelligence +2 Charisme +2 Points de Vie : 33 Points d'Energie : 25
Compétences
Acrobatie(Hab) +5 : +9 Arme de poing(Hab) +9 : +13 Connaissance(Armes à feu, Int) +6 : +8 Connaissance(Mafia, Int) +6 : +8 Discretion(Hab) +5 : +9 Esquive(Hab) +8 : +12 Impression(Cha) +3 : +5 Initiative(Hab) +6 : +10 Intimidation(Cha) +2 : +4 Muscles(For) +1 : +3 Perception(Psy) +5 : +8 Réflexes(Hab) +5 : +9 Résistance(Con) +1 : +3 Sport(For) +5 : +7
Atouts
Adrénaline Apprentissage x 4 Combattant amateur (Arme de poing) Combattant professionnel (Arme de poing) Combat à deux armes Compteurs x3 Tir rapproché Tir rapide Sixième sens
Notes

Archétypes ▾

Garde du corps

Ton job c'est prendre des coups à la place de tes clients. Alors tu le fais.

Prends cet archétype si tu veux pouvoir encaisser les coups et sauver la mise de tes petits camarades.

Garde du corps
Caractéristiques
Force +4 Habilité +1 Constitution +5 Psyché +0 Intelligence +2 Charisme +3 Points de Vie : 55 Points d'Energie : 14
Compétences
Arme de poing(Hab) +4 : +5 Bluff(Cha) +2 : +5 Combat à mains nues(Judo, For) +5 : +9 Connaissance(<i>Jet-Set</i> , Cha) +6 : +9 Connaissance(Habillement et style, Cha) +6 : +9 Diplomatie(Cha) +4 : +7 Discretion(Hab) +3 : +4 Esquive(Hab) +8 : +9 Idée(Int) +1 : +3

Impression(Cha) +4 : +7 Initiative(Int) +3 : +5 Intimidation(For) +5 : +9 Muscles(For) +5 : +9 Perception(Psy) +6 : +6 Réflexes(Hab) +2 : +3 Résistance(Con) +3 : +8 Sport(For) +2 : +6
Atouts
Ange Gardien Apprentissage x4 Arts martiaux <ul style="list-style-type: none"> • Immobilisation • Désarmement Chemise de fer Compteurs x4 Défense totale Gardien Sixième sens
Notes

Archétypes ▾

Grosse brute

La grosse brute est un spécialiste du combat rapproché. Il aime faire mal aux gens, le plus souvent avec des gros trucs lourds.

Prends cet archétype si tu veux pouvoir encaisser beaucoup et faire du mal à ton prochain.

Grosse brute
Caractéristiques
Force +4 Habileté +2 Constitution +5 Psyché +3 Intelligence +1 Charisme +0 Points de Vie : 51 Points d'Energie : 33
Compétences
Combat à l'ancienne(For) +8 : +12 Combat à mains nues(For) +5 : +9 Connaissance(Bars du coin, Int) +9 : +10 Criminologie(Int) +2 : +3 Discrétion(Hab) +3 : +5 Esquive(Hab) +4 : +6 Initiative(Hab) +3 : +5 Interrogatoire(Int) +4 : +5 Intimidation(For) +6 : +10 Muscles(For) +6 : +10 Perception(Psy) +1 : +4 Réflexes(Hab) +2 : +4 Résistance(Con) +5 : +10 Sport(For)+4 : +8
Atouts
Adrénaline Apprentissage x 4 Arts martiaux <ul style="list-style-type: none"> • Coups puissant • Arme blanche(Masse)

Attaque dévastatrice Brise-membres Compteurs x4 Grand Guerrier du bistrot
Notes

Archétypes ▾

Informaticien

L'informaticien est le spécialiste des trucs techniques auquel personne ne comprend rien. Il est parfait en support d'une équipe, principalement pour trouver des infos.

Prends cet archétype si tu veux parler un langage que personne ne comprend et débloquer les situations les plus critiques d'un seul coup d'Internet.

Informaticien
Caractéristiques
Force +1 Habilité +2 Constitution +2 Psyché +4 Intelligence +5 Charisme +1 Points de Vie : 21 Points d'Energie : 41
Compétences
Actualités & Culture générale(Int) +6 Bluff(Cha) +5 : +6 Concentration(Con) +7 : +9 Electronique(Int) +6 : +11 Etrangetés et bizarreries(Int) +3 : +8 Idée(Int) +8 : +13 Informatique(Int) +9 : +14 Ingénierie(Int) +5 : +10 Initiative(Int) +1 : +6 Psychologie(Int) +5 : +10 Renseignement(Cha) +8 : +9 Sciences dures(Int) +4 : +9 Sciences humaines(Int) +3 : +8 Volonté(Psy) +4 : +8
Atouts
Connecté à l'info Apprentissage x 3 Bonnes adresses C0w8oY7 Compteurs x3 Coupez ! On la refait (Informatique) Informaticien amateur Mémoire eidétique World global database
Notes

Archétypes ▾

Joueur professionnel

Le joueur professionnel utilise son intelligence, son charisme et sa chance pour survivre dans un monde de paillettes et d'argent. Tour à tour charmeur, joueur, et jet-setter, il est parfaitement à son aise dans tous les milieux où il y a de l'argent.

Prends cet archétype si tu veux être riche et avoir des amis.

Joueur professionnel
Caractéristiques
Force +1 Habileté +3 Constitution +1 Psyché +2 Intelligence +3 Charisme +5 Points de Vie : 11 Points d'Energie : 22
Compétences
Actualités & Culture générale(Int) +3 : +6 Bluff(Cha) +6 : +11 Connaissance(<i>Jet-Set</i> , Int) +7 : +10 Déguisement(Cha) +4 : +9 Diplomatie(Cha) +4 : +9 Discrétion(Hab) +1 : +4 Esquive(Hab) +2 : +5 Evasion(Hab) +1 : +4 Fouille(Int) +2 : +5 Idée(Int) +4 : +7 Impression(Cha) +6 : +11 Initiative(Int) +1 : +4 Jeu(Int) +8 : +11 Langue (Français, Int) +3 : +6 Négociation(Cha) +4 : +9 Perception(Psy) +3 : +5 Psychologie(Int) +5 : +8 Sciences humaines(Int) +5 : +8 Volonté(Psy) +1 : +3
Atouts
Apprentissage x 4 Chanceux Chantage Energie Faveur Mémoire eidétique Milieu social(Jet-set) Niveau de vie Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? Première impression Rituel de chance
Notes

Archétypes ▾

Membre d'une section d'intervention

Membre d'une unité d'intervention armée, tu es capable d'établir des plans d'attaque qui tiennent la route, de diriger des hommes et de neutraliser brutalement tout ennemi de la liberté.

Prends cet archétype si tu veux être un leader et un combattant accompli.

Membre d'une section d'intervention
Caractéristiques
Force +3 Habileté +4 Constitution +3 Psyché +0 Intelligence +3 Charisme +2 Points de Vie : 43 Points d'Energie : 20

Compétences
Acrobatie(Hab) +2 : +6
Arme d'épaule(Hab) +5 : +9
Arme de jet(Hab) +3 : +7
Arme de poing(Hab) +5 : +9
Bluff(Cha) +1 : +3
Combat à mains nues(For) +4 : +7
Criminologie(Int) +5 : +8
Discretion(Hab) +5 : +9
Escalade(For) +4 : +7
Esquive(Hab) +5 : +9
Fouille(Int) +1 : +4
Initiative(Hab) +5 : +9
Interrogatoire(Int) +1 : +4
Intimidation(For) +3 : +6
Muscles(For) +3 : +6
Perception(Psy) +4 : +4
Réflexes(Hab) +4 : +8
Résistance(Con) +2 : +5
Tactique (Int) +8 : +11
Atouts
Apprentissage x 4
Action concertée
Adrénaline
Âme de chef
Assuétude à l'adrénaline
Combattant amateur (arme de poing)
Combattant amateur (arme d'épaule)
Energie
Tacticien
Vitalité x 3
Notes

Archétypes ▾

Membre de gang

Ta vie c'est la rue et ta famille c'est ton gang. Tu arrives toujours à te débrouiller pour survivre et trouver ce dont tu as besoin auprès de tes potes.

Prends cet archétype si tu veux être un dur, avec une moto, un blouson en cuir et plein de potes.

Membre de gang
Caractéristiques
Force +3
Habilité +3
Constitution +4
Psyché +2
Intelligence +1
Charisme +2
Points de Vie : 38
Points d'Energie : 25
Compétences
Arme de poing(Hab) +4 : +7
Bluff(Cha) +4 : +6
Combat à l'ancienne(For) +5 : +8
Connaissance(Drogue, Int) +7 : +8
Connaissance(Route de contrebande, Int) +4 : +5
Discretion(Hab) +2 : +5
Esquive(Hab) +3 : +6
Initiative(Hab) +3 : +6
Intimidation(For) +5 : +8
Mécanique(Int) +4 : +5
Muscles(For) +4 : +7

Perception(Psy) +2 : +4 Pilotage Moto(Hab) +5 : +8 Réflexes(Hab) +3 : +6 Résistance(Con) +3 : +7 Sport(For) +3 : +7 Survie en milieu hostile(Con) +2 : +6
Atouts
Apprentissage x 4 Artiste de la tripaille Attaque sournoise Charge furieuse Compteurs x 3 Feinte Gars du coin Gros bras à la pelle Pilote amateur Salopard
Notes

Archétypes ▾

Mercenaire

Ton métier c'est d'être payé pour faire des trucs violents avec les gens. C'est aussi de savoir mener une guerre.

Prends cet archétype si tu veux savoir mener une guerre, et te battre avec toutes sortes d'armes.

Mercenaire
Caractéristiques
Force +2 Habilité +3 Constitution +2 Psyché +3 Intelligence +2 Charisme +3 Points de Vie : 33 Points d'Energie : 24
Compétences
67 / 12 Actualités & Culture générale(Int) +3 : +5 Arme d'épaule(Hab) +5 : +8 Arme de poing(Hab) +5 : +8 Arme lourde(For ou Int) +5 : +7 Combat à mains nues(Hab) +5 : +8 Diplomatie(Cha) +3 : +6 Discrétion(Hab) +3 : +6 Esquive(Hab) +3 : +6 Explosif(Int) +4 : +6 Idée(Int) +3 : +5 Initiative(Hab) +5 : +8 Interrogatoire(Int) +3 : +5 Négociation(Cha) +2 : +5 Perception(Psy) +3 : +6 Réflexes(Hab) +1 : +4 Résistance(Con) +3 : +5 Renseignement(Cha) +3 : +6 Sciences politiques(Int) +4 : +6 Sport(For) +3 : +5 Survie en milieu hostile(Con) +3 : +5 Volonté(Psy) +5 : +8 Tactique(Int) +5 : +7
Atouts

Âme de chef Apprentissage x 5 Bande de potes Combattant amateur (arme d'épaule) Compteurs x 3 Deuxième chance J'veux pas crever! Sens du combat Tacticien
Notes

Archétypes ▾

Ninjassassin

Normalement, dans tout groupe de joueur il y a un gars qui veut jouer un ninja. Ou un assassin s'il n'y en a pas. Là je te propose les deux.

Prends cet archétype si tu veux être invisible et pouvoir tuer des gens en toute discrétion.

Ninjassassin
Caractéristiques
Force +1 Habileté +5 Constitution +2 Psyché +5 Intelligence +3 Charisme +0 Points de Vie : 22 Points d'Energie : 31
Compétences
Acrobatie(Hab) +6 : +11 Arme de jet(Hab) +5 : +10 Bluff(Cha) +3 : +3 Combat à l'ancienne(For) +6 : +7 Combat à mains nues(Ninjutusukitue, Hab) +6 : +11 Connaissance(1001 manières de tuer, Int) +8 : +11 Criminologie(Int) +5 : +8 Discrétion +10 : +15 Esquive(Hab) +5 : +10 Evasion(Hab) +3 : +8 Initiative(Hab) +5 : +10 Perception(Psy) +3 : +8 Réflexes(Hab) +5 : +10 Résistance(Con) +2 : +4 Sport(For) +5 : +6 Volonté(Psy) +3 : +8
Atouts
Adrénaline Apprentissage x 5 Arme d'expert Arts martiaux <ul style="list-style-type: none"> • Frappe rapide • Coup vicieux Attaque sournoise Compteurs x2 Coup précis Disparition ninja Doué (Habilité)
Notes

Archétypes ▾

Scientifique

Le scientifique sait tout plein de chose que le commun des mortels ne comprend pas. Il peut savoir comment réparer tel ou tel machin, où va le bidule qui permet de faire exploser la station orbitale ou encore mesurer à la nanoseconde près la cuisson d'un oeuf dur en apesanteur.

Prends cet archétype si tu veux savoir ce que les autres ne savent pas et obtenir toutes les infos techniques du scénar.

Scientifique
Caractéristiques
Force +1 Habileté +1 Constitution +2 Psyché +5 Intelligence +6 Charisme +2 Points de Vie : 22 Points d'Energie : 31
Compétences
Actualités & Culture générale(Int) +8 : +14 Biotech(Int) +8 : +14 Bluff(Cha) +6 : +8 Concentration(Con) +7 : +9 Diplomatie(Cha) +3 : +5 Electronique(Int) +8 : +14 Etrangetés et bizarreries(Int) +7 : +13 Idée(Int) +6 : +12 Informatique(Int) +8 : 14 Ingénierie(Int) +8 : +14 Mécanique(Int) +5 : +10 Perception(Psy) +4 : +9 Sciences dures(Physique, Int) +10 : +16 Sciences dures(Mathématiques, Int) +10 : +16
Atouts
Apprentissage x 4 Bluff technique Chanceux Compteurs Connecté à l'info Doué (Intelligence) Lecteur Mémoire eidétique Programmeur amateur Rat d'atelier Surdoué (Intelligence)
Notes

Archétypes ▾

Sniper

Concentration et précision sont tes compétences principales. Tu n'a pas besoin de balancer des tonnes de plomb dans la nature pour abattre tes ennemis, une simple pression du doigt sur la gâchette et la main de dieu agit. Une balle, un mort.

Prends cet archétype si tu veux te sentir puissant, couvrir tes amis et buter tes ennemis de loin.

Sniper
Caractéristiques
Force +1 Habileté +5 Constitution +2 Psyché +4 Intelligence +3 Charisme +0 Points de Vie : 22

Points d'Energie : 28
Compétences
Arme d'épaule(Hab) +10 : +15 Concentration(Con) +10 : +12 Connaissance(Procédures policières, Int) +5 : +8 Connaissance(Modification d'arme à feu, Int) +8 : +11 Discrétion(Hab) +8 : +13 Electronique(Int) +5 : +8 Escalade(For) +6 : +7 Initiative(Hab) +8 : +13 Idée(Int) +4 : +7 Perception(Psy) +10 : +14 Réflexes(Hab) +6 : +11 Sport(For) +6 : +7
Atouts
Apprentissage x 5 Compteurs x2 Embuscade Combattant amateur (arme d'épaule) Combattant professionnel (arme d'épaule) One-shot Sniper Spécialisation (Fusil de précision) Tireur d'élite
Notes

FuturdK ▾

Conclusion

Bob ? Boooob ? Lâchez immédiatement ce clavier.

Allons, arrêtez d'importuner nos joyeux amis avec vos immondes paragraphes d'Optimisation, ça ne me plaît pas du tout.

Alors bon.

Je dois vous avouer avec une grande tristesse que nous approchons de la fin de ce document.

Et oui, les meilleures choses ont une fin. Mais n'allez pas tout de suite vous jeter dans le fleuve, il reste encore quelques paragraphes -les plus *awares* d'entre nous diraient même *tiddlers*- pour assouvir votre faim.

Oh, pas grand-chose, juste quelques tableaux en **annexe**, des **remerciements** pour les fidèles de la première heure, peut-être même une **feuille de personnage** au format peudeufeu, et une **Foire Aux Questions** transformant ce superbe document en parangon d'interactivité.

Quoi qu'il en soit, j'espère que vous aurez pris autant de plaisir à le lire que j'en ai eu à l'écrire (Comment ça : 'quel poncif...' ? Bob. tirez-vous maintenant.) et que vos retours seront nombreux.

Un point encore : le **FuturdK** est un mailware et sous licence **OpenGame**.

Cela signifie deux choses :

1. Vous pouvez utiliser ce document à votre guise tant que vous respectez le travail de l'Auteur et citez vos sources.
2. Si vous l'avez apprécié ou juste lu, envoyez-moi un [mail](#) ! Je me ferai un plaisir de vous répondre au plus vite et ça me permettra de compter le nombre d'utilisateurs.

En souhaitant recevoir rapidement de vos nouvelles,

A tout bientôt.

L'Auteur.

Retour à la [Table des matières](#) ▾

FuturdK ▾

Remerciements

Pour commencer un grand merci aux auteurs du projet initial, le **dKSystem** :

- **LG** et **Eric Nieudan**.

Merci aussi à mes testeurs, une équipe soudée et avec qui j'ai repris plaisir à jouer.

Dans le désordre le plus complet :

- Valérie, Nath', Fred, Agnès, Eric, Guillaume, Cécilia, Alexis, Sébastien et David.

Merci à mes patrons pour me laisser mariner dans mon jus et ainsi permettre la création du [FuturdK](#).

Et enfin un grand merci aux relecteurs, sans qui ce document ne serait qu'une montagne de fautes, d'erreurs et d'approximation. Même s'il doit en rester encore...

- Yvan "Arkha" B.
- Tchernopuss
- Lord Samael
- Kobal

Et les remarques toujours pertinentes mais parfois douloureuse d'[Eric Nieudan](#) et [LG](#).

Merci enfin à tout ceux qui, de près ou de loin, ont apporté leur contribution au premier document de cette ampleur que mon clavier aie jamais produit.

Yannick Polchetti.

Retour à la [Table des matières](#) ▾