



## Révision des règles

mardi 2 juin 2009, par [walouman](#)

### Création des personnages

#### *Les points de caractéristiques.*

Il convient d'attribuer 50+1D10 points de personnages. On peut éventuellement monter à 60+1D10 mais pas plus. Le fait de n'avoir que 51 à 60 points à répartir est plus intéressant et plus motivant. De plus, c'est moins hasardeux que lancer 9D10 et faire la somme...

#### *Les points de compétences.*

Le personnage dispose toujours de 40 points à répartir dans les compétences de carrière. Mais il ne dispose plus de INT+REF points à répartir ailleurs. En fait, il dispose de X+Y points.

X et Y sont les deux caractéristiques les plus associées à son personnage. Il faut tenir compte de la classe et de la spécialisation du personnage. Ainsi pour un solo nettoyeur ce sera REF+SF (ou REF+CON) alors que pour un garde du corps ce sera REF+INT. Cela évitera d'avoir toujours des intellos super adroits de leurs doigts. De plus, les compétences possédant un modificateur d'expérience m (comme les arts martiaux), débutent au niveau -m. Il faut donc dépenser m+x points de compétence pour atteindre le niveau x (sauf si x est supérieur à 5).

Les modificateurs de 1 (karaté, judo, ...) sont traités comme commençant à -1.

D'une façon générale, à la création, il faut dépenser x points pour atteindre le niveau X si x est inférieur ou égal à 5. A partir du niveau 6 il faut dépenser deux points de compétences par niveau.

Le niveau maximum est 10. Le tableau suivant résume les points à dépenser pour les compétences normales.

niveau : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
 points : 1 2 3 4 5 7 9 11 13 15

Les joueurs devront bien réfléchir avant de mettre une compétence à 10...

#### *Argent de départ et background.*

L'argent de départ ne dépend plus de la compétence de carrière. Le background n'est plus tiré au hasard. Le joueur fait son propre background. Il peut avoir des amis et des ennemis, des ennuis, une vie, des motivations... Plus le background est riche et détaillé plus le joueur disposera d'argent au départ. Toutefois, les amis feront perdre de l'argent (au goût du MJ en fonction de leur importance). Inversement, les ennemis (potentiellement dangereux bien sûr, un ennemi qui vit à 5000 km et qui ne s'en prendra au joueur que s'il le croise ne rapporte rien) rapporteront de l'argent en fonction aussi de leur importance. Idem pour les ennuis.

Les motivations claires du personnage devront être aussi récompensées, de même que le caractère défini. Le joueur part avec une base de 10 000 Eb. Le MJ la modifiera en fonction du background. Puis le joueur devra effectuer 2 ou 3 jets de dés. Si c'est un spécialiste dans son domaine (un sniper par exemple ou un fixer spécialisé dans la cybernétique) il effectuera deux jets sous une difficulté de 20 dans sa compétence correspondante.

Chaque jet réussi rapportera 3 000 Eb. Si ce n'est pas un spécialiste, il effectuera 3 jets sur trois compétences de carrière distinctes (qu'il choisira) sur une difficulté de 17.

Chaque jet réussi rapportera 2 000 Eb.

### Les Dommages.

Les blessures sont traitées séparément. On recommence donc à noircir les cases à chaque fois. Cependant, un personnage ne peut subir qu'un nombre limité de blessures du même type, stabilisées ou non. Toutes les blessures



supplémentaires de ce type deviennent des blessures du type supérieur. Le nombre de blessures maximales par type est le suivant : Légères : 5. Moyenne : 3. Grave : 2. Mortelle ( tout type de mortelle ) : 1. \_ Ainsi, si Jack a déjà 5 blessures légères et qu'il subit une autre blessure légère, il subira une blessure moyenne en fait.

Et s'il avait déjà 3 blessures moyennes, sa blessure légère se transformerait en grave par ricochet. Une blessure qui saigne causera une blessure du même type dès qu'elle aura fait perdre 4 points au personnage. Les dommages des armes sont changés. Voir l'annexe fourni.

### **Expérience.**

Il est possible d'augmenter ses caractéristiques. Il faut  $10 \times \text{niveau actuel}$  points d'expérience pour cela. Ces points ne peuvent être pris que dans les points non affectés (pour le role playing). La plupart des points doivent être affectés aux compétences correspondantes

(suivant leur utilisation, voir la table fournie dans Cyberpunk 2020). Les points non affectés sont des bonus découlant de la qualité de jeu du joueur (entre 0 et 5 en général par partie).

Le rôle-play, le respect du personnage, l'intelligence du joueur, son humour, son implication dans le scénario doivent être récompensés. De même, si un joueur surprend le MJ en faisant quelque chose de pas con et que le MJ n'avait pas prévu sera récompensé. Pour augmenter une compétence, il faut sacrifier  $5 \times \text{niveau actuel}$  points d'expérience ( affectés ou non ) jusqu'au niveau 5. A partir du niveau 6, il faut sacrifier  $\text{niveau actuel} \times \text{niveau actuel}$  points d'expérience. Il est possible de dépasser 10 ( pas de limite ).

### **Les jets d'action.**

Le seuil est fixé comme d'habitude et le jet est effectué classiquement. Un 1 sur le premier D10 fait relancer et on soustrait le résultat. Si le joueur

obtient sur le deuxième D10 un 10 il continue de relancer tant qu'il obtient des 10 et continue de soustraire. Un échec critique intervient si le résultat du jet (  $D10 + \text{compétence} + \text{caractéristique}$  ) est inférieur ou égal à la moitié du seuil de réussite. La réussite n'intervient que dans le cas où le jet d'action est supérieur au seuil.

Si le joueur obtient un 10 sur le premier D10, il relance le dé et additionne le résultat.

S'il obtient de nouveau un 10, il continue de relancer et d'additionner. Une réussite critique intervient quand le résultat du jet est égal ou supérieur à 2 fois le seuil de réussite.

En cas de réussite, pour chaque tranche de 2 points de différence entre le jet et le seuil, le joueur bénéficie d'un "succès".

Si le seuil est inférieur à 20, il faut 3 points de différence jusqu'à ce qu'on dépasse ou atteigne 20 pour obtenir un succès. Le nombre de succès définira la qualité de la réussite.

En terme de combat, il est possible d'augmenter d'un point les dommages infligés par succès par exemple. Pour trouver une information rapidement, chaque succès diminuera le temps nécessaire... Quand il n'y a pas de seuil (action opposée par exemple), il suffit de remplacer le seuil par le jet de l'adversaire dans la formule.

### **Les solos et le sens du combat.**

Quand deux solos s'affrontent, leurs sens du combat ne s'annulent pas. Ainsi, un solo avec 10 en sens du combat aura un bonus de 9 points en initiative face à un solo avec 1 en sens du combat. Pour se cacher ( en tendant un traquenard ), les solos ajoutent la moitié ( arrondie inférieurement ) de leur sens du combat à leur jet de dissimulation.

**P.-S.**

par Cédric Stéphan UDREA alias NILCEN