

SpeederPunk

SpeederPunk est un jdr générique dont les règles sont orientées cyberpunk.

CREATION DES PERSONNAGES

Choisir un nom et une **classe de personnage**.

Répartir 13 point entre **Corps** et **Esprit** (Min.1 Max.9). Une troisième caractéristique, **Humanité** est égale à 9 mais sera diminuée si vous choisissez des équipements cybernétiques.

Vous avez 5 **points de vie** (pv) augmentés de (corps / 3). Vous avez 3 (+ esprit/3) en **volonté**. Arrondir à l'inférieur

Répartir 40 points parmi les **compétences** suivantes (Min.0 Max.9) :

- | | |
|----------------|------------------|
| ▪ Athlétisme | ▪ Investigation |
| ▪ Baratin | ▪ Matrice |
| ▪ Bureaucratie | ▪ Mécanique |
| ▪ Contacts | ▪ Medtechnologie |
| ▪ Déguisement | ▪ Mêlée |
| ▪ Erudition | ▪ Négociation |
| ▪ Flingue | ▪ Pilotage |
| ▪ Furtivité | ▪ Rapidité |
| ▪ Intimidation | ▪ Sécurité |
| ▪ Interroger | ▪ Séduction |

CLASSES DE PERSONNAGE

- **Combattant** : Pour chaque jet de rapidité, jetez 2 dés et conservez le meilleur.
- **Hacker** : Pour chaque jet en Matrice, jetez 2 dés et conservez le meilleur.
- **Medtech** : Pour chaque jet en Medtechnologie, jetez 2 dés et conservez le meilleur.

- **Sherif** : Pour chaque jet en Investigation, jetez deux dés et conservez le meilleur
- **Ombre** : Pour chaque jet en Déguisement, Furtivité et sécurité, bénéficiez d'un bonus de +1.
- **Tech** : Pour chaque jet en Mécanique, pilotage et sécurité bénéficiez d'un bonus de +1.
- **Indic** : Pour chaque jet en contact, jetez deux dés et conservez le meilleur.
- **Corpo** : Pour chaque jet en négociation, bureaucratie et baratin, bénéficiez d'un bonus de +1.
- **Dandy** : Pour chaque jet en baratin, érudition et séduction, bénéficiez d'un bonus de +1
- **Gangsta** : Pour chaque jet en athlétisme, mêlée et intimidation, bénéficiez d'un bonus de +1.

REGLES DU JEU

Corps sert pour toutes action physique, Esprit pour toutes actions mentales et de perception et Humanité pour les interactions sociales.

Pour réussir une action, il faut obtenir sur un dé à 20 faces (**d20**) un résultat inférieur ou égal à la **valeur d'action** (VA). La VA est égale à la somme de la caractéristique et la compétence concernées. Si aucune compétence n'est concerné, la VA est égal à la caractéristique x 2.

Plus le résultat sur le dé est haut et plus l'action est brillamment réussie. Dépensez 1 point de volonté pour obtenir un bonus de +1 sur un jet.

La **difficulté** donne des modificateurs à la VA : +3 si l'action est facile, - 3 si elle est difficile, -6 si elle est très difficile...

Un 1 sur le d20 est toujours une **réussite critique**, un 20 est toujours un **échec critique**.

En cas d'**opposition**, le gagnant est celui qui a réussi son action et dont le résultat sur le d20 est le plus haut. Une réussite critique est toujours supérieure à n'importe quel autre résultat. En cas d'égalité, il y a statut quo.

COMBAT

On détermine l'**initiative** en faisant un jet de Esprit + Rapidité. Les personnages agissent par résultat décroissant. Ceux qui ont échoué au jet, agissent en dernier.

Les combats sont des oppositions : Corps + Flingue (ou Mêlée) contre Corps + Rapidité.

Si l'attaquant remporte l'opposition, il peut infliger des **blessures** suivant l'arme utilisée : Bagarre 1d2, arme non mortelle 1d3 (bâton...), arme mortelle (1d6), arme à feu (1d6+2)...

Pour savoir quelle partie du corps est touchée par une attaque, jetez 1d6 : 1, c'est la tête, 2-3 c'est le torse, 4 bras gauche, 5 bras droit et 6, une jambe.

GUERISON

Les personnages récupèrent 1d2 pv/jour +1 s'ils sont suivis par un medtech (jet réussi en Medtechnologie).

CYBERTECHNOLOGIE

La **cybertechnologie** fait perdre de l'humanité. Votre personnage deviendra plus froid au fur et à mesure de sa « robotisation ». Voici quelques exemples

d'équipements, les pertes d'humanité sont entre parenthèse, arrondir à l'inférieur :

- **Interface équipement (-0.5)** : vous relie à votre arme, votre modem ou à votre véhicule pour un bonus de +1.
- **Booster neuronal (-1)** : ajoutez un bonus de +1 à votre résultat d'initiative.
- **Filtres nasaux (-0,5)** : arrêtent les gaz toxique si activés.
- **Armure sous dermique (-1/emplacement)** : -2 au dégât sur cette partie du corps. Ne peut se placer sur le visage.
- **Cyberoptique (-0.5/fonction)** : anti-éblouissement, vision nocturne, implant sonar, camera, détecteur de chaleur...
- **Nanotechnologie (-0,5, très cher)** : +1 pv récupéré par jour.
- **Cybermembre (-1, -0.5 par option supplémentaires)** : force renforcé, case de rangement, Réserve d'oxygène, grappin, tranchant, ...

LA MATRICE

La **Matrice** est un univers à part. Quelque chose d'immense, avec des programmes, des codes, des formes géométriques, ... Certains équipements peuvent améliorer l'efficacité du hacker. Celui-ci fait des oppositions contre les programmes adverses (qui attaquent ou défendent).

Considérer une VA comme suit pour les programme ennemi : 8 médiocre, 10 Moyen, 14 Efficace, 16 Puissant, 19 ultra sophistiqué... Un programme ennemi inflige des dommages au cerveau du Hacker (perte en volonté de 1d2, à zéro, le cerveau est grillé).

Guillaume Charruault, le 30/04/2010