

TECHNOLORDS



Un jeu de rôle écrit par Guilhem Garcia
et Antoine Belliard

INTRODUCTION

Technolord vous propose d'embrasser le futur à bras le corps, glissez vous dans la peau d'un citoyen du siècle prochain. Les corporations vous ont enchaîné à votre travail, le gouvernement à leur botte ne demande qu'à être secoué. L'avenir s'annonce bref mais glorieux.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

C'est un jeu d'improvisation qui propose aux joueurs d'incarner des personnages au sein d'une histoire dont ils sont les héros et dont ils déterminent l'issue. La partie est menée par un narrateur qui incarne tous les autres personnages, les non-joueurs, et décrit les éléments de l'intrigue au fur et à mesure que les personnages progressent dans celle-ci.

Mais comment déterminer si les actions des joueurs réussissent ou échouent ? Après tout, une histoire où les protagonistes progressent sans adversité n'a rien d'intéressant. C'est là qu'interviennent les règles, elles incluent la possibilité d'échecs, et donc d'enjeu, au sein de l'histoire et forcent les joueurs à se montrer réactifs et à faire preuve d'adaptation.

Il n'y a pas une seule façon de jouer à un jeu de rôle, et il existe autant de façon de jouer qu'il y a de joueurs. Le plus important est de ne jamais oublier qu'il s'agit d'un jeu collectif. L'objectif final est que tout le monde s'amuse et passe une bonne expérience. A partir de là, les règles ne constituent qu'une sorte de guide, destiné à aider les joueurs et le conteur et apporter de l'enjeu. Elles ne sont pas inscrites dans la pierre, elles peuvent être modifiées, ajoutées ou retirées en fonction des besoins, dans la mesure où tout le monde est conscient et d'accord avec les modifications.

TECHNOLORDS

Nous sommes en l'an de grâce 2066. L'apaisement règne dans le Royaume de France. Tandis que le suzerain se terre dans son palais, des technobarons exaltés règnent sur des masses de cyberserfs.

Dans Technolords, la régression sociale a atteint l'absurde. Une poignée de corporations ont acheté des pans entiers du pays, régissant comme des seigneurs sur leur populace. Ces corporations ont rachetés des centaines de petites et moyennes entreprises qui agissent comme leurs vassaux. Les travailleurs sont liés par des serfcontrats à leurs employeurs. Ceux qui rompent ces contrats courent le risque de devenir des pariahs dépourvus de crédit social, interdits de logement et de transport, parfois forcés à travailler dans des "centres de réinsertion professionnelle".

La technologie a progressé sans faire de bonds spectaculaires. Voyager sur Mars est techniquement possible, mais pas rentable, au grand dépit du patron de Twitter. Les véhicules auto-guidés - appelés VAG - sont monnaie courante, mais leur IA n'est pas perfectionnée, envoyant toujours des piétons et des cyclistes dans le décor. Des nanorobots peuvent guérir des blessures en quelques minutes, mais l'hôpital public est plus squelettique que jamais. Ni exosquelettes ni IAs n'ont rempli leur promesse de soulager réellement les travailleurs. Tout est nouveau, mais décevant.

Dans cet univers, malgré l'interdiction du syndicalisme, il reste des travailleurs qui résistent. On les retrouve dans presque toutes les catégories sociales. Les plus fortunés sont les corpocourtisans, qui ont la "chance" de travailler au haut niveau d'une corporation. En dessous, on retrouve les travailleurs manuels (soudards), les jig workers, les artistes (troubadours)... Tout en bas de l'échelle, les gueux. Ceux qui ont perdu leur contrat et ne sont rattachés à aucun employeur.

SYSTEME DE COMPETENCE

Les joueurs lancent un dé pour déterminer le résultat d'une action hasardeuse. Leurs compétences et caractéristiques déterminent leurs chances de réussite. Si le résultat est égal ou inférieur à la compétence l'action est réussie. Il y a, en revanche, une échelle de variation dans l'échec et la réussite d'une action, déterminé par le résultat est exprimé en jeu par le narrateur. Si le résultat est supérieur de 1 à la compétence du joueur : l'action est réussie mais de peu, et le joueur souffre une conséquence négative. Par exemple, il parvient à s'infiltrer dans l'arrière boutique et à voler le vendeur sans que celui-ci s'en aperçoive, mais il apparaît sur les caméras de surveillance, ou bien il parvient à tirer sur sa cible mais son arme s'enraye.

Réussite critique : si au moins l'un des dés lancés par le joueur affiche un 1, même si l'action échoue, elle a une conséquence positive ou utile au joueur, si elle réussit, celui-ci peut accomplir ses objectifs de façon si impressionnante qu'il s'attire l'admiration ou la jalousie des observateurs.

Échec critique : si au moins l'un des dés lancés par le joueur affiche un 6, celui-ci souffre d'une conséquence négative déterminée par le narrateur.

Le dé doit tomber dans la bonne tranche de résultat pour que l'action réussisse, plus un personnage est compétent plus il peut choisir une tranche large et donc plus il a de chance de réussite. En cas de situation particulièrement difficile, le maître du jeu peut imposer un malus et ajouter des dés au jet du personnage, réduisant donc ses chances de réussite.

Il y a quatre caractéristiques : Motricité, Cognition, Relationnel, Vigueur.

Lorsqu'un joueur souhaite faire une action incertaine, admettons sauter au-dessus d'un fossé pour atterrir de l'autre côté, ou tirer au fusil d'assaut sur un ennemi. Le joueur ajoute son niveau dans la compétence correspondante (cas 1 : Athlétisme, cas 2 : Combat à distance) à une caractéristique pertinente (par exemple la motricité). Si le maître du jeu accepte la combinaison, il attribue une difficulté au jet et donne un certain nombre de dés au joueur. Celui-ci lance les dés et si le résultat est inférieur à la somme de sa compétence et de sa caractéristique, l'action est une réussite. Sinon c'est un échec et le maître du jeu détermine la suite des événements.

CHARTRE DE DIFFICULTÉ

Facile = d6 (action normale, sans facteur aggravant, ex : sauté par dessus un fossé de trois mètres avec élan, tirer sur une cible à bout portant avec un pistolet d'à point, ou tirer sur une cible immobile dans la portée d'une arme)

Moyen = d8 (action complexe, un facteur très handicapant, ex : sauter par dessus un gouffre de 4 mètres ou plus sans élan et se rattraper au bord, tirer sur une cible mouvante)

Difficile = d12 (action extraordinaire, sauter entre deux bâtiments pour se rattraper au bord d'une fenêtre, tirer sur une cible mouvante à plus de 100 mètres sous la pluie)

Impossible = 2d12 (action héroïque, en théorie impossible sauf par un extraordinaire coup de chance, ou grâce à l'aide de la technologie, d'exosquelettes, d'implants et de manipulations génétiques)

EXEMPLE

Rhys est un livreur qui travaille à mi-temps en tant que tueur à gage, il possède 4 en Motricité et 3 en Combat à distance. Ses réflexes sont supérieurs à la moyenne et il sait bien manier une arme à feu. Au milieu d'un échange de tirs, le joueur de Rhys souhaite tirer sur un soldat en exosquelette qui s'apprête à lancer une grenade. Le soldat est immobile et à portée de l'arme, la somme des compétences de Rhys étant égale à sept, il n'aurait en théorie pas besoin de lancer puisqu'il est suffisamment compétent pour toucher une cible qui ne bouge pas et se trouve dans la portée de son arme. Néanmoins le garde est protégé par son exosquelette, si Rhys veut avoir une chance de lui faire des dégâts il va devoir essayer de tirer dans sa visière. En plus de cela le soldat peut lancer sa grenade à tout moment, Rhys doit donc agir vite et ne peut pas prendre le temps de viser. Le maître du jeu estime donc qu'il doit lancer un d12.

Il obtient 10, ce qui excède la somme de ses compétences (7).

Le maître du jeu décide donc que le tir, malgré la compétence de Rhys, ne parvient pas à transpercer la visière renforcée du soldat qui lance sa grenade. J'espère que Rhys court vite.

Admettons à présent que le même personnage doit sauter au-dessus d'une grille pendant une course poursuite. Il possède toujours 4 en Motricité, et son Athlétisme et de 4, pour total de 8. Le maître du jeu estime qu'un échec entraînerait d'importantes conséquences, Rhys pouvant se faire attraper s'il saute mal. Il demande donc au joueur de lancer 1d6, il a donc une chance sur 6 d'échouer son action.

Il obtient 1, Rhys parvient donc non seulement à sauter par-dessus la grille, mais cette action ralentit suffisamment ses poursuivants pour qu'il parvienne à les distancer et ceux-ci le perdent de vue.

BLESSURE : chaque point de Vigueur donne une jauge de blessure, une Vigueur de 0 signifie donc que le personnage est mort

ACTION D'ÉQUIPE : les joueurs peuvent s'associer sur un jet particulièrement difficile si leurs compétences s'associent de façon logique. Ils ajoutent alors la valeur des compétences qui entrent en jeu pour déterminer le résultat de l'action. Même s'ils dépassent la valeur maximum des dés de cette manière, ils doivent les lancer afin de déterminer les potentielles réussites et échecs critiques. Les joueurs lancent un d6 pour déterminer le résultat d'une action hasardeuse. Leurs compétences et caractéristiques leur permettent de choisir une plage de résultat (entre 1-3 par ex). Le dé doit tomber dans la bonne tranche de résultat pour que l'action réussisse, plus un personnage est compétent plus il peut choisir une tranche large et donc plus il a de chance de réussite. En cas de situation particulièrement difficile, le maître du jeu peut imposer un malus et ajouter des dés au jet du personnage, réduisant donc ses chances de réussite.

POINTS DE JUSTICE : lorsqu'un joueur échoue une action il obtient un point de justice, celui-ci peut être dépensé pour augmenter de +1 la valeur de sa compétence lors d'un jet. Lorsqu'un coéquipier fait un jet, le joueur peut également choisir de dépenser un ou plusieurs de ses points pour donner le bonus au jet de son allié. Les points de justice peuvent être accumulés et il n'y a pas de limite au nombre de points que peut utiliser un joueur au cours d'une session. En revanche, tous les points qui n'ont pas été dépensés au cours de la session sont perdus, et tous les joueurs recommencent à zéro la fois suivante.

LISTE DES COMPÉTENCES [1]

MOTRICITÉ

ATHLÉTISME

Courir, grimper, sauter, etc...

COMBAT RAPPROCHÉ

Lutte, armes blanches, arts martiaux, esquive

COMBAT À DISTANCE

Fusils, arcs, armes de jet

CONDUITE

Votre capacité à conduire un ou des véhicules de votre choix (voiture, bateau, skateboard électrique...) en fonction des compétences personnelles de votre personnage. Un test de conduite ne s'effectue normalement pas pendant des manoeuvres banales (se garer, respecter un panneau stop...) mais peut entrer en jeu lorsque votre personnage fait une action qui nécessite des réflexes et de la précision (échapper à la police, gagner une course...).

DISCRÉTION

Votre capacité à échapper à la vigilance d'une personne ou d'un système de sécurité.

EFFRACTION

Votre capacité à outrepasser des moyens de protection mis en place pour protéger un lieu ou un objet précieux par des moyens non-informatiques (crochetage, cambriolage, etc...).

PERCEPTION

Votre capacité à écouter vos cinq sens et repérer des choses dans votre environnement.

PARKOUR [COMP DE CLASSE]

Remplace la compétence athlétisme et vous permet de vous orienter et de vous déplacer avec aisance dans un environnement urbain (grimper, sauter, etc...)

PILOTAGE D'EXOSQUELETTE [COMP DE CLASSE]

Vous permet de contrôler un exosquelette vous permettant de faire des exploits physiques inhumains, sans tout détruire ou vous blesser dans le processus.

LISTE DES COMPÉTENCES [2]

COGNITION

TECHNOLOGIE

Votre capacité à utiliser des outils de nouvelle technologie (nanobots, etc...) et également à les reconnaître et comprendre leur fonctionnement.

RECHERCHE

Votre capacité à trouver des informations importantes (plan d'un bâtiment, biographie d'une personne, etc...), principalement sur internet.

INFRASTRUCTURE

Connaissance des bâtiments et des méthodes de construction (matériaux, etc).

SCIENCES HUMAINES

Histoire, sociologie, littérature, etc.

SCIENCES DURES

Mathématiques, physique, biologie, etc.

DROIT

Connaissance des lois et de la jurisprudence, capacité à construire un plaidoyer valable dans un tribunal.

INVESTIGATION

Capacité à trouver des indices et à appliquer un raisonnement logique pour arriver à une conclusion.

MÉDECINE [COMP DE CLASSE]

Premiers soins, chirurgie, sémiologie médicale, etc.

SURNIE [COMP DE CLASSE]

Regroupement de compétences qu'acquiert une personne pour survivre dans un environnement urbain hostile : connaissance d'endroits sûrs, méthodes pour esquiver la police, récup, etc.

INFORMATIQUE [COMP DE CLASSE]

Connaissance des langages informatiques et capacité à s'en servir pour diverses applications (hacking, etc).

LISTE DES COMPÉTENCES [3]

RELATIONNEL

PERSUASION

Capacité à convaincre quelqu'un de croire ou faire quelque chose sans recours à la menace ou la supercherie.

MENSONGE

Capacité à mentir de façon convaincante.

AUTORITÉ

Intimider, donner des ordres, plier des personnes à sa volonté.

INTRIGUE

Capacité à organiser des machinations secrètes pour arriver à ses fins, réussir à comprendre une toile d'araignée de relations sociales.

IMPOSTURE

Capacité à vous faire passer pour quelqu'un ou quelque chose que vous n'êtes pas, du jeu d'acteur au déguisement.

EMPATHIE

Connexion émotionnelle avec les autres, capacité à déceler leurs véritables intentions et détecter les mensonges.

DISCOURS

Capacité à parler en public d'une façon inspirante.

RÉSEAU [COMP DE CLASSE]

Faire appel à des connaissances plus ou moins haut placées pour vous sortir de situations difficiles.

PERFORMANCE [COMP DE CLASSE]

Maîtrise de votre domaine de prédilection (instrument, acrobatie, voix), capacité à capter l'attention d'un public pendant une longue durée.

SYSTÈME DE COMBAT

INITIATIVE

L'ordre d'initiative est déterminé par la valeur de cognition des personnages. Le personnage ayant la cognition la plus élevée agit en premier, et ainsi de suite. Si deux personnages ont la même valeur de cognition, ils agissent en même temps et leurs actions sont résolues simultanément.

RÉSOLURE DES ACTIONS

Lorsqu'un personnage attaque, il effectue un jet de compétence. En cas de réussite, il inflige une blessure à son adversaire.

Le narrateur ne lance pas de dé pour les adversaires, au lieu de cela il détermine l'issue d'une action en fonction des résultats des joueurs.

Si un joueur affronte un adversaire au corps à corps, le joueur peut effectuer un jet de combat au corps-à-corps contre une difficulté déterminée par le narrateur.

Si un joueur affronte un adversaire à distance et que l'occasion le permet le joueur peut tenter de se mettre à couvert, ou d'éviter les projectiles, il effectue un jet d'Athlétisme contre une difficulté déterminée par le narrateur. En cas d'échec le joueur subit des points de blessures en fonction de l'arme de l'adversaire (voir arsenal).

BLESSURES

Lorsqu'un personnage obtient un nombre de blessures égal à sa vigueur, il meurt. Il y a deux types de blessures : les blessures normales, et les blessures mortelles. Les armes blanches et les armes à feu infligent des blessures mortelles, ce qui signifie que si un personnage est touché par l'une de ces armes il est en danger de mort. S'il ne bénéficie pas de soin après le combat, il meurt rapidement d'infection et d'hémorragie (~1h par Vigueur-Blessures subies)

Pour sauver un personnage de la mort, un personnage peut tenter un jet de Médecine pour lui administrer les premiers soins ou lui injecter une dose de nano-tech médical.

La douleur provoquée par une blessure mortelle est si intense qu'un personnage doit lancer 1d6. Si le résultat est supérieur à sa valeur de Vigueur, il perd connaissance.

Il est possible d'ignorer l'ordre d'initiative, et d'agir en premier, en prenant son adversaire par surprise, ce qui offre un énorme avantage.

ARSENAL ET ÉQUIPEMENT

Arme de poing : +1 au jet d'attaque contre les ennemis à proximité

Fusil à pompe : met instantanément hors combat

Fusil d'assaut : inflige 2 blessures au lieu d'une

Sniper : très longue portée

Exosquelette militaire : la vigueur du personnage est considérée comme deux points supérieurs à sa valeur de base. De plus, les blessures mortelles subies par le personnage sont considérées comme des blessures normales.

CRÉATION DE PERSONNAGE

1er étape : choix de l'archétype

2eme étape : répartition des caractéristiques

Il y a quatre caractéristiques : Vigueur, Motricité, Cognition et Relationnel. Chaque caractéristique commence à 1, l'archétype du personnage augmente de 1 point supplémentaire l'une des caractéristiques. Le joueur dispose ensuite de 8 points à répartir entre ses caractéristiques, sans limites point maximum.

3ème étape : Les compétences, l'archétype du joueur lui attribue une liste de compétences auxquelles le joueur attribue un certain nombre de points. Les points à répartir entre les compétences sont séparés en trois catégories : Motricité, Cognition et Relationnel. Pour déterminer le nombre de points dont le joueur dispose, celui-ci multiplie sa valeur dans la caractéristique correspondante par cinq.

Chaque compétence est associée à une caractéristique, et le joueur peut librement répartir les points dont il dispose dans la catégorie à laquelle elle correspond (p7).

Ex : Nutt possède 3 en motricité, il dispose donc de 15 points (3x5) à répartir dans les compétences qui sont associées à la motricité. Nutt possède également l'archétype Soudard, il peut donc répartir ces 15 points dans les compétences athlétisme, combat rapproché et pilotage d'exosquelette qui sont toutes les trois des compétences associées à la motricité. Il ne peut en revanche pas attribuer ces points à la compétence infrastructure qui est associée à la cognition.

4ème étape : Étoffement. Le joueur choisit une occupation pour son personnage, il lui donne un nom et éventuellement une histoire.

SYSTÈME DE PROGRESSION

Il faut hélas des années d'apprentissage, d'entraînement et d'échecs pour parvenir à s'approprier une compétence, et au-delà de leurs années de formations les personnages auront du mal à en apprendre de nouvelles... Sauf s'ils mettent la main sur un casque d'entraînement virtuel. Ceux-ci sont disponibles à un prix prohibitif (environ 500 000 crédits), mais il n'est pas impossible que l'un d'entre eux se retrouve par hasard dans le garage d'un personnage ou dans les cartons d'un marché parallèle. Utiliser un casque permet aux personnages d'apprendre une nouvelle compétence, au niveau 1, entre chaque nouvelle aventure, tant que celle-ci n'est pas une compétence unique de classe.

Pour progresser dans les compétences qu'ils connaissent déjà, l'échec est le meilleur des maîtres pour les personnages. Au cours d'une session, si un personnage échoue un jet impliquant l'une des compétences qu'il connaît, le joueur marque cette compétence (d'une croix par exemple). A la fin de la session il gagne un point d'expérience dans cette compétence et efface la marque. Lorsqu'un joueur accumule un nombre de points de compétence égale au niveau supérieur, il progresse d'un niveau dans sa compétence et retire ses points d'expérience. Les joueurs peuvent ainsi progresser jusqu'à un maximum de 10, dans leurs niveaux de compétences.

Il est possible d'aller au-delà des limites humaines en employant la technologie. Un exosquelette classique peut par exemple augmenter la capacité athlétique d'un personnage, lui permettant de courir plus vite ou de sauter plus haut (sa motricité augmente de +4).

ARCHÉTYPES



SOUJARD

- Idées d'occupation : Carreleur, déménageur, couvreur...
- Contacts : Syndicats, organisations politique et sans-papiers
- Capacité : Vigueur
- Compétence primaire : Pilotage (contrôle d'exosquelette)
- Compétences secondaires : Athlétisme, Combat rapproché, Infrastructure, deux compétences au choix selon des spécialités personnelles.
- Suggestion de cadre de vie : Rarement sédentaire, très souvent en itinérance en fonction des chantiers en cours. Vie en collectif avec d'autres travailleurs du bâtiment.

«les déménageurs, les couvreurs, sont équipés d'exosquelettes, de matériaux»
François Patriat, sénateur, 12/12/2022

Vous êtes un travailleur physique, l'un de ceux qui transforment la graisse en énergie comme dans les plus vieux métiers du monde, ceux qu'on croyait être les premiers voués à disparaître quand viendraient les robots. C'était avant qu'on se rende compte que les Atlas coûtent une blinde et qu'au final, on préfère exploiter des humains.

Votre retraite : 70 ans, estimation optimiste. Passé 35 ans, vous consommez probablement déjà un cocktail quotidien d'antidouleurs. Mais c'est pas grave : les couvreurs, de nos jours, sont équipés d'exosquelettes.

Équipement de départ : Exosquelette de construction.



JIG WORKER

- Idées d'occupation : Livreur, conducteur, coursier.
- Contacts : Restaurateurs, sans-papiers, clients.
- Capacité : Motricité.
- Compétence principale : Parkour.
- Compétences secondaires : Conduite, Discrétion, Perception, deux compétences au choix en fonction de spécialités personnelles.
- Suggestion de lieu de vie : N'importe quel endroit qui peut être utilisé comme dortoir. Le jig worker passe le plus clair de sa journée dehors..

À peine le temps de finir une course que l'algorithme t'envoie sur la suivante. C'est ton quotidien. Pas de pauses, pas de projets d'avenir, peu d'espoir de s'en sortir. Tu as peu de certitudes : combien tu seras payé demain, où l'algo te baladera, où tu dormiras ce soir... Une chose est sûre : si tu ne peux plus courir, c'est fini. Une mauvaise rencontre avec un VAG, un ban de la plateforme, et tu rejoindras les gueux, voir pire.

Équipement de départ : Un véhicule de fonction.

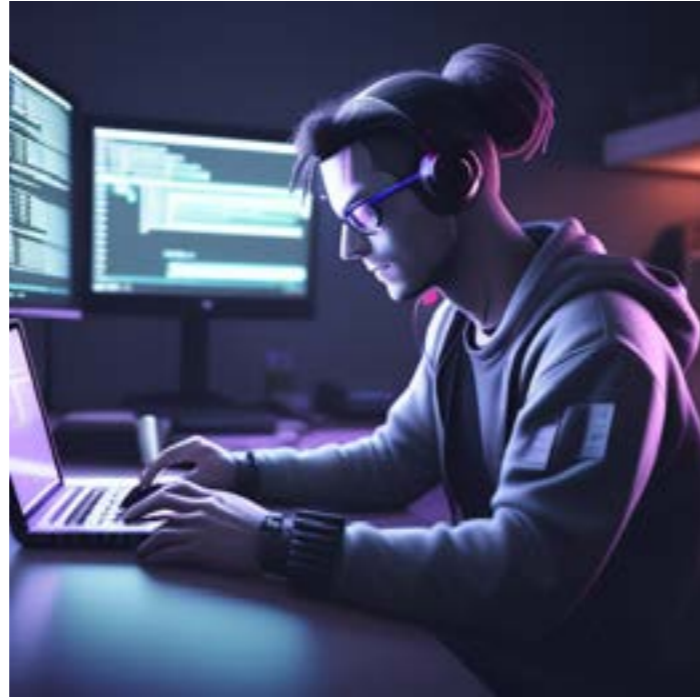


GUEUX

- Idées d'occupation : Aucune, mais un métier avant la condition actuelle.
- Contacts : Autres gueux, charités, organisations politiques.
- Capacité : Vigueur
- Compétence principale : Survie
- Compétences secondaires : Persuasion, Discrétion, Effraction, deux compétences au choix en fonction de spécialités personnelles
- Suggestion de lieu de vie : La rue, purement et simplement.

Une énigme scabreuse uniquement aperçue furtivement par les citoyens assez chanceux pour ne pas les cotoyer. Que vous est-il arrivé pour vous retrouver ici? Avez-vous grandi dans la misère et suivi le déterminisme de votre existence? Avez-vous perdu tout votre crédit social d'un coup sec en vous faisant licencier de votre corpo, condamné à ne plus jamais connaître l'aisance? Dans tous les cas, vous ne pouvez pas tomber plus bas.

Bien sûr, vous pourriez remonter votre crédit social en rejoignant un "centre de réinsertion professionnelle", mais vous n'allez pas tomber dans le piège. Vous avez vu trop de collègues disparaître pour ne jamais revenir.



FREELANCER

- Idées d'occupation : Freelancer, Designer, Dev
- Contacts : Autres freelancers, clients.
- Capacité : Cognition
- Compétence principale : Informatique
- Compétences secondaires : Sciences dures OU sciences humaines, recherche, droit, deux compétences relationnelles au choix.
- Suggestion de lieu de vie : Le freelancer vit et travaille depuis le même endroit et le quitte rarement. Il peut partager son lieu de vie avec des colocs (probablement eux-mêmes freelancers) ou se cloîtrer dans un appartement personnel.

Les freelancers sont les derniers bastions du noble art du code dans un monde où chatgpt a remplacé la majorité des devs à 80%. Du moins, c'est ce qu'ils se disent. En réalité, ils sont des travailleurs corvéables sous-payés, passant le plus clair du temps sous leur couette et cherchant à automatiser leur travail partout où c'est possible. La rapide progression des intelligences artificielles et les changements constants dans le milieu de la tech force les freelancers à acquérir de nouvelles connaissances en permanence, et ceux qui ne sont pas au niveau sont rapidement jetés.

Équipement de départ : Ordinateur portable.



STREETMED

- Idées d'occupation : Médecin, Infirmier(e), Pédiatre...
- Contacts : Autres travailleurs du milieu médical, patients, managers.
- Capacité : Cognition.
- Compétence principale : Médecine.
- Compétences secondaires : Sciences dures, Technologie , Recherche et deux compétences au choix en fonction de spécialités personnelles.
- Suggestion de lieu de vie : Le Streetmed travaille régulièrement de nuit, parfois plusieurs jours de suite, et passe plus de temps au travail que dans le confort du logement qu'il est capable de s'offrir.

En 2066, les études de médecine sont probablement celles qui requièrent le plus de sacrifices pour le moins de bénéfices. Le streetmed moyen met constamment sa santé en danger dans le seul but de sauver un système de santé qui semble de plus en plus raccroché par des bouts de scotch.

Équipement de départ : 5 doses de nano-médics



CORPOCOURTISAN

- Idées d'occupation : Comptable, secrétaire, manager, avocat...
- Contacts : Patrons, stagiaires, clients...
- Capacité : Relationnel
- Compétence principale : Réseau
- Compétences secondaires : Droit, Recherche, Sciences dures OU sciences humaines, deux compétences relationnelles au choix autre que réseau.
- Suggestion de lieu de vie : Un appartement ou petit pavillon appartenant à la corporation. Sécurité, tranquillité et confort assuré, au prix de la vie privée et d'autres concessions.

Le corpocourtisan évolue dans un environnement rempli de coups bas et de dangers insoupçonnés, des avances lourdes du product manager aux coups de couteaux de ceux qui voudraient prendre sa place. En contrepartie, il dispose d'un confort incomparable : tables de ping pong dans l'open space, bar à smoothies et quinoa... Probablement issu d'une fac de droit ou d'une école de commerce hors de prix, il n'a pas d'autre issue que de monter la hiérarchie : ceux qui sont les plus bas tombent en premier, et ceux qui tombent ne remontent jamais.



TROUBADOUR

- Idées d'occupation : Musicien, Acteur, Acrobate, Intermittent du spectacle...
- Contacts : Théâtres, producteurs, fans...
- Capacité : Relationnel
- Compétence primaire : Performance
- Compétences secondaires : Sciences humaines, Empathie, Discours, deux compétences au choix en fonction de spécialités personnelles.
- Suggestion de lieu de vie : Nomade, réussit parfois à sécuriser un lit dans une auberge ou chez l'habitant.

Le métier de troubadour, sous toutes ses déclinaisons, est l'un des plus anciens du monde. Malgré de nombreuses tentatives de le tuer à l'aide de l'intelligence artificielle, il semble parti pour survivre. En dépit de la précarité notoire du métier, nombreux sont ceux qui se lancent toujours sur cette voie. Ceux qui accèdent au succès et à la richesse sont une poignée. Les autres sont des survivants capables de supporter n'importe quelle condition pour leur art.

CRÉER SON ARCHÉTYPE

Puisqu'il est impossible de retranscrire toute la diversité possible des travailleurs du futur, et qu'il serait évidemment inutile d'essayer de limiter les joueurs dans les carcans des quelques archétypes que nous avons imaginé, nous vous offrons la possibilité de créer vos propres archétypes.

Pour cela, c'est très simple :

1. Partez d'une idée d'occupation. Fermier, assistante sociale, prof... Quelles sont les compétences liées à ce corps de métier? Quelle manière d'être? Comment ce métier aurait pu évoluer dans le futur féodal de Technolords?
2. Inventez une compétence primaire. Cette compétence est un talent qui est généralement exclusif à votre archétype dans le système de jeu. Exemple : Performance pour les Troubadours, Médecine pour les Streetmeds, etc...
3. Choisissez une capacité clé pour votre archétype. Cela signifie que votre archétype disposera d'un bonus de +1 dans cette capacité. Il y a 4 capacités dans le jeu :
 - La Vigueur détermine la survivabilité de votre personnage, le nombre de blessure qu'il peut subir avant de décéder. C'est la capacité des métiers les plus difficiles physiquement, comme le soudard.
 - La Motricité est liée à votre habileté physique (athlétisme, perception, conduite...). C'est la capacité du jig worker, un archétype pour lequel la vitesse est primordiale.
 - La Cognition est liée à votre raisonnement logique et à vos connaissances. C'est la capacité des streetmeds, qui sont obligés de faire de longues études.
 - Le Relationnel est lié à votre charisme et la qualité de votre rapport émotionnel avec les autres. C'est la capacité de ceux qui influencent les autres de quelque manière que ce soit, comme le troubadour ou le corpocourtisan.
4. Choisissez entre 2 et 5 compétences secondaires parmi 21 existantes. Nous vous encourageons à choisir environ 3 compétences obligatoires pour votre archétype, et à laisser au moins une compétence à l'appréciation de vos joueurs. Tous les représentants d'un archétype ne sont pas des copies conformes, c'est normal! Certaines compétences ne sont pas liées à un archétype mais à des spécialités personnelles.

ANNEXES

CONSEILS DE JEU

DÉCOUPER LE TEMPS

Durant le jeu, le temps peut avancer différemment en fonction du rythme de l'histoire, en tant que conteur ne vous sentez pas obligé de raconter le moindre petit détail lorsque les personnages décident de se rendre d'un point A à un point B.

Le temps a tendance à ralentir durant les scènes de tensions, comme pendant un combat, une scène de poursuite ou une conversation, et à s'accélérer dans les moments moins importants, comme lorsque les personnages traversent les galeries d'un ultra marché.

Les sessions de jeu se découpent assez facilement en unités narratives appelées scènes, de la même façon qu'un film ou une pièce de théâtre ces scènes servent à faire avancer l'intrigue ou les relations des personnages et se centrent en général autour d'un lieu ou d'un événement important. Lorsque vous jugez que les joueurs ont accompli tout ce qu'ils souhaitaient accomplir durant une scène, passez à la scène suivante.

SESSION DE PRÉPARATION

Il est bon, avant de commencer, que tout le monde soit sur la même longueur d'onde. Avec le temps, les rôlistes ont adopté le concept d'une "session de préparation" ou "session zéro", dont le seul objectif est de s'assurer que le jeu soit le plus agréable possible pour tous.

Le premier sujet important à discuter est l'organisation du temps : où, quand et comment les joueurs se réuniront pour jouer ? Si l'histoire doit s'étendre sur plusieurs sessions de jeu, il faut que chacun décide à l'avance d'une date régulière afin d'organiser son emploi du temps et éviter les désistement de dernière minute.

Ensuite, les joueurs discutent du type de jeu qu'ils veulent interpréter. Est-ce qu'il veulent une expérience grave et sérieuse où les relations entre les personnages constituent le cœur de l'intrigue, ou quelque chose de plus pulp, avec de l'action (ce qui inclut de tricher un peu avec les événements pour éviter que tous les joueurs ne meurent lors de la première fusillade). Généralement la décision va tomber entre ces deux extrêmes, mais décider en amont du ton de l'histoire permet au conteur de réfléchir à son scénario, d'éviter à un joueur d'être pris au dépourvu et à tout le monde d'adapter les règles à fonction de leurs envies.

C'est aussi le moment où le groupe se forme, tant hors du jeu que dans le jeu. Les joueurs commencent à réfléchir au type de personnage que chacun aimerait incarner, ils peuvent discuter de leurs relations avant le début de l'histoire : peut-être travaillent-ils pour la même entreprise ou leurs enfants côtoient la même école ? C'est à ce moment que les joueurs choisissent leurs archétypes, et la session zéro est aussi un bon moment pour commencer à créer les fiches de personnages.

VOILES ET LIMITES

Pour que tout le monde se sente confortable durant le jeu, il est important de discuter des sujets qui peuvent, et peuvent pas être abordés afin d'éviter de blesser la sensibilité de quelqu'un ou de mettre une autre personne mal à l'aise. Plusieurs outils de sécurité peuvent être mis en place par le conteur et les joueurs afin d'éviter les mauvaises surprises.

Le plus simple consiste à imposer la technique limites et des voiles, développée par Ron Edwards.

Les limites sont la liste de sujets qui ne seront pas abordés, voir même évoqués pendant le jeu (par exemple : abus sexuel, torture, manipulation psychologique etc...)

Les voiles sont la liste des sujets qui seront éludés, c'est-à-dire qui feront partie de l'histoire mais demeureront dans l'arrière-plan et ne seront jamais explicitement décrits

(par exemple : "je ne me sens pas à l'aise avec la violence physique, mais je conçois qu'elle fasse partie du monde et que nos personnages y sont de temps en temps confrontés. Dans ce cas les blessures ne seront pas décrites en détail mais simplement mentionnées, avec le minimum d'information")

RESSOURCES UTILES

La X card imaginée par John Stravopoulos
<https://www.montecookgames.com/store/product/consent-in-gaming/>

La méthode Luxton
<http://briebeau.com/thoughty/the-luxton-technique-by-p-h-lee/>

La notion de Porte Ouverte
<http://leavingmundania.com/2014/02/27/primer-safety-in-roleplaying-games/>

CRÉDITS

Typographie :
Titres : Neon Energy X
Corps de texte : Montserrat

Illustrations : Stable Diffusion