

SOMMAIRE KULT

JEU DE RÔLE	6	<i>Archétype</i>	22
Préface	7	<i>Historique</i>	22
Introduction	9	<i>Caractéristiques</i>	22
Les Accessoires du Jeu	10	<i>Avantages et Désavantages</i>	22
Scénario et suppléments	10	<i>Balance mentale</i>	22
Papier et Crayon	10	<i>Sombre secret</i>	22
Elément d'Ambiance	10	<i>Compétences</i>	22
Figurines	11	<i>Niveau de vie</i>	22
Les Dés	11	<i>Fortune et équipement</i>	22
		<i>Point d'héroïsme</i>	22
ROUAGES	12	Création de Personnage Simplifié	23
Le Système de Jeu	13	<i>L'Archétype</i>	23
Principes fondamentaux	13	<i>Données personnelles</i>	23
<i>Le Personnage</i>	13	<i>Caractéristiques</i>	23
<i>Les Mécanismes du Jeu</i>	13	<i>Caractéristiques secondaires</i>	23
<i>La Marge de Réussite</i>	14	<i>Avantages et Désavantages</i>	23
<i>Opposition</i>	14	<i>Balance mentale</i>	23
<i>Arrondir</i>	15	<i>Niveau de vie</i>	23
<i>Modificateur</i>	15	<i>Compétences</i>	23
Glossaire	15	<i>Economies et équipement</i>	23
<i>Actions</i>	15	<i>Point d'héroïsme</i>	23
<i>Avantages</i>	15	Les Archétypes	24
<i>Balance mentale</i>	15	Création de personnage simplifiée	25
<i>Bonus aux dégâts</i>	15	Archétypes	25
<i>Bonus à l'initiative</i>	15	<i>Description</i>	25
<i>Caractéristiques</i>	15	<i>Personnalité</i>	25
<i>Caractéristiques secondaires</i>	16	<i>Désavantages</i>	25
<i>Compétences</i>	16	<i>Avantages</i>	25
<i>Compétences générales</i>	16	<i>Profession</i>	25
<i>Compétences de combat</i>	16	<i>Niveau de vie</i>	25
<i>Connaissances</i>	16	<i>Compétences</i>	25
<i>Connaissances académiques</i>	16	L'Activiste	26
<i>Déplacement</i>	16	L'Agent secret	27
<i>Désavantages</i>	16	L'Aristocrate	28
<i>Echec critique</i>	16	L'Artiste	29
<i>Endurance</i>	16	L'Erudit	30
<i>Initiatives</i>	16	L'Etudiant	31
<i>Jet de dégâts</i>	16	L'Hermétiste	32
<i>Marge de réussite</i>	16	L'Homme de Main	33
<i>Points de caractéristique</i>	16	La Célébrité	34
<i>Points de compétence</i>	17	La Femme Fatale	35
<i>Point d'expérience</i>	17	Le Cadre Dynamique	36
<i>Points d'héroïsme</i>	17	Le Détective Privé	37
<i>Résistance</i>	17	Le Flic en Civil	38
<i>Réussite extraordinaire</i>	17	Le Hacker	39
<i>Round</i>	17	Le Journaliste d'Investigation	40
<i>Spécialisation</i>	17	Le Marginal	41
<i>Talents</i>	17	Le Médecin	42
<i>Test de compétence</i>	17	Le Membre de Gang	43
<i>Test de caractéristique</i>	17	Le Membre du Clergé	44
<i>Test de terreur</i>	17	Le Musicien de Rock	45
LES HEROS DU JEU	20	Le Parapsychologue	46
Le Groupe	21	Le Redresseur de Torts	47
Création de Personnage	21	Le Scientifique	48
Table de référence	22	Le Trafiquant	49
<i>Personnalité</i>	22	Le Travailleur Social	50
		Créer un Archétype	51
		Universalité	51

Consistance	51	<i>Maniaco-dépressif</i>	69
Intégration	51	<i>Manie</i>	69
Inspiration	51	<i>Martyre</i>	69
Les Caractéristiques	52	<i>Maudit</i>	69
Les scores de caractéristiques	52	<i>Mauvaise réputation</i>	70
Les points de caractéristique	52	<i>Médium involontaire</i>	70
Création de personnage simplifiée	52	<i>Menteur compulsif</i>	70
Effets de l'âge	52	<i>Narcolepsie / Epilepsie</i>	71
Les jets de caractéristique	53	<i>Négligeant</i>	71
Les caractéristiques physiques	53	<i>Obsédé par l'hygiène</i>	71
<i>L'Agilité</i>	54	<i>Paranoïaque</i>	71
<i>La Force</i>	54	<i>Persécuté</i>	72
<i>La Constitution</i>	54	<i>Personnalités multiples</i>	72
<i>L'Apparence</i>	55	<i>Phobie</i>	72
Les caractéristiques mentales	55	<i>Poltergeist</i>	73
<i>L'Ego</i>	55	<i>Prude</i>	73
<i>Le Charisme</i>	55	<i>Rationaliste</i>	73
<i>La Perception</i>	56	<i>Réactionnaire</i>	73
<i>L'Education</i>	56	<i>Recherché</i>	73
Les caractéristiques secondaires	56	<i>Responsabilité</i>	74
<i>Création de personnage simplifiée</i>	56	<i>Rival</i>	74
<i>L'Encombrement</i>	57	<i>Schizophrène</i>	74
<i>Le Déplacement</i>	57	<i>Sentiment de culpabilité</i>	74
<i>Nombre d'Actions</i>	57	<i>Serment de vengeance</i>	74
<i>Bonus / Malus d'initiative</i>	57	<i>Sex-appeal</i>	75
<i>Les Bonus aux dégâts</i>	58	<i>Sosie</i>	75
<i>Résistance</i>	58	<i>Soumis</i>	75
<i>Endurances</i>	59	<i>Susceptible</i>	75
Avantages et Désavantages	60	<i>Toxicomane</i>	75
Création de personnage simplifiée	62	<i>Trompe la mort</i>	75
Désavantages	63	<i>Troubles sexuels</i>	76
<i>Amnésique</i>	63	<i>Vaniteux</i>	76
<i>Anxieux</i>	64	Avantages	77
<i>As social</i>	64	<i>Adaptabilité</i>	78
<i>Autoritaire</i>	64	<i>Allié surnaturel</i>	78
<i>Aversion</i>	64	<i>Altruisme</i>	78
<i>Blocage mental</i>	65	<i>Amis influent</i>	78
<i>Bouc-emissaire</i>	65	<i>Amitié des animaux</i>	78
<i>Brebis galeuse</i>	65	<i>Artefact</i>	78
<i>Cauchemars</i>	65	<i>Bonne réputation</i>	78
<i>Compulsion</i>	65	<i>But supérieur</i>	79
<i>Cupide</i>	66	<i>Chanceux</i>	79
<i>Cynique</i>	66	<i>Code d'honneur</i>	79
<i>Défiguré</i>	66	<i>Conscience accrue</i>	79
<i>Dépressif</i>	66	<i>Don artistique</i>	79
<i>Douillet</i>	66	<i>Don pour les langues</i>	79
<i>Eco maniaque</i>	67	<i>Don pour les mathématiques</i>	79
<i>Egoïste</i>	67	<i>Galant</i>	80
<i>Endetté</i>	67	<i>Empathie</i>	80
<i>Ennemi mortel</i>	67	<i>Empathie technologique</i>	80
<i>Enragé</i>	67	<i>Foi</i>	80
<i>Faible estime de soi</i>	67	<i>Généreux</i>	80
<i>Fanatisme</i>	67	<i>Guérison rapide</i>	80
<i>Hanté</i>	68	<i>Honnête</i>	80
<i>Hostilité des animaux</i>	68	<i>Indulgent</i>	80
<i>Impulsif</i>	68	<i>Instinct maternel</i>	81
<i>Insignifiant</i>	68	<i>Intuition</i>	81
<i>Intolérant</i>	68	<i>Maîtrise corporelle</i>	81
<i>Joueur invétéré</i>	69	<i>Mentor</i>	81
<i>Malchanceux</i>	69	<i>Optimiste</i>	81

<i>Pacifiste</i>	81	<i>Dressage</i>	96
<i>Résistance à la chaleur et au froid</i>	81	<i>Equitation</i>	96
<i>Résistance à la faim et à la soif</i>	82	<i>Estimation</i>	96
<i>Résistance à la maladie</i>	82	<i>Filature</i>	96
<i>Résistance à la douleur</i>	82	<i>Interrogatoire</i>	96
<i>Résistance à la torture</i>	82	<i>Jeu</i>	97
<i>Sensibilité à la magie</i>	82	<i>Lire sur les lèvres</i>	97
<i>Sixième sens</i>	83	<i>Marchandage</i>	97
<i>Statut</i>	83	<i>Méditation</i>	97
<i>Téméraire</i>	83	<i>Parachutisme</i>	97
<i>Vigilant</i>	83	<i>Persuasion</i>	97
<i>Volonté de fer</i>	83	<i>Pistage</i>	97
Créer de nouveaux avantages et		<i>Plongée</i>	98
Désavantages	83	<i>Psychologie</i>	98
La Balance Mentale	84	<i>Sports</i>	98
Création de personnage simplifiée	84	<i>Survie</i>	98
Balance mentale négative	84	Les connaissances	99
Balance mentale positive	85	<i>Affaires</i>	99
Changements de balance mentale	85	<i>Architecture</i>	99
Les Compétences	87	<i>Artisanat</i>	99
Nouvelles Compétences	87	<i>Arts plastiques</i>	99
Les points de compétence	87	<i>Astrologie</i>	99
Création de personnage simplifiée	88	<i>Bureaucratie</i>	99
Les talents	88	<i>Comptabilité</i>	100
Les compétences générales	88	<i>Contrefaçon</i>	100
Les connaissances	89	<i>Cryptographie</i>	100
Les connaissances académiques	89	<i>Culture générale</i>	100
Les langues	89	<i>Démolition</i>	100
Les compétences de combat	89	<i>Divination</i>	100
Les manœuvres de combat	90	<i>Electronique</i>	101
Le score de compétence	90	<i>Enseignement</i>	101
La marge de réussite	90	<i>Espionnage électronique</i>	101
Succès automatiques	91	<i>Etiquette</i>	101
Réussites extraordinaires et échecs critiques	91	<i>Herboristerie</i>	101
Description des Compétences	92	<i>Hypnose</i>	101
Les talents	92	<i>Informatique</i>	101
<i>Athlétisme</i>	92	<i>Jouer d'un instrument</i>	102
<i>Comédie</i>	92	<i>Langage des signes</i>	102
<i>Diplomatie</i>	92	<i>Langues étrangères</i>	102
<i>Discrétion</i>	92	<i>Localité</i>	102
<i>Dissimulation</i>	92	<i>Manipulation</i>	102
<i>Empathie</i>	92	<i>Mécanique</i>	102
<i>Escalade</i>	93	<i>Médecines parallèles</i>	103
<i>Lancer</i>	93	<i>Mode</i>	103
<i>Mémoriser</i>	93	<i>Navigation</i>	103
<i>Natation</i>	93	<i>Numérologie</i>	103
<i>Orientation</i>	93	<i>Occultisme</i>	103
<i>Rechercher</i>	94	<i>Parapsychologie</i>	103
<i>Séduction</i>	94	<i>Photographie</i>	103
<i>Vigilance</i>	94	<i>Poisons et drogues</i>	103
Les compétences générales	95	<i>Piloter</i>	104
<i>Acrobatie</i>	95	<i>Police scientifique</i>	104
<i>Cambriolage</i>	95	<i>Premiers soins</i>	104
<i>Chant</i>	95	<i>Radiocommunications</i>	104
<i>Chuter</i>	95	<i>Recueil d'information</i>	105
<i>Citoyen du monde</i>	95	<i>Rédaction</i>	105
<i>Commandement</i>	95	<i>Réseau de contacts</i>	105
<i>Conduire</i>	95	<i>Secrets locaux</i>	105
<i>Déguisement</i>	96	<i>Systèmes de sécurité</i>	105
		Les connaissances académiques	106

<i>Médecine</i>	106	Tir d'armes automatiques :	122
<i>Sciences</i>	106	<i>Salve</i>	123
<i>Sciences humaines</i>	106	<i>Tir en rafale sur une seule cible</i>	123
<i>Sciences sociales</i>	106	<i>Tir en rafale sur plusieurs cibles</i>	123
Compétences et profession	106	<i>Balles perdues</i>	123
Liste complète des compétences	107	<i>Autres modificateurs</i>	124
Exemple de création de personnage	108	Le Combat Rapproché	124
Etape 1 : Personnalité	108	Combattre au corps à corps	124
Etape 2 : Choix d'un archétype	108	Déroulement du combat	124
Etape 3 : Historique	108	<i>Initiative</i>	124
Etape 4 : Caractéristiques	109	<i>Attaques multiples</i>	125
Etape 5 : Sombre secret	109	Combattre plusieurs adversaires	125
Etape 6 : Avantages et Désavantages	110	Combattre avec des armes possédant une certaine allonge	126
Etape 7 : Balance mentale	111	Parer	126
Etape 8 : Compétences	111	Assommer	127
Etape 9 : Niveau et ressources	111	Modificateurs de combat rapproché	127
VIOLENCE ET DESTRUCTION	112	Autres facteurs	127
Combat	113	<i>Réussite extraordinaire et</i>	
Les Compétences de Combat	114	<i>Maladresse</i>	127
<i>Armes à projectiles</i>	114	<i>Coup de grâce</i>	127
<i>Bagarre</i>	114	<i>Obscurité totale</i>	127
<i>Mêlée</i>	115	Utiliser des Compétences en combat	128
<i>Armes de jet</i>	115	Manœuvres	128
Arts Martiaux	115	Les Dégâts	128
Entraînement et expérience	115	Les armes	128
<i>Jiu-jitsu</i>	116	Description des armes	128
<i>Ate-waza</i>	116	Grenades à main	128
<i>Close-combat</i>	116	<i>Grenade flash</i>	128
Les techniques	116	<i>Cocktail Molotov</i>	129
<i>Poings</i>	116	<i>Grenade fumigène</i>	129
<i>Pieds</i>	116	<i>Grenade à fragmentation</i>	129
<i>Projections</i>	116	<i>Grenade offensive</i>	129
<i>Saisies</i>	116	<i>Grenade lacrymogène</i>	129
<i>Parades</i>	117	Fouets, bolas et lassos	129
<i>Esquive</i>	117	Armes lourdes	130
<i>Chutes</i>	117	<i>Fusil mitrailleur</i>	130
<i>Armes</i>	117	<i>Mitrailleuse lourde</i>	130
Combattre avec un art martial	117	<i>Lance-roquettes</i>	131
Les manœuvres spéciales	118	<i>Lance-flammes</i>	131
<i>Changement de cible</i>	118	Armes improvisées	131
<i>Double tir</i>	118	Arcs et arbalètes	131
<i>Feinte</i>	118	Armes de mêlée	131
<i>Combinaison</i>	118	Armes à feu	131
<i>Dégainer</i>	118	<i>Revolvers et pistolets</i>	131
Le Déroulement d'un Combat	119	<i>Pistolets mitrailleurs</i>	132
Actions	119	<i>Fusils d'assaut</i>	132
Round de combat	119	<i>Fusils</i>	132
Initiative	119	<i>Fusils à pompe</i>	132
Phases d'action	119	Munitions	132
Action prenant plus d'un round	120	<i>Munitions standards</i>	132
Exemple d'action	120	<i>Balles dum-dum</i>	132
Tir et Combat à Distance	121	<i>Balles blindées</i>	132
Effectuer un tir	121	<i>Balles têtes creuses</i>	132
Portée	121	<i>Balles téflon</i>	132
Viser	121	Armes	133
Viser une partie du corps	122	Tableau des armes	133
Déplacement	122	<i>Type</i>	133
Tir à bout portant	122	<i>Nom</i>	133
Luminosité ou visibilité	122	<i>Capacité</i>	133

<i>Dégâts</i>	133	Le temps réel	152
<i>Portée de base</i>	134	Temps de combat	153
<i>Temps de rechargement</i>	134	Mouvement	153
Protections	135	Voyager	154
Armures naturelles	135	Niveau de Vie	158
BLESSURE, DROGUES ET POISONS	136	Création de personnage simplifiée	158
Les Blessures	139	Revenus	158
Blessures superficielles	139	Revenu net mensuel	158
Blessures légères	139	Economies	158
Blessures graves	139	Niveau de crédit	159
Blessures mortelles	139	Résidence	159
Localisation des blessures	140	<i>1. Mmiséreux</i>	159
Malus aux compétences	140	<i>2. Pauvre</i>	159
Blessures et initiative	140	<i>3. Faibles revenus</i>	159
Blessures et bonus aux dégâts	140	<i>4. Revenus inférieurs</i>	159
Blessures et nombres d'actions autorisées	140	<i>5. Revenus moyen</i>	159
Blessures et endurance	140	<i>6. Revenus supérieur à la moyenne</i>	159
Le Combat à Main Nues	141	<i>7. Aisé</i>	159
Armes contondantes	141	<i>8. Revenus très élevés</i>	160
Perte d'endurance	141	<i>9. Riche</i>	160
Conséquences des coups portés à main nues	141	<i>10. Très riche</i>	160
Evanouissement	142	Equipement	160
Récupérer des points d'endurance	142	Disponibilité	160
La Guérison	142	Taille / Masse	161
Temps de guérison	143	Permis / Illégal	161
Soins médicaux	143	Coût	161
Infection des blessures	143	Armes Blanches	162
Durée de l'infection	143	Armes à Feu	163
La mort	143	Munitions et Accessoires	164
Poisons et drogues	144	Munitions	164
Poisons	144	Véhicules	165
Aconit	144	Equipements Divers	165
Arsenic	144	Equipement de surveillance	165
Curare	145	Equipement audiovisuel	165
Digitaline	145	Equipement informatique	166
Strychnine	145	Outils de cambrioleur	166
Venins	145	Matériel de communication	166
Gaz Toxiques	145	Explosifs	166
Cyanide	145	Autres équipements	166
Gaz de combat	145	Description des Equipements	167
Gaz lacrymogène	146	Accessoires	167
Monoxyde de carbone	146	<i>Holsters</i>	167
Sédatifs	146	<i>Cache-flammes</i>	167
Boisson droguée	146	<i>Lunette télescopique</i>	167
Chloroforme	146	<i>Lunette IR</i>	167
Ether	146	<i>Viseur laser</i>	167
Somnifère	146	<i>Vision nocturne</i>	167
Drogues et Narcotiques	146	<i>Silencieux</i>	167
Alcool	147	Poignards	167
Amphétamines	147	<i>Couteau de survie</i>	167
Cocaïne	147	<i>Tanto</i>	167
Haschisch	147	Epées	168
LSD	148	<i>Epée longue</i>	168
Opium	148	<i>Canne-épée</i>	168
Table des effets des drogues, poisons...	149	<i>Sabre</i>	168
BIENS MATERIELS	150	Protections	168
Temps et Mouvement	151	<i>Bottes de combat</i>	168
Echelle de temps étendue	152	<i>Veste de chasse</i>	168
		Equipement de surveillance	168
		<i>Brouilleur</i>	168

<i>Détecteur de microphones</i>	169	<i>"Etre" son personnage</i>	184
<i>Micro de téléphone</i>	169	<i>Connaître les règles</i>	184
<i>Microphone miniaturisé</i>	169	<i>Agir rapidement</i>	184
<i>Micro parabolique</i>	169	<i>Etre patient</i>	185
<i>Téléphone sécurisé</i>	169	<i>Rester fair play</i>	185
<i>Traceur</i>	169	<i>Et surtout... du respect</i>	185
<i>Comment éviter d'être espionner électroniquement</i>	169	FEUILLES DE PERSONNAGE	186
Equipement audiovisuel	170		
<i>Mini appareil photo</i>	170		
<i>Mini caméra vidéo</i>	170		
<i>Mini enregistreur</i>	170		
Equipement informatique	170		
<i>Antivirus</i>	170		
<i>Banque de données</i>	170		
<i>Ordinateur personnel performant</i>	171		
<i>Ordinateur portable</i>	171		
<i>Programme d'espionnage passif</i>	171		
<i>Programme de décryptage</i>	171		
<i>Programme de piratage</i>	171		
<i>Programme de recherche d'information</i>	171		
<i>Virus</i>	171		
Outils de cambrioleur	172		
<i>Amplificateur de lumière</i>	172		
<i>Casseur de code électronique</i>	172		
<i>Perceur de coffre</i>	172		
<i>Rossignols</i>	172		
<i>Scalpel laser</i>	172		
<i>Système anti alarme</i>	172		
Equipement de communication	172		
<i>Emetteur / Récepteur sécurisé</i>	172		
<i>Oreillette et microphone</i>	173		
Explosifs	173		
<i>Détecteur d'explosifs électronique</i>	173		
<i>Détonateur</i>	173		
<i>Dynamite</i>	173		
<i>Explosif liquide</i>	173		
<i>Plati-ex</i>	173		
<i>Plastic</i>	173		
Autres équipements	173		
<i>Corde de rappel</i>	173		
<i>Détecteur de mensonge</i>	174		
<i>Dosimètre</i>	174		
<i>Equipement de rappel</i>	174		
<i>Harnais d'escalade</i>	174		
<i>Indicateur de distance</i>	174		
<i>Jumelles</i>	174		
<i>Jumelle IR</i>	174		
<i>Jumelles starlight</i>	174		
<i>Tenue de camouflage actif</i>	175		
<i>Tenue de camouflage passif</i>	175		
LE JOUEUR ET SON PERSONNAGE	176		
Histoire familiale et éducation	181		
Les avantages et les désavantages	182		
Buts personnels	182		
Les organisations	183		
Jouer un rôle dans kult	183		
<i>Aimer son personnage</i>	183		