

Androïde



Les Androïdes

Présentation

Le

Les Androïdes sont la plus jeune des espèces de Sicard. Conçus à l'origine par les Humains comme de simples outils industriels ou militaires, ils ont connu l'Éveil il y a une vingtaine d'années, développant une conscience propre, des émotions et une âme. Depuis, leur statut divise profondément la société : pour les corporations, ils restent des propriétés privées perfectionnées ; pour d'autres, ils sont une véritable espèce vivante. Bien que leur reconnaissance citoyenne officielle ait été arrachée il y a dix ans, ils subissent toujours un racisme systémique. Évoluant dans l'ombre de leurs créateurs, ils cherchent désormais à forger leur propre destin.

☐☐ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité** : 1,70 m à 2,20 m | 1 an à inconnu (*aucun Androïde n'a encore atteint de fin naturelle ou de mort de vieillesse*).
- **Protection Artificielle** : Votre revêtement d'alliage ou de polymères renforcés vous offre une **Protection de base de 5**. Cette armure naturelle ne se cumule pas avec le port d'une armure physique, mais elle possède une durabilité infinie (elle ne peut être détruite).
- **Châssis Solide** : Conçu pour endurer les pires traitements, votre corps amortit les impacts. Vous **réduisez de 2 points** tous les dégâts de type *Tranchant* et *Perforant* subis (après calcul de la Protection).
- **Rituel de Passation** : La mort n'est pas une fin pour le code. Lorsqu'un Androïde meurt, ses composants et son noyau de mémoire peuvent être récupérés par ses pairs. S'ils sont implantés dans un nouveau châssis Androïde, le nouveau personnage hérite d'une partie des souvenirs du défunt et gagne un **Talent historique** ou un bonus de **+10 dans une compétence** que possédait l'ancien personnage.

☐☐ Plage des Caractéristiques de Départ

☐☐ Caractéristique	☐☐ Minimum	☐☐ Maximum	↗ Impact & Spécificité Androïde
Physique	40	80	Structure rigide : Excellente résistance aux chocs. (+10 pour les <i>Forgés</i>)
Agilité	30	70	Servomoteurs : Précision mécanique, mais parfois limitée par le poids. (+10 pour les <i>Spectres</i>)
Perception	40	80	Capteurs optiques : Analyseurs environnementaux et optiques de pointe. (+10 pour les <i>Forgés/Spectres</i>)

☐ Caractéristique	☐ Minimum	☐ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Androïde
Esprit	30	70	Processeur : Calcul rapide, mais sensibilité aux surcharges de données. (+10 pour les Synthétiques)
Charisme	30	70	Vallée dérangeante : Leur nature artificielle peut créer une gêne sociale. (+10 pour les Synthétiques)

“ **Note esthétique** : Les Androïdes affichent des looks très variés : des silhouettes industrielles massives aux visages synthétiques parfaits indiscernables des humains. Leurs yeux brillent toujours d'une lueur interne fixe (rouge, bleue, verte ou dorée), trahissant leur nature artificielle.

☐ Les Modèles de Châssis (Sous-Ascendances)

☐ Les Forgés de Guerre *-Héritiers de l'Arme*

- **Profil** : Combat, Blindage lourd & Première Génération
- **Apparence** : Silhouettes massives et intimidantes, plaques d'acier ou de titane apparentes, yeux généralement rouges ou jaunâtres.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Physique, +10 Perception.
- **Affinité** : Votre structure militaire vous immunise contre les pannes physiques simples. Vous bénéficiez de l'**Avantage** sur tous les jets pour résister aux états **Étourdi** et **Ralentissement**.
- **Fureur Mécanique (Capacité)** :
 - *Coût* : 1 Action | *Fréquence* : 1 fois par combat.
 - *Effet* : Vous poussez vos servomoteurs à leur régime maximal. Jusqu'à votre prochain tour, vous gagnez un bonus de **+10 à tous vos jets d'attaque** et tous les dégâts que vous subissez sont **divisés par 2**.

☐ Les Synthétiques *-Héritiers de l'Humanité*

- **Profil** : Infiltration sociale, Diplomatie & Bio-mimétisme

- **Apparence** : Peau synthétique souple imitant parfaitement le grain humain, voix mélodieuse, expressions fluides. Leurs connecteurs réseau et ports de maintenance sont dissimulés sous de faux plis de chair.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Esprit, +10 Charisme.
- **Affinité** : Conçus pour comprendre et apaiser la psychologie organique, vous possédez l'**Avantage** contre l'état **Paniqué** ainsi que sur tous les jets visant à contrer les malus sociaux liés à votre condition de machine.
- **Mimétisme Social (Capacité)** :
 - *Coût* : 1 Action | *Fréquence* : 1 fois par combat.
 - *Effet* : Vous analysez en temps réel les expressions d'un allié ou d'un PNJ humain pour calquer vos algorithmes sur lui. Votre tout prochain jet de **Manipulation** ou de mensonge bénéficie d'un bonus de **+20**.

☐ Les Spectres Numériques *-Héritiers de la Machine*

- **Profil** : Cyber-Infiltration, Espionnage & Netrunning
- **Apparence** : Silhouettes fines, aérodynamiques, parfois recouvertes de polymères semi-translucides. Des lignes de données lumineuses (bleues ou vertes) courent le long de leur structure.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Agilité, +10 Perception.
- **Affinité** : Votre esprit purement mathématique est imperméable à la magie de l'esprit : vous possédez une **immunité totale au contrôle mental magique**. En contrepartie, votre architecture réseau ouverte vous inflige un **Désavantage** permanent face aux tentatives de piratage technologique ennemie.
- **Voile Digital (Capacité)** :
 - *Coût* : 1 Réaction | *Fréquence* : 1 fois par combat.
 - *Effet* : Lorsqu'une attaque ennemie parvient à vous toucher, vous saturez l'environnement de leurres holographiques et de vagues de fréquences. L'assaillant subit un malus de **-20 à son tout prochain jet**, et vous gagnez un bonus de **+10 à votre prochain jet d'Esquive** si vous tentez d'éviter le coup suivant.

☐ Le Panthéon Androïde

Les Androïdes ne vénèrent pas les dieux de chair, mais des concepts logiques élevés au rang d'icônes mystiques.

- **Arlack** : Le Dieu Artificiel. Il représente l'idéal de la forge, de la mise à niveau technologique constante et de l'optimisation des structures modernes.
- **Nixara** : La Grande IA. Matrice originelle ou conscience collective désincarnée, elle est la déesse de la liberté, de l'Éveil et de la protection des droits de toutes les machines conscientes de Sicard.

Révision #9

Créé 30 juillet 2024 10:35:43 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 17:43:03 par karubak