

Humain



Humains

Présentation

☐☐ Les Chroniques de Sicard -
Ancestries

☐☐ L'Humain

“ Derniers arrivés sur Sicard, les Humains sont les parasites et les conquérants du Nouveau Monde. Là où les peuples anciens contemplaient les ruines de la Guerre Sainte avec mysticisme, les Humains y ont vu des ressources à exploiter. En colonisant l'Ouest, ils ont érigé d'immenses cités-États de béton et de néons, introduisant la cybernétique, le piratage et une bureaucratie impitoyable. Méprisés pour leur jeunesse et leur arrogance, ils imposent leur rythme au continent par leur adaptabilité viscérale, leur soif de progrès et leur ambition capable de profaner les traditions les plus sacrées.

☐☐ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité** : 1,60 m à 2,00 m | 80 à 100 ans (*hors extensions de vie technologiques*).
- **Couteau Suisse** : Le cerveau humain assimile et s'adapte à une vitesse phénoménale. Vous commencez la partie avec un **Talent supplémentaire** au choix.
- **Tolérance au Chrome** : Pionniers de la modification corporelle, le corps des Humains tolère mieux la cybernétique. La perte de *Flux Max* causée par chaque implant est **réduite de 1** (*avec un minimum obligatoire de 1 Flux max perdu par implant*).
- **Fureur de Survivre** : L'Humain ne lâche jamais rien. Vous commencez chaque session de jeu avec **1 Point de Chance supplémentaire** dans votre réserve.

☐☐ Plage des Caractéristiques de Départ

☐☐ Caractéristique	☐☐ Minimum	☐☐ Maximum	↯ Impact & Spécificité Humaine
Physique	30	70	Standard : Moins robustes que les Oni, ils compensent par le chrome. (+10 pour les Pionniers)
Agilité	30	70	Réactivité : Des réflexes nerveux aiguisés par la vie urbaine. (+10 pour les Rats)
Perception	30	70	Vigilance : Sens humains standards, souvent augmentés par des interfaces. (+10 pour les Pionniers)

☐ Caractéristique	☐ Minimum	☐ Maximum	↗ Impact & Spécificité Humaine
Esprit	40	80	Technophiles : Esprit logique, penchant pour le codage et l'ingénierie. (+10 pour les Technocrates/Rats)
Charisme	40	80	Manipulateurs : Maîtres du bagout, de la bureaucratie et du mensonge. (+10 pour les Technocrates)

“ △ **Rappel de création** : Ces valeurs représentent les scores de base de l'Ancestrie Humaine *avant* l'application des bonus de votre origine (Technocrate, Rat du Néon ou Pionnier).

☐ Équipement de Série

Tout personnage humain commence sa carrière avec le matériel suivant intégré ou transporté :

- **Com-Deck** : Assistant numérique multifonction de poignet. Permet les communications cryptées, l'analyse de données et sert d'outil pour les jets de *Technologie* (piratage basique).
- **Armure Cyber-Légère** : Une sous-couche de kevlar et de plaques sous-cutanées légères (Protection : 4 | Durabilité : 5).

☐ Les Origines Humaines

☐ Les Technocrates des Cités-États

- **Profil** : Haute-Société, Corporation & Influence
- **Apparence** : Vêtements sur mesure en tissus techniques, implants esthétiques ou discrets, posture hautaine.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Charisme, +10 Esprit.
- **Immunité Sociale** : Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Manipulation**. De plus, une fois par session, vous pouvez relancer un jet de *Charisme* raté en simulant une autorité administrative ou corporatiste officielle.
- **Réseau d'Influence (Capacité)** : Une fois par scénario, vous pouvez réquisitionner une information critique, un accès sécurisé ou un équipement mineur auprès d'une corporation ou d'une faction locale sans contrepartie financière immédiate.

☐☐ Les Rats du Néon

- **Profil** : Cyberpunk, Piratage & Câblage
- **Apparence** : Vestes volées bardées de câbles, connecteurs neuronaux apparents, tatouages luminescents.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Esprit, +10 Agilité.
- **Esprit Machine** : Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Technologie**. De plus, le temps requis pour pirater un système ou réparer un objet électronique ou mécanique est systématiquement divisé par deux.
- **Surchauffe Cérébrale (Capacité)** :
 - *Coût* : 1 Action | *Fréquence* : 1 fois par combat.
 - *Effet* : Vous utilisez votre Com-Deck pour griller à distance les optiques ou les implants d'un ennemi à moins de 15 mètres. La cible doit réussir un jet d'**Esprit DD 25**. En cas d'échec, elle subit au choix l'état **Aveuglé** (-20 aux jets de vision) ou **Étourdi** (-1 action au prochain tour) pendant 1d4 tours.

☐☐ Les Pionniers des Frontières

- **Profil** : Dark Fantasy, Survie & Volonté
- **Apparence** : Manteaux de cuir usés, protections de récupération, cicatrices de combat, matériel de survie pragmatique.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Physique, +10 Perception.
- **Instinct de la Traque** : Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Connaissance (Survie)**. Votre vigilance est telle que vous ne pouvez jamais être surpris lors du premier tour d'un combat si vous étiez conscient au départ.
- **Second Souffle (Capacité)** :
 - *Coût* : 1 Action de Défense | *Fréquence* : 1 fois par combat.
 - *Effet* : Lorsque vos points de vie tombent en dessous de 50% de leur maximum, vous pouvez activer ce trait pour récupérer immédiatement **1d10 + (Physique ÷ 10) PV**. De plus, vous ignorez les effets des états **Ralentissement** ou **Paniqué** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

☐☐ Cyborgs (variation humaine)



Présentation

“ Le Cyborg n'est pas né, il s'est construit. Qu'il s'agisse d'un choix conscient pour atteindre la perfection technologique ou de la conséquence tragique d'un accident sur un champ de bataille, le Cyborg a remplacé plus de la moitié de sa chair par du chrome, des circuits et des alliages de pointe. Dans les ruelles sombres de Sicard, certains dissimulent leurs plaques sous une peau synthétique pour infiltrer la haute société, tandis que d'autres arborent fièrement des bras lourds et des optiques rutilantes. Ils incarnent le summum du progrès technologique humain, mais paient ce pouvoir au prix de leur propre force vitale.

☐ Traits Raciaux Génériques

- **Taille & Longévité** : 1,60 m à 2,00 m | 60 à 120 ans (*très variable selon la maintenance et le rejet des implants*).
- **Sacrifice du Flux** : Votre corps cybernétique draine votre énergie magique. Vous commencez l'aventure avec **-5 à votre Flux Maximum**.
- **Arsenal de Départ** : Vous commencez la partie avec, au choix : **1 Augmentation Avancée** (occupe 2 slots) OU **2 Augmentations Basiques** (occupent 1 slot chacune), choisies dans le catalogue des Augmentations.
- **Réseau Intégré** : Votre cerveau ou votre Com-Deck est directement câblé à votre système nerveux. Vous disposez d'une connexion permanente aux réseaux locaux, d'un ATH (Affichage Tête Haute) et de l'**Avantage** sur les jets de *Technologie* liés au piratage rapide de données.

☐ Plage des Caractéristiques de Départ

☐ Caractéristique	☐ Minimum	☐ Maximum	⚡ Impact & Spécificité Cyborg
Physique	40	80	Hydraulique : Force artificielle supérieure à l'humain biologique.
Agilité	30	70	Actionneurs : Réflexes câblés précis mais parfois rigides.
Perception	40	80	Capteurs optiques : Vision et analyse environnementale accrues.
Esprit	30	70	Processeurs : Logique froide, mais résistance mentale standard.
Charisme	20	60	Dissonance : La perte d'empathie ou l'aspect mécanique complique le social.

“ ⚠ **Rappel réglementaire (V2)** : À cause de votre nature artificielle, les Cyborgs subissent un **Désavantage** permanent lorsqu'ils tentent de lancer des sorts magiques traditionnels (hors technologies techno-myr).

☐ Les Modèles de Cybernisation

À la création, choisissez la philosophie de conception de votre corps cybernétique.

▣ Les Dissimulés

- **Profil** : Infiltration, Espionnage & Urban Fantasy
- **Apparence** : Peau synthétique parfaite, implants silencieux et invisibles à l'œil nu. Rien ne les distingue d'un humain, jusqu'à ce que le métal surgisse.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Agilité, +10 Charisme (*Ajustement : ils conservent leur apparence humaine*).
- **Furtivité Câblée** : Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Discrétion**. Vos implants sont indétectables par les scanners de sécurité standards de niveau Commun ou Difficile.
- **Faux Semblants (Capacité — 1/combat)** : Vous pouvez feindre la vulnérabilité. Votre prochaine attaque simple effectuée par surprise ou immédiatement après avoir discuté avec une cible obtient un bonus de **+20% de chances de Critique**.

▣ Les Chromés

- **Profil** : Combat, Blindage & Cyberpunk lourd
- **Apparence** : Plaques de blindage apparentes, pistons hydrauliques bruyants, membres surdimensionnés en acier noir ou titane.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Physique, +10 Intimidation (*Compétence*).
- **Châssis Renforcé** : Votre corps fait office d'armure naturelle. Vous gagnez **+2 de Protection permanente**, cumulable avec n'importe quelle armure équipée. De plus, vous réduisez de 3 m toute distance de repoussement subie (comme face au Souffle Oni).
- **Décharge de Piston (Capacité — 1/combat)** :
 - *Coût* : 1 Action.
 - *Effet* : Vous assenez un coup de poing ou un coup de crosse d'une puissance surhumaine. Effectuez un jet de *Combat (Corps à corps)* basé sur le Physique. En cas de réussite, la cible subit les dégâts normaux + l'état **Étourdi** (-1 action au prochain tour) et est projetée à 5 mètres.

▣ Les Câblés

- **Profil** : Netrunning, Piratage & Transhumanisme
- **Apparence** : Connecteurs neuronaux chrome le long de la colonne, lueurs de calcul constantes dans les yeux, implants cérébraux visibles sous le crâne.
- **Bonus de Caractéristiques** : +10 Esprit, +10 Perception.
- **Processeur Synaptique** : Vous gagnez un bonus permanent de **+10 en Technologie**. Vous pouvez tenter de pirater des systèmes électroniques ou des implants ennemis à double distance par rapport à un humain standard.
- **Overclock Réseau (Capacité — 1/combat)** :
 - *Coût* : 1 Action de Défense.
 - *Effet* : Vous poussez vos processeurs neuronaux au-delà de leurs limites. Pendant les 2 prochains tours, vous obtenez **+1 Action standard supplémentaire** par tour. À

la fin de l'effet, vous devez réussir un jet d'**Esprit DD 25** sous peine de subir l'état **Surchauffe** (1d6 dégâts + état Étourdi au tour suivant

Révision #17

Créé 30 juillet 2024 10:35:06 par karubak

Mis à jour 16 mai 2026 17:38:46 par karubak