Parieur

Certains l’appellent un fou, d’autres un génie. Le Parieur est un combattant qui refuse la sécurité des statistiques. Équipé de puces de chance cybernétiques, de dés chargés au Flux ou simplement d'une audace suicidaire, il transforme chaque affrontement en une table de jeu. Entre ses mains, la réalité devient malléable, mais le moindre faux pas peut lui coûter la vie.

□□ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV) :** 1d8 par niveau + dizaine de Constitution (Classé comme Polyvalent).
- **Compétences de classe :** Manipulation, Perception, Combat (Distance), Technologie.
- **Maîtrises :** Pistolets légers et lourds (9mm, Magnum) , Armes de mêlée légères (dagues, lames rétractables) , Armures légères.

⚙ Compétence de Base (Niv. 1) : Tapis !

- Tapis ! (1 Action) : Vous annoncez une mise avant de faire un jet d’action (attaque, sort ou compétence). Lancez un **d6 de Pari** en même temps que votre d100 de compétence:
  - **Sur un 6 (Jackpot) :** Le jet se transforme instantanément en **Réussite Critique** (1–5). Vous récupérez immédiatement l'utilisation de Tapis ! consommée.
  - **Sur un score Pair (2 ou 4 - Gain) :** Votre jet réussit automatiquement , et vous déclenchez les synergies explosives de votre spécialisation.
  - **Sur un score Impair (3 ou 5 - Perte) :** Le jet échoue automatiquement. Vous subissez le contrecoup : vous perdez **1 action par tour pendant 2 tours**.
  - **Sur un 1 (Bérézina) :** Le jet se transforme en **Échec Critique** automatique (96–100). Le MJ gagne 1 Point de Malchance et vous subissez le contrecoup de perte d'action.

- *Note :* Cette capacité ne peut pas être altérée ou relancée par un Point de Chance. **Utilisable 3 fois par repos long**.

□□ Tableau de Progression Complet (Niv. 1 à 20)

Niveau	Gain de Capacité
1	Style de Jeu (Palier I) + Compétence *Tapis !*
2	Choix de Spécialisation (*As de la Gâchette*, *Cartomancien du Flux*, *Roi du Tripot*).
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique) .
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Don Majeur : Main Pleine (Effet selon la spécialisation).
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique) .
9	Évolution de Spécialisation (Palier I).
10	Amélioration du Don Majeur (Palier II).
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique) .
13	Pouvoir de spécialisation.
14	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique) .
15	Évolution de Spécialisation (Palier II).
16	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique) .
17	Pouvoir de spécialisation.
18	Amélioration du Don Majeur (Palier III).
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

□□ Styles de Jeu (Choix au Niveau 1)

□□ Style de la Bonne Étoile (Chance insolente)

- Niv. 1 : Lorsque vous obtenez un Échec Critique (96–100) sur un jet standard, vous générez immédiatement 1 Point de Chance personnel au lieu d'un Point de Malchance pour le MJ. **Limité à 1 fois par combat**.
- Niv. 9 : Une fois par combat, après un jet de *Tapis !* raté (Impair ou 1), vous pouvez lancer une pièce. Face : le contrecoup de perte d'action est annulé. Pile : il s'applique normalement.
- Niv. 15 : Lorsque vous utilisez un Point de Chance pour relancer un dé, vous ajoutez un bonus fixe de **+20%** à votre valeur de compétence pour ce jet.

□□ Style de la Lame dans la Manche (Opportuniste)

- Niv. 1 : Vos jets de Manipulation pour feinter ou dissimuler vos intentions en combat gagnent **+10% de réussite** permanent.
- Niv. 9 : Chaque fois que vous validez un Gain (Pair ou 6) sur un jet de *Tapis !*, votre prochaine attaque simple de ce tour gagne **+15% de Précision**.
- Niv. 15 : Lorsqu'un ennemi obtient un Échec Critique (96–100) à moins de 9 mètres de vous, vous gagnez instantanément 1 Action Libre à utiliser immédiatement.

□□ Spécialisations du Parieur

□□ 1) Spécialisation : L'As de la Gâchette

Rôle : Tireur d'élite instable, modificateur de barillet via Tapis !, perforation d'armure.

- Niv. 2 — Barillet Russe (Passif) : Lorsque vous utilisez l'action *Tapis !* pour effectuer une attaque à distance:
  - **En cas de Gain (Pair/6) :** Les dégâts de l'arme sont **multipliés par x2** et ignorent 50% de l'Armure fixe.
  - **En cas de Perte (Impair/1) :** Votre arme s'enraye (nécessite 1 action pour être nettoyée) en plus du contrecoup standard.
- Niv. 3 — Relance de Barillet (Passif) : Si vous obtenez un score de 6 sur votre d6 de *Tapis !*, vous récupérez instantanément la charge dépensée.
- Niv. 5 — Double ou Quitte (1 Action) : Vous tirez un coup rapide. Si le tir touche, vous pouvez consommer une utilisation de *Tapis !* pour doubler la mise : faites un jet d'Esprit **DD 15**. En cas de réussite, le tir inflige **+2d6 dégâts de feu**. En cas d'échec, le contrecoup standard s'applique.
- Niv. 6 — Don Majeur : Main de l'As (Passif) : Vos tirs ne subissent jamais de malus liés au Couvert Partiel ou au tir à bout portant.
- Niv. 7 — Esquive de la Pièce (Réaction) : *(Nécessite d'avoir préparé sa défense)*. Lorsqu'un projectile va vous toucher , lancez un jet d'Agilité **DD 15**. En cas de réussite, la balle ricoche sur un jeton en acier sans faire de dégâts.
- Niv. 9 — Cartouches Pipées (Palier I) : Le d6 de votre capacité *Tapis !* augmente ses probabilités lorsque vous tirez : les résultats 4, 5 et 6 sont désormais tous considérés comme des Gains (Pairs).

- Niv. 11 — Impact Aveuglant (Passif) : Lorsque vous réussissez un coup avec *Double ou Quitte*, la cible doit réussir un jet de Physique **DD 15** sous peine de subir l'état **Étourdi** pour 1 tour.
- Niv. 13 — Cartes sur Table (1 Action) : Vous videz votre chargeur d'un coup. Vous effectuez un tir automatique qui consomme toutes vos munitions restantes. Pour chaque balle tirée, l'ennemi subit un malus de **–1 Armure fixe** (maximum –3), mais votre arme perd –3 points de durabilité.
- Niv. 15 — Cartouches Pipées (Palier II) : Vos tirs réussis sous l'effet de *Tapis !* réduisent l'Armure de la cible de **–3 points**.
- Niv. 17 — Tir du Croupier (1 Action) : Pendant 3 tours, chaque réussite sous *Tapis !* applique automatiquement l'état **Hémorragie** (1d4 PV/tour, cumulable) sur la cible.
- **Niv. 20 — Quitte ou Double Absolu (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :** Vous visez la tête. Déclarez une action *Tapis !* et lancez le d6:
  - **Si Gain (Pair/6) :** Le tir inflige des dégâts **multipliés par x3** et applique l'état **Étourdi** à la cible.
  - **Si Perte (Impair/1) :** Vous subissez immédiatement l'intégralité des dégâts maximisés de votre propre arme, et vous êtes **Immobilisé** pendant 1 tour.

Révision #1
Créé 15 juin 2026 13:20:45 par karubak
Mis à jour 15 juin 2026 13:20:59 par karubak