

Systeme de jeu

- [Livre de règles](#)
- [Augmentation](#)

Livre de règles

Introduction

Les aventures dans *Les Chroniques de Sicard* se déroulent sur la planète Sicard pendant l'Âge du Renouveau. Plongé dans cet univers Necropunk (un mélange de cyberpunk et de dark fantasy), vous devrez survivre avec vos camarades et surtout laisser une marque indélébile dans l'histoire de ce monde.

Qu'est-ce qu'un JDR ?

Un jeu de rôle, ou JDR, est une expérience immersive où les joueurs incarnent des personnages fictifs dans un univers imaginé. Sous la direction d'un maître du jeu (MJ), qui décrit les situations et joue les rôles des personnages non-joueurs, les participants racontent collectivement une histoire en prenant des décisions pour leurs personnages. Ces décisions sont souvent déterminées par des règles spécifiques et des jets de dés qui ajoutent une part d'incertitude et de suspense. Le JDR combine narration, stratégie et collaboration, offrant une aventure unique à chaque partie.

Le rôle des joueurs

Dans un jeu de rôle, les joueurs incarnent des personnages imaginaires, chacun avec sa propre personnalité, ses compétences et ses motivations. Leur rôle est de prendre des décisions pour leur personnage, interagir avec l'univers de jeu et collaborer avec les autres membres du groupe pour surmonter les défis proposés par le maître du jeu. Les joueurs façonnent l'histoire en fonction de leurs choix, explorant des intrigues complexes, résolvant des mystères et combattant des ennemis. Leur créativité, leur stratégie et leur capacité à travailler en équipe sont essentielles pour faire évoluer l'histoire et atteindre les objectifs de la quête.

Le rôle du Maître du jeu

Le maître du jeu (MJ) est le narrateur et l'arbitre du jeu de rôle. Il crée et décrit l'univers dans lequel les joueurs évoluent, définissant les lieux, les personnages non-joueurs et les événements qui composent l'intrigue. Le MJ interprète les règles du jeu, gère les interactions et introduit des défis pour les joueurs, tout en s'adaptant à leurs décisions. Il équilibre le déroulement de l'histoire, veille à l'équité et s'assure que chaque joueur reste engagé. Le rôle du MJ est crucial, car il guide l'expérience de jeu tout en laissant aux joueurs la liberté de façonner leur propre aventure.

Déroulement d'une partie

Le déroulement d'une partie de jeu de rôle se compose de plusieurs étapes qui se construisent autour de la narration collective. Tout commence par une introduction du maître du jeu (MJ), qui plante le décor en décrivant l'univers et la situation initiale. Les joueurs réagissent ensuite à ces descriptions en prenant des décisions pour leurs personnages : explorer un lieu, engager la conversation ou se préparer à un combat.

Ces actions déclenchent des réponses du MJ, qui décrit les conséquences, demande des jets de dés pour résoudre des situations incertaines et ajuste l'histoire en fonction des choix des joueurs. La partie alterne entre moments de discussion, où les joueurs parlent en tant que leurs personnages, et moments de jeu, où les règles et les dés déterminent l'issue des actions entreprises.

Une partie peut durer de quelques heures à plusieurs sessions, selon la complexité de l'histoire et les objectifs des joueurs. Elle se termine généralement par une conclusion, où les conséquences des actions sont discutées, et le groupe peut réfléchir sur les événements vécus et préparer la suite de leur aventure.

Lors d'une partie, les joueurs seront amenés à faire des rencontres. Certaines pourront être résolues par le roleplay et la politique, tandis que d'autres nécessiteront des moyens plus musclés, que nous verrons dans le chapitre sur les combats.

Présentation du jeu

Les Chroniques de Sicard se déroulent dans un univers où le cyberpunk se mêle à la dark fantasy. Les joueurs y incarnent des habitants de Sicard, un monde à la fois merveilleux et dangereux, peuplé de nombreuses espèces et créatures, chacune avec ses propres caractéristiques et objectifs.

Le jeu utilise un système d100. Pour chaque action importante, les joueurs doivent lancer un dé à cent faces pour déterminer s'ils réussissent ou échouent. Plus le résultat est bas par rapport à la compétence du personnage, plus la probabilité de réussite est élevée.

Exemple : Denis, Jean, et Sophie jouent une partie. Jean incarne un Kork Guerrier qui veut sauter au-dessus d'un ravin. Le maître du jeu (MJ) lui demande de faire un jet d'athlétisme. Jean a 70 en athlétisme. Il lance le dé et obtient un 60, ce qui signifie que son personnage réussit l'action et parvient à atteindre l'autre côté du ravin. En revanche, Denis tente la même action avec un personnage ayant 50 en athlétisme. Il lance le dé et obtient un 60, un résultat supérieur à sa compétence. Son personnage rate donc son saut et manque de tomber, mais il parvient à se rattraper de justesse.

Les résultats des jets de dés ne déterminent pas seulement la réussite ou l'échec des actions individuelles, mais influencent également le cours de l'histoire de manière significative. Chaque décision prise par les joueurs, chaque action entreprise, peut ouvrir de nouvelles voies ou provoquer des complications inattendues.

C'est la combinaison de leurs compétences, de leurs choix tactiques et de leur capacité à travailler ensemble qui décidera de leur survie et de leur succès dans le monde complexe de

Sicard.

Les joueurs devront donc faire preuve de stratégie et de coopération pour surmonter les défis qui se dresseront sur leur chemin. Qu'il s'agisse d'affronter des créatures redoutables, de résoudre des mystères ou de naviguer dans les intrigues politiques, chaque partie est une aventure unique où l'imprévu est toujours au rendez-vous.

Maintenant, découvrons les caractéristiques qui définiront vos personnages et influenceront chaque action que vous entreprendrez.

Caractéristiques

Les caractéristiques sont les statistiques de vos personnages et définissent leurs points forts et faibles. Il existe trois types de caractéristiques :

1. **Caractéristiques physiques**
2. **Caractéristiques défensives**
3. **Caractéristiques sociales**

Nous les présenterons dans cette partie.

Caractéristiques Physiques

- **Point de vie:** Les point de vie représente la vitalité du personnage joueur lorsque ces dernier atteigne zero le personnage meurt
- **Reserve de Mana:** La réserve de Mana représente la capacité qu'a votre personnage à lancer un sort plus cette dernière sera grande plus il pourra en lancer, une fois vide un personnage ne pourra plus lancer de sort avant de l'avoir recharger.
- **Force :** La Force représente la puissance brute de votre personnage. C'est une caractéristique essentielle pour la plupart des personnages qui souhaitent combattre en première ligne. La Force détermine également la capacité de votre personnage à porter et transporter des charges lourdes.
- **Constitution :** La Constitution reflète la santé de votre personnage, ainsi que sa capacité à résister aux maladies et aux poisons rencontrés au cours de ses aventures. Un personnage avec une Constitution élevée sera résistant et en bonne santé, tandis qu'un personnage avec une Constitution basse sera plus fragile et vulnérable.
- **Agilité :** L'Agilité mesure la capacité de votre personnage à esquiver, se faufiler ou agir discrètement. Un personnage agile sera habile de ses mains et possédera un excellent équilibre. À l'inverse, un personnage avec une Agilité basse pourra être maladroit, manquant d'équilibre, voire des deux.

- **Perception** : La Perception détermine la capacité de votre personnage à observer son environnement et à détecter ce qui est caché. C'est une caractéristique clé pour repérer les détails subtils ou éviter les pièges.
- **Esprit** : L'Esprit représente la capacité de votre personnage à comprendre le monde qui l'entoure et à percevoir les énergies invisibles qui le composent. Cette caractéristique englobe l'intelligence, ainsi que la puissance magique et mentale de votre personnage. Un personnage avec un Esprit élevé disposera d'un grand potentiel mystique et d'une forte volonté.
- **Charisme** : Le Charisme correspond à la confiance en soi de votre personnage, ainsi qu'à son apparence physique et à son pouvoir de persuasion. Un personnage charismatique saura convaincre les autres et faire bonne impression dans ses interactions sociales.

Caractéristiques Défensives

Les caractéristiques défensives déterminent les capacités de votre personnage à se protéger des attaques. Il en existe deux principales :

- **Parade** : La Parade représente la capacité de votre personnage à bloquer ou dévier une attaque. Lorsqu'une Parade est réussie de manière critique, votre personnage peut étourdir son assaillant. Une Parade peut être effectuée pour protéger soi-même ou un allié situé à moins de 1,5 mètre.
- **Esquive** : L'Esquive mesure la capacité de votre personnage à éviter les attaques dirigées contre lui. Une Esquive réussie de manière critique permet à votre personnage de réaliser une attaque d'opportunité en réponse.

Compétences Sociales

Les compétences sociales définissent les points forts et faibles de votre personnage en société. Elles découlent directement de ses caractéristiques physiques et sont calculées grâce à ces dernières. Lorsqu'un personnage maîtrise l'une de ces compétences, il reçoit un bonus de dix dans celle-ci, avec un maximum de 85. Cela lui donne aussi la possibilité d'accomplir certaines actions liées à cette compétence que d'autres personnages ne pourraient pas faire.

- **Athlétisme** : L'athlétisme est la capacité de votre personnage à courir longtemps ou à faire de grands sauts. Cette caractéristique est calculée grâce à la Constitution.

- **Arcanes** : La compétence liée à la connaissance du monde mystique. Elle permet de comprendre des sorts, de détecter la magie ou de démêler des pièges magiques. Elle est calculée grâce à l'Esprit.
- **Acrobatie** : L'acrobatie représente la capacité de votre personnage à effectuer des actions acrobatiques nécessitant finesse et dextérité, telles que l'escalade. Elle est calculée à l'aide de l'Agilité.
- **Baratin** : Le baratin est la capacité de votre personnage à mentir et tromper d'autres personnages. Elle est calculée avec le Charisme.
- **Dressage** : Le dressage est la compétence de votre personnage à amadouer la faune sauvage que vous croiserez. Cette compétence est calculée grâce à l'intelligence.
- **Discrétion** : La discrétion détermine la capacité de votre personnage à être discret et à ne pas se faire remarquer. Cette compétence est calculée grâce à votre Agilité.
- **Histoire** : L'histoire représente la connaissance de l'histoire et du monde qui vous entoure. Elle est calculée grâce à votre intelligence.
- **Informatique** : L'informatique est la capacité de votre personnage à comprendre et manipuler les technologies qui l'entourent. Cette compétence est calculée grâce à votre intelligence..
- **Intimidation** : L'intimidation est la capacité de votre personnage à être impressionnant et à faire peur aux autres personnages qu'il rencontrera. Cette compétence est calculée grâce à votre Charisme et votre Constitution : $(\text{Charisme} + \text{Constitution})/2$.
- **Investigation** : L'investigation représente la compétence de votre personnage à trouver des objets ou des indices cachés. Elle est calculée à l'aide de votre Perception.
- **Médecine** : La médecine correspond à la connaissance des maladies et poisons de ce monde, ainsi qu'à la capacité de votre personnage à porter les premiers soins à ses alliés. Cette compétence est calculée à l'aide de votre Esprit et de votre intelligence.

- **Politique** : La politique est la capacité de votre personnage à marchander et à discuter avec les hautes sphères et les marchands des différentes sociétés. Elle est calculée grâce à votre Charisme.
- **Représentation** : La représentation définit la compétence de votre personnage à jouer un rôle ou à se produire sur scène. Cette compétence est calculée grâce à votre Charisme
- **Survie** : La survie est la compétence de votre personnage à survivre en dehors des villes et à retrouver son chemin. Un personnage avec une statistique élevée en survie aura un bon sens de l'orientation et saura quelles plantes manger. Cette compétence est calculée grâce à votre intelligence.

Toutes ses capacité et compétence définiront votre personnage comme dit plus haut mais elle donneront aussi une idée des chance de réussite de votre personnage dans certaines action ou dans l'utilisation de capacité propre à sa classe

Lancer un jet

Lors d'une partie de jeu de rôle les joueurs seront amenés à jeter des dés afin d'effectuer certaines actions. Ceci est appelé jets de caractéristique et permet au maître du jeu ainsi qu'aux joueurs de décrire leurs aventures tout en laissant une place au hasard. Un jet de dé ne peut pas être utilisé pour des actions de la vie quotidienne mais pour des actions qui demanderont certains efforts aux joueurs. Plus le jet du personnage joueur sera bas, plus son taux de réussite sera élevé et donc son action bien effectuée si un joueur a 60 dans une capacité et que ce dernier fait 50 son jet sera réussi avec un taux de réussite de 10, si il réussit avec 35 il aura un taux de réussite de 25.

Exemple: Kaleb veut grimper une échelle attachée à un mur, ceci est une action courante et ne demandera donc pas de jet.

Exemple 2: Kaleb veut négocier le prix de son augmentation après d'un CorpChir ceci est une action bien que demandant un peu de bonne volonté qui reste néanmoins facile. Le MJ de Kaleb lui demande un jet de Charisme. Kaleb a 70 de charisme il fait 35. Le CorpChir lui fait une ristourne de 50% car Kaleb est un homme agréable et que le prix était de toute façon gonflé.

Dans les chroniques de Sicard lorsqu'un joueur a la suite de n'importe quel jet de dés fait entre 1 et 5 ce dernier fait **une réussite critique** dans ce cas le joueur réussira son action qui aura une action positive sur la suite de la séance et gagnera un **point de chance**. Par contre si un joueur fait entre 96 et 100 ce dernier aura fait un échec critique son action sera ratée et aura possiblement des conséquences désastreuses sur la suite de la partie ce joueur gagnera aussi un point de **mal-chance**.

Les points de chance et de mal chance

Les points de chances et de malchances sont des consommables que les joueurs gagneront au sein de la partie et auront des utilisations et des effets différents.

Les points de chance aideront les joueurs et feront que le destin est de leur côté un joueur qui a des points de chance pourra :

- réussir des jets sans avoir à lancer de dé (compétence, caractéristique, ou contre la mort ou jets d'attaque ou de défense)
- Se donner un avantage à un jet (Relancer un dé et garder le meilleur des deux)
- Avoir des informations utiles pour une action ou un combat

A contrario les points de malchance rendront la vie du joueur plus dure et seront à disposition du MJ les points de malchance pourront :

- Rendre un jet simple compliquer
- Rajouter un obstacle au joueur

Les différents types de jets

Il existe plusieurs types de jets qui sont définis par leur type (jets de caractéristique, de compétence sociale ou de combat) qui sont eux même répartis en fonction de leur difficulté à l'exception des jets de combat qui eux sont particuliers (voir chapitre combat). Les difficultés sont les suivantes : Commun, difficile, Héroïque.

Un jet commun est un jet qui ne demande que peu d'effort pour être fait par le personnage joueur, la plupart des jets seront des jets communs et utiliseront la statistique du joueur. Le dernier peut être réussi en brûlant 1 point de chance

Exemple: Irwin veut sauter une crevasse de 2m son personnage est un soldat entraîné et qui à l'habitude d'effectuer des tâches physiques de plus le saut n'est pas spécialement difficile le maître du jeu demandera un jet d'athlétisme commun à Irwin. Ce dernier ayant 70 en athlétisme il devra faire moins de 70 pour réussir son action.

Un jet difficile est un jet qui demandera un réel effort pour que le personnage joueur le réussisse étant particulièrement compliqué son taux de réussite sera défini par la statistique du personnage divisé par deux arrondi au supérieur. Le dernier peut être réussi en brûlant 2 points de chance

Exemple: Irwin veut de nouveau sauter au-dessus d'une crevasse sauf que cette fois-ci la crevasse fait 4m bien qu'entraîné ce saut demandera beaucoup d'effort à Irwin son MJ lui demande alors un jet d'Athlétisme difficile. Irwin ayant 70 en athlétisme ce dernier devra faire 35 ou moins pour réussir son action.

Un jet héroïque est un jet que le personnage ne devrait pas être capable de faire en temps normal et demandera toutes ses capacités physiques le taux de réussite sera équivalent à la statistique du personnage divisé par 4 et arrondi au supérieur. Un jet héroïque peut être réussi en brûlant 4 points de chance

Exemple: Irwin veut une dernière fois sauter au dessus d'un ravin cette fois ci de 12m , bien qu'il soit entraîné et soit confiant sur ses capacités ce saut n'est pas possible dans des circonstances naturelles. Son MJ lui demande un jet héroïque Irwin ayant 70 en athlétisme ce dernier devra réussir un jet à 13 ou moins ou dépenser 4 points de chance.

La difficulté des jets ne touche que les jets de caractéristique ou de compétence sociale. Les jets d'attaque et d'esquive ne sont pas concernés par cette règle leurs réussites étant gérées par d'autres règles présentées dans le chapitre **Combat**

Combat

Le Combat : Qu'est-ce que c'est ?

Dans *Les Chroniques de Sicard*, certaines situations ne pourront pas être résolues par la discussion ou la ruse. Dans ces cas-là, un combat se déclenche. Un combat est l'affrontement entre les joueurs et un ou plusieurs ennemis. Cette section décrit les règles essentielles pour le déroulement d'un combat.

Initiative :

L'initiative représente la rapidité avec laquelle votre personnage entre dans un combat. Elle est calculée à partir de l'agilité, de la perception et de la constitution (formule : (Agilité + Perception) / 2 - Constitution). Au début du combat, chaque joueur lance un dé à 100 faces et ajoute son score d'agilité à ce jet. Celui qui obtient le plus haut résultat commence.

Tour de jeu : Dans *Les Chroniques de Sicard*, chaque joueur, à son tour de jeu, dispose de 4 points d'action ainsi qu'un déplacement et une réaction. Voici comment les points d'action peuvent être dépensés :

- **Action d'attaque** : 2 points d'action
- **Attaque puissante** : 3 points d'action
- **Utilisation de compétence** : 1 à 3 points d'action (selon la complexité de la compétence)
- **Lancer un sort** : 1 à 3 points d'action (en fonction de la puissance du sort)
- **Action défensive** : 1 point d'action
- **Nombre d'utilisation des compétences**: Chaque compétence à une limite d'utilisation cela peut être par combat ou par jours.

Une fois les points d'action utilisés, la réserve se réinitialise au début du tour suivant, permettant ainsi une nouvelle gestion stratégique de ces points pour chaque tour.

Action d'attaque :

Dans *Les Chroniques de Sicard*, une **action d'attaque** permet d'infliger des dégâts à un adversaire. Le joueur utilise la caractéristique appropriée à son arme : **force** pour les armes de corps à corps et **agilité** pour les armes à distance ou légères. Pour réussir l'attaque, le jet doit être réussi, et l'adversaire doit échouer à sa défense s'il en tente une.

Exemple : Clark attaque un gobelin avec une épée. Avec 80 en force, Clark obtient 30 sur son jet, lui donnant une marge de réussite de 50. Le gobelin tente une esquive mais échoue, donc l'attaque réussit.

Une **attaque puissante** amplifie l'impact en ajoutant les effets suivants :

- La cible est projetée 3 mètres en arrière.
- Elle doit réussir un jet de résistance (DD 25), sous peine de subir un désavantage sur toutes ses actions jusqu'à la fin de son prochain tour

■

Action défensive :

Les actions défensives, ou réactions défensives, permettent au personnage joueur d'éviter d'être blessé. Elles se répartissent en deux catégories : la parade et l'esquive. Chaque joueur a droit à une seule action défensive par tour.

- **La parade** consiste à bloquer une attaque avec une arme ou un bouclier, réduisant les dégâts.

Une parade réussit avec réussite critique donne la possibilité d'étourdir l'assaillant

- **L'esquive** permet d'éviter partiellement ou complètement une attaque en se déplaçant rapidement hors de portée.

Une esquive réussit grâce à une réussite critique donne accès à une attaque d'opportunité

Certaines attaques ont des restrictions spécifiques :

Les sorts de projectile doivent être parés, car ils ne peuvent pas être esquivés.

Les attaques de zone, comme une explosion ou une onde de choc, ne peuvent être atténuées que par une esquive ; la parade n'a aucun effet.

Dans *Les Chroniques de Sicard*, une **attaque puissante** présente des contraintes particulières lors des tentatives de défense :

- **Parade** : Les dégâts sont réduits à zéro, mais l'effet de l'attaque se produit malgré tout.
- **Esquive** : Le taux de réussite de l'esquive est divisé par deux, rendant la manœuvre plus difficile.

Cela ajoute une couche de stratégie lors des combats, où choisir entre bloquer ou esquiver peut changer l'issue du duel.

Les attaques de créatures gigantesques ne peuvent pas être totalement esquivées. Une esquive réussie réduit les dégâts de moitié et annule les effets secondaires, mais ne les évite pas complètement.

L'utilisation de compétence donne accès à une esquive ou une parade sauf si cette dernière demande un jet de résistance ou que cela est spécifié.

Les sorts faisant des dégâts psychique ne peuvent ni être parés ni bloqués

Une attaque réussie avec une réussite critique ne donne pas accès à une action défensive.

De plus, une attaque particulièrement puissante, même si elle est parée avec succès, peut ne pas infliger de dégâts, mais ses effets secondaires (comme un déplacement forcé) s'appliqueront tout de même.

Exemple de parade :

Lorsqu'un géant tente d'écraser un personnage avec son poing, ce dernier peut choisir de parer l'attaque. Si la parade réussit, les dégâts sont annulés, mais en raison de la puissance de l'attaque, le personnage est tout de même projeté en arrière.

Exemple d'esquive :

Le même géant attaque de nouveau avec son poing. Cette fois-ci, le personnage tente une esquive. S'il réussit, il parvient à réduire les dégâts de moitié et à éviter d'être projeté, mais il subit tout de même une partie de l'impact à cause de la taille et de la force du géant.

Dans *Les Chroniques de Sicard*, il existe plusieurs types d'armures destinées à protéger les personnages joueurs. Les armures fonctionnent comme une seconde barre de points de vie, qui varie en fonction du type d'armure. Une fois les points d'armure réduits à zéro, l'armure se brise. Cependant, il est possible de la réparer lors d'un repos court (1d4 points restaurés) ou d'un repos long (2d6 points restaurés).

Si un personnage porte une armure qu'il ne maîtrise pas, il subit un malus de -20 à ses jets d'esquive et de parade, car l'armure le gêne dans ses mouvements. Si l'armure inflige déjà un désavantage, celui-ci est doublé.

Les types d'armures sont les suivants :

Armure légère

Les armures légères offrent une protection allant de 2 à 10 points d'armure. Elles sont parfaites pour les combattants agiles, et peuvent être portées par n'importe qui, sans malus pour l'esquive ou la discrétion (sauf exceptions).

Nom	Description	Points d'armure	Prix	Désavantage à l'esquive et discrétion
Armure de tissu	Vêtements ordinaires offrant une protection minimale	2	50 à 100 crédits	Non
Armure de cuir	Armure faite de fines couches de cuir offrant une protection basique	5	150 à 200 crédits	Non
Armure légère régénérante bionique	Double peau synthétique capable de se régénérer à raison de 1 point d'armure par heure	10	500 à 700 crédits	Non
Kevlar léger	Gilet pare-balles utilisé par les forces de l'ordre, offrant une protection efficace	10	300 à 400 crédits	Oui

Armure moyenne

Les armures moyennes offrent une meilleure protection et sont souvent utilisées par les forces de l'ordre ou les guerriers polyvalents. Elles sont plus lourdes et nécessitent une maîtrise adéquate pour être portées sans malus.

Nom	Description	Points d'armure	Prix	Désavantage à l'esquive et discrétion
Veste renforcée	Veste modifiée pour être plus résistante aux chocs	12	200 à 350 crédits	Non
Kevlar	Gilet pare-balles plus lourd, porté par de nombreux soldats humains	15	500 à 700 crédits	Oui

Nom	Description	Points d'armure	Prix	Désavantage à l'esquive et discrétion
Armure en Myr malléable	Armure d'acier utilisant le Myr pour une meilleure maniabilité, au détriment de sa solidité	17 à 20	600 à 1000 crédits	Oui, -10

Armure lourde

Les armures lourdes sont le summum des protections non magiques, fruit du savoir-faire des forgerons sicariens et humains. Elles offrent une excellente protection, mais limitent considérablement la mobilité.

Nom	Description	Points d'armure	Prix	Désavantage à l'esquive et discrétion
Kevlar renforcé	Armure complète portée par les forces spéciales néo-bostonniennes	22 à 25	700 à 1000 crédits	Oui, -20
Armure complète de plaque	Armure renforcée pour résister aux projectiles, portée par l'élite des combattants sicariens	22 à 28	800 à 1250 crédits	Oui, -20
Armure bionique renforcée	Protection ultime, cette armure est à la pointe de la technologie	30	1500 crédits	Oui, -20

Armure naturelle

Les armures naturelles sont spécifiques à certaines races ou créatures. Elles ne peuvent jamais être complètement détruites et se régénèrent avec le temps ou grâce à des sorts de soins.

Dégâts

Lorsqu'une attaque réussit, elle inflige des dégâts déterminés par l'arme ou le sort utilisé, ainsi que son type (tranchant, contondant, perçant, foudroyant, nécrotique, radiant, gelant, brûlant, poison, etc.).

es dégâts des attaques réalisées avec des armes sont calculés selon la formule suivante :
Dégâts = Dégâts de l'arme + (Caractéristique de l'arme ÷ 10), arrondis à la dizaine supérieure.

La **caractéristique de l'arme** dépend du type d'arme utilisé. Par exemple, pour les armes de mêlée, on utilise généralement la force, tandis que pour les armes à distance, on utilise l'agilité.

Exemple : **Arme : Épée longue**

Dégâts de l'arme : 2d6

Caractéristique utilisée : Force

Valeur de la caractéristique : 80

Calcul des dégâts :

Dégâts = Dégâts de l'arme (2d6) + (Force ÷ 10), arrondis à la dizaine.

Dans cet exemple, la force est de 80, donc :

$80 \div 10 = 8$.

Dégâts totaux = 2d6 + 8.

Si le joueur lance les dés et obtient 7 (sur 2d6), les dégâts totaux infligés seront :

7 + 8 = 15 dégâts.

- **Résistance** : Un ennemi résistant prend la moitié des dégâts.
- **Faiblesse** : Un ennemi faible prend le double des dégâts.
- **Immunité** : Un ennemi immunisé ne subit aucun dégât.

Liste des armes

arme de corps a corps

Propriété :

- **Léger**: Cette arme peut utiliser soit la Force, soit l'Agilité pour les jets d'attaque et de dégâts, au choix du joueur. Cela la rend idéale pour les combattants qui privilégient la rapidité ou la précision.
- **Versatile**: Cette arme peut être utilisée à une ou deux mains. Lorsque vous l'utilisez à deux mains, elle inflige des dégâts supplémentaires selon les dés spécifiés (par exemple, 1d8 au lieu de 1d6).
- **Allonge**: Cette arme ajoute 2 mètres (ou une case de plus en fonction de votre système) à la portée de vos attaques de mêlée, vous permettant d'attaquer des ennemis à distance sans entrer dans leur zone de menace immédiate.
- **Vicieux**: Lorsque vous infligez un coup critique avec cette arme, la cible doit réussir un jet de Constitution (DD 30) ou subir 1d4 dégâts supplémentaires. Ces dégâts ne peuvent pas être augmentés par des effets de bonus ou des critiques.

Nom	Caractéristique	Dégâts	Prix	Propriété	Type de dégâts
Bâton / Massue / Matraque	Force ou Agilité	(Une main) 1d6 / (Deux mains) 1d8	5 crédits	Versatile, Léger	Contondant
Dague	Force ou Agilité	1d4 ou 1d6	25-150 crédits	Léger	Perforant
Épée longue	Force	2d6	150-300 crédits	À deux mains	Tranchant
Épée à plasma	Force	3d6	500-1500 crédits	Arme instable, dégâts doubles sur l'armure, À deux mains	Tranchant, Énergétique
Faux	Force	2d6	150-300 crédits	à deux mains	Tranchant
Faux à chaîne	Agilité	1d6	150-300 crédits	Portée	Tranchant
Fléau mécanique	Force	1d8	150-300 crédits	Portée, Vicieux	Contondant
Hache à une main	Force ou Agilité	1d8	150-300 crédits	Léger	Tranchant
Hache de guerre	Force	2d8	300-500 crédits	À deux mains	Tranchant
Hache tronçonneuse	Force	2d8	450-1000 crédits	Vicieux, À deux mains	Tranchant, Mécanique
Hallebarde mécanique	Force	1d10	150-300 crédits	Allonge, Portée, À deux mains	Tranchant
Hallebarde à vibration	Force	1d10	500-1500 crédits	Allonge, Portée, À deux mains, dégâts doubles sur armure	Tranchant, Énergétique
Lance / Trident	Force ou Agilité	(Une main) 1d8 / (Deux mains) 1d12	150-300 crédits	Versatile, Léger, Portée	Perforant
Maillet mécanique	Force	1d12	200-500 crédits	Assommoir, À deux mains	Contondant
Rapière	Force ou Agilité	1d8	150-300 crédits	Léger	Perforant
Tronçonneuse	Force	2d8	400-600 crédits	À deux mains, Vicieux	Tranchant, Mécanique

Types de dégâts :

- **Contondant** : Dégâts causés par des coups contondants (massue, maillet, fléau).
- **Perforant** : Dégâts causés par des armes qui transpercent la cible (dague, lance, rapière).
- **Tranchant** : Dégâts causés par des armes qui coupent ou tranchent (épée longue, hache).
- **Énergétique** : Dégâts causés par des armes utilisant une énergie spéciale (épée à plasma, hallebarde à vibration).
- **Mécanique** : Dégâts causés par des armes à mécanisme, souvent très violentes (hache tronçonneuse, tronçonneuse).

Arme à distance

Silencieux: Cette arme ne produit pas de bruit notable lors de son utilisation, rendant son porteur plus difficile à repérer lorsqu'il attaque.

Bruyant: Cette arme génère beaucoup de bruit lorsqu'elle est utilisée, révélant facilement la position de son utilisateur à proximité.

Explosif: Si cette arme est exposée à une source de chaleur extrême (comme du feu), elle peut exploser, infligeant des dégâts à son porteur et aux environs.

Nom	Caractéristique	Dégâts	Prix	Propriété	Type de dégâts
Sarbacane	Agilité	1d4	10-50 crédits	Silencieux	Perforant
Arc court à poulies	Agilité	1d6	50-250 crédits	Silencieux	Perforant
Arc long à poulies	Agilité	1d8	70-300 crédits	Silencieux	Perforant
Arbalète à main à poulies	Agilité	1d6	120-300 crédits	Silencieux	Perforant
Arbalète lourde à poulies	Agilité	2d8	120-400 crédits	Silencieux, Dégâts doublés contre armure	Perforant
Pistolet 9mm	Agilité	3d6	200-600 crédits	Bruyant	Perforant
Magnum	Agilité	3d8	300-850 crédits	Bruyant	Perforant

Nom	Caractéristique	Dégâts	Prix	Propriété	Type de dégâts
Fusil à pompe	Agilité	3d10	300-850 crédits	Bruyant, Dégâts en cône de 9m, À deux mains	Perforant
Fusil double canon	Agilité	2d10	200-600 crédits	Bruyant, À deux mains	Perforant
Fusil automatique	Agilité	Mode manuel : 1d8 / Mode automatique : 6d8	1000-2500 crédits	Bruyant, Mode auto demande autant de jets que de dégâts, difficulté augmente de +5 à chaque jet consécutif, À deux mains	Perforant
Fusil sniper	Agilité	1d12	2500-5000 crédits	Portée longue, À deux mains	Perforant
Lance-flammes	Agilité	4d6	3000-6000 crédits	Vicieux, À deux mains, Explosif, Dégâts en cône de 3m	Brûlant

Munitions Perforantes: Ces munitions sont conçues pour percer les protections physiques. dégâts double sur armure

Munitions Explosives: À l'impact, ces munitions provoquent une petite explosion qui inflige des dégâts de zone autour de la cible. Chaque créature située dans un rayon de 3 mètres subit **1d6** dégâts supplémentaires de type contondant ou brûlant, selon la nature de l'explosion.

Munitions Acides: Ces munitions libèrent un liquide acide à l'impact qui continue à ronger l'armure et la chair de la cible. En plus des dégâts normaux, la cible subit **1d4** dégâts supplémentaires d'acide à la fin de son tour pendant **1d4 tours**.

Munitions Givrantes: Ces munitions gèlent la zone touchée à l'impact. En plus des dégâts habituels, la cible doit réussir un jet de Constitution (DD 30) ou voir sa vitesse réduite de moitié pendant **2 tours**. Si la cible échoue au jet, elle subit également **1d4** dégâts de froid.

Munitions Filet: Ces munitions projettent un filet à l'impact, immobilisant la cible. La cible doit réussir un jet de Force (DD 35) pour se libérer à la fin de son tour. Tant qu'elle est piégée, elle ne peut pas se déplacer et subit un désavantage à ses attaques et ses jets de défense.

Augmentation

Présentation

Les augmentations sont devenues monnaie courante dans le monde des *Chroniques de Sicard*. Elles permettent aux habitants, qu'ils soient PNJ ou PJ, d'améliorer certaines de leurs capacités ou d'en acquérir de nouvelles.

Installation des Augmentations

Avant de pouvoir bénéficier d'une augmentation, un individu doit se faire implanter un **socle**.

- Le **socle** est une base technologique qui contient un certain nombre de **slots** disponibles.
- Chaque **slot** permet d'installer une **augmentation**.
- L'installation d'un **socle** ou de **slots supplémentaires** est une opération délicate, réalisée exclusivement par des **Cyber-Docs** contre rémunération.

Implantation Illégale

Il est possible de se faire poser des augmentations sur le **marché noir**. Cependant, ces opérations comportent des risques :

- **Augmentations infectées** (malwares, contrôle externe...)
- **Défaillances mécaniques** (bugs, effets secondaires, surchauffe...)

Caractéristiques des Augmentations

Chaque augmentation possède plusieurs paramètres :

- **Capacité** : L'effet précis de l'augmentation.
- **Prix** : Le coût officiel de l'implantation.
- **Rareté** : Certaines augmentations sont difficiles à obtenir, disponibles uniquement dans certains cercles.

Augmentation

Augmentations

Les augmentations sont devenues monnaie courante dans le monde des Chroniques de Sicard. Elles permettent aux habitants (PNJ/PJ) d'améliorer certaines de leurs capacités ou d'en acquérir de nouvelles.

Installation des Augmentations

Pour bénéficier d'une augmentation, il faut d'abord implanter un **socle**, qui détermine le nombre de **slots** disponibles pour l'installation de modules.

L'installation d'un socle ou d'un slot est une opération réalisée exclusivement par des **Cyber-docs** et est donc payante. Il est néanmoins possible de se faire opérer sur le **marché noir**, mais cela présente des risques : les augmentations peuvent être **infectées** ou **défectueuses**.

Tableau des Socles

Qualité	Emplacement	Prix
Médiocre	0	500
Basique	1	1000
Avancé	2	1500
Premium	3	2000
Exceptionnel	4-8	2500-5000

Augmentations Faciales

Nom	Rareté	Effet	Prix	Emplacement
-----	--------	-------	------	-------------

Vision Améliorée	Peu Commun	Choix entre vision Thermique ou Nuit (switchable avec vision naturelle).	500	1 par type
Vision Laser	Rare	Tire un rayon laser (18m, 2d8 dégâts brûlants, 3 fois/jour).	700	1
Loupe	Rare	Zoom x4, x8, x16, x32.	700-850	1
Traducteur	Rare	Traduction en temps réel de toutes les langues entendues.	700	1
Ouïe Améliorée	Commun/Rare	+10 (commun) ou +20 (rare) en perception auditive.	350-700	1
Odorat Amélioré	Commun/Rare	+10 (commun) ou +20 (rare) en perception olfactive.	350-700	1
Masque à Gaz Intégré	Très Rare	Résistance aux gaz, avantage sur les jets de résistance aux gaz.	1000	1
Traduction Buccale	Peu Commun / Très Rare	3 langues supplémentaires (commun) ou 7 langues (très rare).	500-1000	1
Dent Renforcée	Peu Commun	Votre bouche devient une arme (1d6 + Force de dégâts).	500	2
Morsure Empoisonnée/Corrosive	Rare	Inflige 1d4 dégâts de poison/corrosif si échec d'un jet de Constitution.	700	2

Augmentations des Jambes

Nom	Rareté	Effet	Prix	Emplacement
Mollet d'Acier	Peu Commun	Permet de sauter jusqu'à 9m.	500	2
Locuslegs	Très Rare	Augmente la vitesse et la réactivité.	2000	2

Griffes Amortissantes	Rare	Améliore l'adhérence et réduit les dégâts de chute de moitié.	1000	2
Serrures Antigraivité	Peu Commun	Permet de courir/marcher sur des surfaces verticales.	750	2
Réacteur d'Impulsion	Rare	Augmente la vitesse de 3m par impulsion.	1000	2
Écrans Holographiques de Réflexion	Très Rare	Crée des illusions pour tromper les ennemis.	2000	2
Ensemble de Défense Dynamique	Rare	Augmente l'esquive de 5 grâce à des ajustements automatisés.	1000	2
Lame Rétractable	Rare	Lame dissimulée dans la jambe, déployable en combat (1d8 dégâts).	1000	1

Augmentations des Bras

Nom	Rareté	Effet	Prix	Emplacement
Bras à Aftershock	Rare	Libère une onde de choc (1d8 dégâts, repousse 3m, jet de Constitution DD 30).	1000	1
Lance-Flammes Intégré	Très Rare	Cône de flammes (6m x 2m, 2d6 dégâts de feu).	2000	2
Gantelets à Énergie Cinétique	Peu Commun	Augmente les dégâts de poing. Jet de Constitution DD 45, 2 fois/jour.	700	1
Bras à Grappin	Peu Commun	Permet de tirer des grappins pour se déplacer ou attirer objets/ennemis.	700	1
Gantelets à Projection Électromagnétique	Rare	Désactive temporairement l'électronique (-10 armure si tech).	1000	1

Bras à Compression de Plasma	Très Rare	Tire un faisceau plasma (3d6 dégâts, 9m).	2000	2
Gantelets d'Absorption	Rare	Absorbe 2d6 dégâts et les convertit en bonus de dégâts.	1000	1
Lame Rétractable	Rare	Lame cachée dans le bras, déployable en combat (1d8 dégâts).	1000	1

Augmentations Internes

Nom	Rareté	Effet	Prix	Emplacement
Stimulant Cardiaque	Rare	Augmente la vitesse d'action en combat (+1 PA).	1500	1
Renforcement Osseux	Très Rare	Réduction de 25% des dégâts physiques.	2500	2
Régénération Cellulaire	Légendaire	Régénère 1d6 PV par tour.	5000	2
Camouflage Optique	Très Rare	Permet une invisibilité partielle pendant 10 minutes.	2500	2
Modulateur Sonique	Rare	Peut émettre ou annuler certains sons (ex: silence total autour de soi).	1500	1

Augmentations Défectueuses

Les augmentations achetées sur le **marché noir** peuvent être instables :

- **Implant corrompu** : Chance de dysfonctionnement en combat (1d4, sur 1 il s'éteint).
- **Réaction immunitaire** : Le porteur subit -5 PV permanents.
- **Surchauffe** : Risque d'explosion en cas d'utilisation excessive (1d6 dégâts).
- **Virus intégré** : Peut être contrôlé à distance par un hacker.