

Règles

Le système des chroniques de Sicard est un Système custom D100 ce qui veut dire que l'intégralité des actions en jeu se feront en lançant 1d100. Ce passant dans un futur lointain la technologie humaine est extrêmement avancée et rependue. Dans le cadre de l'univers cette dernière c'est aussi mélanger aux différentes magies Sicariennes. Ce livre traitera des règles de Chroniques de Sicard. Ce système est en pleine refonte tous commentaires constructifs sur l'équilibrage ou certaines mécaniques sont bienvenus. Je suis ouvert à la critique et toutes aides sont bonnes à prendre.

- [Système de jeu](#)
 - [Livre de règles](#)
 - [Augmentation](#)
 - [Les Tatouages Éthériques \(L'Ancre d'Encre-Flux\)](#)
- [Règles V2](#)

Systeme de jeu

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 capacités et compétences définiront votre personnage comme dit plus haut mais elle donneront aussi une idée des chances de réussite de votre personnage dans certaines actions ou dans l'utilisation de capacités propres 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 demandent un certain effort 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 à 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 probablement 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 compliqué
- 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-mêmes 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. Ce 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. Ce 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 jets d'Athlétisme difficile. Irwin ayant 70 en athlétisme ce dernier devra faire 35 ou moins pour réussir son action.

Un jets héroïque est un jets que le personnage ne devrait pas être capable de faire en temps normale et demandera toutes ses capacité physique le taux de réussite sera équivalent à la statistique du personnage divisé par 4 et arrondis au supérieur. Un jets héroïque peut être réussit en brulant 4 point 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 capacité ce saut n'est pas possible dans des circonstances naturelles. Son mj lui demande un jets héroïque Irwin ayant 70 en athlétisme ce dernier devra réussir un jet à 13 ou moins ou dépenser 4 point 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 concerné par cette règles leurs réussite étant gérer par d'autre règles présenté 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 compétences 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 paré ni bloquer

Une attaque réussit 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

Nom	Description	Points d'armure	Prix	Désavantage à l'esquive et discrétion
Kevlar	Gilet pare-balles plus lourd, porté par de nombreux soldats humains	15	500 à 700 crédits	Oui
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

Nom	Caractéristique	Dégâts	Prix	Propriété	Type de dégâts
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

Nom	Caractéristique	Dégâts	Prix	Propriété	Type de dégâts
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
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

A

Cybernétique & Augmentations

Les augmentations permettent aux habitants de Sicard (humains, androïdes ou mages) d'améliorer leurs capacités ou d'en acquérir de nouvelles. Qu'il s'agisse de greffes de chair métallique ou d'overclocking de composants synthétiques, la technologie offre une puissance brute, mais elle a un prix.

1. L'Installation : Socles & Qualités

Pour bénéficier d'une augmentation, un personnage doit d'abord se faire implanter un **Socle** dans l'une des 4 zones de son corps (Facial, Bras, Jambes, Interne). Un personnage ne peut posséder qu'**un seul socle par zone**.

La qualité du socle détermine le nombre de **Slots** disponibles pour y installer des modules d'augmentations.

Tableau des Socles

Qualité du Socle	Slots disponibles	Prix d'achat & pose
Médiocre	0	500 ₶
Basique	1	1 000 ₶
Avancé	2	1 500 ₶
Premium	3	2 000 ₶

Qualité du Socle	Slots disponibles	Prix d'achat & pose
Exceptionnel	4 à 6	2 500 ₶ à 5 000 ₶

2. La Charge Système (Les Limites du Corps)

L'installation de modules cybernétiques fatigue le système nerveux des organiques et surcharge les processeurs des androïdes.

- **Limite de Slots Max** : Un personnage ne peut pas installer plus de modules au total que sa **Dizaine de Physique** + sa **Dizaine d'Esprit**.
 - Exemple : Un guerrier avec 60 en Physique et 30 en Esprit peut supporter maximum $6 + 3 = 9$ slots d'implants sur tout son corps.

Guerriers & Androïdes : La Surcharge

Si un personnage passe par le Marché Noir pour dépasser sa limite maximale de slots, son corps ou son châssis entre en surcharge :

- **-5 PV Max** de manière permanente par slot excédentaire.
- **Vulnérabilité au Piratage** : Les hackers ennemis gagnent un bonus de **+5%** à leurs jets de piratage contre le personnage pour chaque module cybernétique qu'il possède.

Mages : La Mutilation du Flux

La technologie perturbe la libre circulation de l'énergie mystique. Les mages peuvent s'équiper de cybernétique, mais le prix est lourd :

- Chaque slot d'implant occupé **réduit le Flux Maximum de -2 points** de manière permanente.
- Si le Flux Max d'un mage tombe à 0, il perd définitivement l'accès à la magie.

3. Catalogues des Augmentations

“ **△ Note technique** : Toutes les armes intégrées profitent de la règle des critiques de combat normaux (1-5 = Effet bonus, 96-100 = Arme bloquée/défectueuse).

Zone : Facial

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
Vision Améliorée	Peu Commun	1	Choix entre vision Thermique ou Nuit (interrupteur libre).	500 ₺
Vision Tactique	Rare	1	Zoom intégré + HUD. +10 aux jets de Combat (Distance).	1 000 ₺
Vision Laser	Rare	1	Rayon d'énergie (Portée 18 m, 2d8 dégâts Brûlants, 3 fois/jour).	2 000 ₺
Loupe	Rare	1	Zoom x4 à x32. +10 aux jets de Perception basés sur la vue de loin.	750 ₺
Traducteur	Rare	1	Traduction passive en temps réel de toutes les langues entendues.	700 ₺
Ouïe Améliorée	Commun/Rare	1	+10 (commun) ou +20 (rare) aux jets de Perception auditive.	350 / 700 ₺
Odorat Amélioré	Commun/Rare	1	+10 (commun) ou +20 (rare) aux jets de Perception olfactive.	350 / 700 ₺
Masque à Gaz Intégré	Très Rare	1	Immunité aux gaz toxiques et de combat.	1 000 ₺
Dent Renforcée	Peu Commun	2	Attaque de morsure au corps à corps : 1d6 + (Physique ÷ 10) dégâts.	500 ₺
Morsure Toxique	Rare	2	Ajoute l'état Empoisonné à la cible sur une morsure, sauf si elle réussit un jet de Physique normal .	700 ₺

Zone : Jambes

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
Mollet d'Acier	Peu Commun	2	Permet de sauter jusqu'à 9 m de long ou 4 m de haut.	500 ₺
Locuslegs	Très Rare	2	+1 Esquive gratuite par tour (sans consommer de Réaction).	2 000 ₺
Griffes Amortissantes	Rare	2	Adhérence parfaite aux parois glissantes. Dégâts de chute divisés par 2.	1 000 ₺
Serrures Antigrav	Peu Commun	2	Permet de courir ou marcher sur les surfaces verticales.	750 ₺
Réacteur d'Impulsion	Rare	2	Augmente la distance de Déplacement de +3 m par tour.	1 000 ₺
Défense Dynamique	Rare	2	Micro-ajustements automatisés : +5% aux jets d'Esquive.	1 000 ₺
Lame Rétractable (Jambe)	Rare	1	Arme cachée. Déploiement gratuit : 1d8 + (Agilité ÷ 10) dégâts Tranchants.	1 000 ₺

Zone : Bras

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
Bras Aftershock	Rare	1	Onde de choc (1d8 dégâts, repousse de 3 m). Les cibles doivent réussir un jet de Physique Difficile sous peine d'être Étourdies .	1 000 ₺
Lance-Flammes Intégré	Très Rare	2	Attaque en cône (6 m x 2 m), 2d6 dégâts Brûlants + état Brûlure .	2 000 ₺

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
Gantelet Cinétique	Peu Commun	1	Augmente les dégâts des poings. 2 fois/jour, force la cible à faire un jet de Physique Héroïque sous peine d'être projetée au sol.	700 ₰
Bras à Grappin	Peu Commun	1	Permet d'attirer un objet/ennemi léger, ou de se déplacer verticalement.	700 ₰
Onde Électromagnétique	Rare	1	Désactive l'électronique à courte portée (inflige -10 d'Armure aux cibles Techno).	1 000 ₰
Canon Plasma	Très Rare	2	Faisceau de plasma (Portée 9 m, 3d6 dégâts, ignore 50% de l'Armure).	2 500 ₰
Gantelet d'Absorption	Rare	1	Absorbe 2d6 dégâts physiques reçus (via une Parade) pour les ajouter au prochain coup du personnage.	1 000 ₰
Lame Rétractable (Bras)	Rare	1	Arme cachée. Déploiement gratuit : 1d8 + (Physique ÷ 10) dégâts Tranchants.	1 000 ₰

Zone : Interne

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
Stimulant Cardiaque	Rare	1	Gagne +1 Action lors du tout premier tour d'un combat.	1 500 ₰
Renforcement Osseux	Très Rare	2	Réduction permanente de 25% sur tous les dégâts physiques subis.	2 000 ₰
Régénération Cellulaire	Léendaire	3	Récupère automatiquement 1d6 PV au début de chaque tour en combat.	5 000 ₰

Nom	Rareté	Slots	Effet mécanique	Prix
Camouflage Optique	Très Rare	2	Invisibilité partielle (Avantage/Bonus de +20% en Discrétion) pendant 10 min.	2 500 ₶
Modulateur Sonique	Rare	1	Permet d'imiter n'était quelle voix entendue, ou de créer un silence total autour de soi (rayon 3 m).	1 500 ₶

4. Maintenance & Risques du Marché Noir

Les Implants Illégaux (Marché Noir)

Acheter ses implants au marché noir divise le prix par deux, mais expose le joueur à des contrefaçons. À la fin de chaque combat où un implant illégal a été sollicité, lancez un dé :

“ **Test de Stress (D100)** : Si le résultat est **inférieur ou égal à (Nombre d'implants illégaux × 5)**, un implant au hasard subit un bug.

- **Bug mécanique** : L'implant s'éteint et devient inutilisable jusqu'à la fin du scénario.
- **Surchauffe** : L'implant inflige 1d6 dégâts physiques au porteur et lui fait perdre -1 Action au prochain tour.
- **Virus intégré** : Le MJ peut prendre le contrôle de l'implant à distance via un hacker ennemi.

Coût d'Entretien Mensuel

La cybernétique demande des produits anti-rejet pour les humains et des huiles ou patches logiciels de recalibrage pour les androïdes.

Total de Slots occupés sur le corps	Coût par mois de jeu	Conséquence en cas de non-paiement
1 à 3 slots	100 ₶	Aucun effet (Consommables de base).

Total de Slots occupés sur le corps	Coût par mois de jeu	Conséquence en cas de non-paiement
4 à 6 slots	500 ₰	Un implant au hasard subit l'effet Surchauffe au début de la prochaine partie.
7 slots et +	1 500 ₰	Le corps rejette la technologie : -10 PV max tant que la maintenance n'est pas payée.

Réparation en cas d'Échec Critique (96–100)

Si un joueur obtient un échec critique lors d'un jet impliquant une augmentation, celle-ci est **endommagée** et désactivée.

- **Réparation sur le terrain** : Nécessite un jet de **Technologie Difficile (Compétence ÷ 2)** et des pièces de rechange valant **10% du prix neuf** de l'implant.
- **Réparation chez le Cyber-doc** : Réussite automatique, mais le Doc facture **20% du prix de l'implant** (main d'œuvre comprise).

⚠ Focus : Les Augmentations Vérolées & la Menace des Magnétars

Au-delà des simples pannes mécaniques, il existe une menace bien plus vicieuse dans les bas-fonds de Sicard : **l'implant vérolé**.

Ici, le code source ou le micrologiciel a été altéré. Que vous l'ayez acheté d'occasion à un receleur ou arraché au châssis d'un androïde désactivé dans une ruine techno-myr, vous venez d'héberger une anomalie dans votre système. Un **Magnétar** ennemi n'aura aucun mal à s'engouffrer dans cette faille.

Déclenchement : Quand la anomalie se réveille

Un implant vérolé fonctionne normalement la plupart du temps. Cependant, le MJ peut activer le virus de l'implant dans trois situations précises :

1. Lors d'un **Échec Critique (96-100)** sur un jet utilisant l'implant.

2. Lorsque le personnage entre dans le champ de détection ou subit une impulsion d'un **Magnétar** rival.
3. Lorsque le MJ dépense un **Point de Malchance**.

Tableau des Souches de Virus (1d6)

Si votre implant est vérolé, roulez un d6 pour savoir quelle anomalie sommeille dans vos circuits :

d6	Type de Vérole	Effet Mécanique
1	Le Verrouillage Électromagnétique	L'implant se fige instantanément en plein combat. Un message d'erreur clignote sur votre rétine : " <i>Intégrité corrompue. Transférez 300 ₣ pour réactiver</i> ". L'implant est inutilisable tant que la somme n'est pas versée.
2	La Surcharge Sensorielle	Des flux de données parasites et des spectres de fréquences aberrants inondent votre champ de vision. Vous subissez -20% à tous vos jets de Perception et de Combat pendant 1d4 tours à cause de la distorsion.
3	La Balise (Spyware)	L'implant enregistre vos flux vidéos/audios et transmet votre signature énergétique à un Magnétar adverse. Le MJ gagne +2 Points de Malchance pour le scénario, que les ennemis utiliseront pour vous tendre des embuscades.
4	Le Siphonneur de Flux	Le virus pompe l'énergie disponible. Si vous êtes mage, vous perdez immédiatement 1d4 Flux . Si vous êtes un guerrier ou un androïde, vos batteries internes trinquent : vous subissez l'état Ralenti pendant 3 tours.
5	L'Écho Fantôme	Une IA résiduelle corrompue s'est logée dans l'implant et parasite votre système nerveux ou vos processeurs. Elle perturbe vos fonctions cognitives : vous subissez un malus permanent de -10% en Manipulation et Intimidation .

d6	Type de Vérole	Effet Mécanique
6	L'Overclock Berserk	Le virus sature vos servomoteurs ou vos neurotransmetteurs. Vous gagnez +1 Action pour ce tour, mais le MJ choisit votre déplacement et votre cible. Vous devez obligatoirement attaquer à pleine puissance l'entité la plus proche (alliée ou ennemie).

Comment s'en débarrasser ?

On ne répare pas une anomalie de code avec une clé à molette ou des bandages. Pour nettoyer l'implant, il faut procéder à une **Purge Magnétique** :

- **L'Intervention d'un Allié** : Un **Technomancien** de votre groupe peut tenter de forcer le système et de purger le virus. Cela demande un jet de **Technologie Héroïque (Compétence ÷ 4)** et 1 heure de focalisation au calme. En cas d'échec critique, le virus se duplique et infecte un deuxième implant sain du personnage.
- **Le Recalibrage en Clinique** : Un Cyber-doc équipé ou un ingénieur en cybernétique peut flasher le firmware d'origine pour réinitialiser le module. L'opération est une réussite automatique, mais elle est facturée **500 ₶**.

Les Tatouages Éthériques (L'Ancrage d'Encre-Flux)

Les Tatouages Éthériques s'infusent dans l'énergie vitale passive du porteur. Ils ne modifient pas les caractéristiques brutes, mais confèrent des aptitudes uniques.

Contrairement à la cybernétique, ils ne consomment pas de Charge Système, ne mutilent pas le Flux des mages et sont **totalelement indétectables et incrackables par les Magnétars**.

⚙️ Règles d'Ancrage & Limites

- **Le Seuil de Peau** : Un personnage peut posséder un maximum d'**un seul tatouage éthérique par zone corporelle** (Bras, Jambes, Torse, Dos).
- **Les Charges Journalières** : Ces tatouages se rechargent automatiquement lors d'un repos long.
- **Les Androïdes** : Ils peuvent recevoir ces modifications sous forme de gravures techno-runiques de surface sur leur châssis.

📁 Zone : Les Bras

Dédié au maniement des armes, à la rapidité d'exécution et au combat à mains nues.

- **Serres de Spectre** (Commun) — **400 ₮**
 - *Effet* : Vos mains nues ou vos attaques naturelles infligent 1d6 dégâts magiques (ignore l'armure non-magique).
 - *Utilisation* : Passif.
- **Réflexe de Vélocité** (Peu Commun) — **700 ₮**
 - *Effet (Réaction)* : Permet de dégainer une arme, recharger un chargeur ou ramasser un objet au sol instantanément en dehors de votre tour.
 - *Utilisation* : 1 fois / combat.
- **Lien Spectral** (Peu Commun) — **850 ₮**

- *Effet (Action gratuite)* : Une arme préalablement liée se dématérialise et revient dans votre main (Portée max : 30 m). Pratique si vous êtes désarmé.
 - *Utilisation* : À volonté.
 - **Impulsion Sismique** (Rare) — **1 300 ₮**
 - *Effet* : Sur une attaque au corps à corps réussie, libère une onde de choc. La cible est repoussée de 3 m (elle doit réussir un jet de Physique normal pour ne pas tomber).
 - *Utilisation* : 2 fois / jour.
 - **Main du Magnétisme** (Rare) — **1 500 ₮**
 - *Effet* : Vous gagnez un bonus de +15% sur vos jets de Technologie lorsque vous manipulez, crochetez ou piratez un mécanisme physique ou électronique en le touchant directement.
 - *Utilisation* : 2 fois / jour.
-

Zone : Le Torse

Dédié à la survie, à la dissimulation et à la résistance aux environnements hostiles.

- **Filtre de Borée** (Commun) — **500 ₮**
 - *Effet* : Permet de retenir sa respiration pendant 1 heure complète. Immunité totale à la suffocation (noyade, vide, fumées et gaz asphyxiants non-toxiques).
 - *Utilisation* : Passif.
 - **Égide de Filigrane** (Rare) — **1 800 ₮**
 - *Effet* : Réduit de manière fixe tous les dégâts subis (physiques, technologiques ou magiques) de 2 points après réduction d'armure.
 - *Utilisation* : Passif.
 - **Voile d'Éclipse** (Très Rare) — **2 600 ₮**
 - *Effet (1 Action)* : Vous devenez partiellement invisible pendant 1 minute (effet de mirage). Vous gagnez un bonus de +30% à vos jets de Discrétion. L'effet s'arrête si vous attaquez ou subissez des dégâts.
 - *Utilisation* : 1 fois / jour.
 - **Éveil Vital** (Très Rare) — **3 000 ₮**
 - *Effet (En début de tour, sans coût)* : Annule instantanément un état négatif actif sur vous (Étourdi, Immobilisé, Empoisonné).
 - *Utilisation* : 1 fois / combat.
 - **Phénix de Sang** (Légendaire) — **5 000 ₮**
 - *Effet* : Si un coup fatal doit vous faire tomber à 0 PV, vous survivez obligatoirement à 1 PV. Le tatouage brûle et s'efface définitivement après usage.
 - *Utilisation* : 1 seule fois.
-

☐☐ Zone : Les Jambes

Optimise les déplacements, l'agilité et le positionnement sur le terrain.

- **Ancrage Terrestre** (Commun) — **450 ₰**
 - *Effet (Réaction)* : Lorsqu'un effet, une explosion ou une attaque ennemie tente de vous déplacer, de vous repousser ou de vous mettre au sol, vous devenez lourd comme du plomb et annulez cet effet.
 - *Utilisation* : 1 fois / combat.
 - **Pas de Plume** (Peu Commun) — **650 ₰**
 - *Effet* : Vos pas ne produisent aucun son, peu importe la surface (verre pilé, flaques, grilles en métal). Vous ignorez les malus liés au bruit sur vos jets de Discrétion.
 - *Utilisation* : Passif.
 - **Foulée d'Éther** (Peu Commun) — **850 ₰**
 - *Effet* : Augmente votre distance de Déplacement de manière permanente de +2 mètres par tour.
 - *Utilisation* : Passif.
 - **Marche-Sillage** (Rare) — **1 200 ₰**
 - *Effet* : Permet de courir sur des surfaces liquides ou instables (eau, boue, acide, lave) pendant 1 tour complet sans couler ni subir les dégâts directs de la surface.
 - *Utilisation* : 1 fois / combat.
 - **Saut de Brume** (Rare) — **1 600 ₰**
 - *Effet (1 Action)* : Vous vous dissolvez dans une volute de fumée pour vous téléporter instantanément sur une distance de 6 mètres vers un endroit dégagé que vous pouvez voir.
 - *Utilisation* : 2 fois / jour.
-

☐☐ Zone : Le Dos

Capacités de perception extrasensorielle, illusions complexes ou protections psychiques.

- **Voile de Gravité** (Peu Commun) — **750 ₰**
 - *Effet* : Réduit votre vitesse de chute à volonté. Vous ne subissez aucun dégât de chute si celle-ci est inférieure ou égale à 15 mètres.
 - *Utilisation* : Passif.
- **Suaire de Rancune** (Rare) — **1 400 ₰**
 - *Effet (Réaction)* : Lorsqu'un ennemi vous inflige des dégâts au corps à corps, l'attaquant subit immédiatement 1d6 dégâts magiques de contre-coup (type énergie).
 - *Utilisation* : 2 fois / combat.
- **Carapace d'Esprit** (Rare) — **1 700 ₰**

- *Effet* : Vous obtenez un bonus de +15% sur tous vos jets de résistance contre les attaques magiques et les tentatives de contrôle ou d'intrusion mentale.
- *Utilisation* : Passif.
- **Le Troisième Œil** (Très Rare) — **2 500 ₮**
 - *Effet (1 Action)* : Vous fermez les yeux mais obtenez une "vision radar" à 360° à travers les obstacles (murs, portes) sur un rayon de 10 mètres pendant 1 tour. Révèle les cibles invisibles ou cachées.
 - *Utilisation* : 1 fois / jour.
- **Double Astral** (Très Rare) — **2 900 ₮**
 - *Effet (1 Action)* : Crée une copie illusoire de vous-même à 3 mètres. Tant qu'elle existe, les ennemis ont 50% de chance de la viser à votre place. Disparît au premier coup reçu.
 - *Utilisation* : 1 fois / jour.

Obtention en jeu

Les tatouages éthériques sont appliqués par les **Encreurs d'Âme**. Loin d'être une pratique clandestine des bas-fonds, il s'agit d'un métier hautement respecté, reconnu et légal à travers Sicard.

Leurs salons officiels et pignons sur rue se trouvent aussi bien au cœur des grandes mégapoles que dans la plupart des petites villes du monde. L'application exige un véritable savoir-faire technique et spirituel : elle est douloureuse mais totalement sûre. Comme il s'agit d'une harmonisation purement organique et mystique, il n'y a **aucun risque de bug, de virus ou d'interférence avec les compétences des Technomenciens**.

Règles V2

▣▣ Les Chroniques de Sicard - Règles complètes

▣▣ Résolution des actions

- Lancez un **d100** : il faut obtenir un résultat **inférieur ou égal** à votre compétence.
- Plus le jet est bas, meilleure est la réussite (**marge = compétence - jet**).

Critiques

- **1-5** = Réussite critique (effet supplémentaire + 1 Point de Chance).
 - **96-100** = Échec critique (conséquences graves + 1 Point de Malchance).
-

▣▣ Points de Chance et Malchance

Chance (joueurs)

- Réussir un jet automatiquement.
- Relancer un dé et garder le meilleur.
- Obtenir une information utile du MJ.

Malchance (MJ)

- Rendre un jet plus difficile.
 - Ajouter un obstacle ou un danger.
-

☐☐ Caractéristiques

Chaque personnage possède **6 caractéristiques (0-100)** :

- **Physique** : force brute, endurance.
- **Agilité** : vitesse, réflexes, coordination.
- **Perception** : sens, vigilance, instinct.
- **Esprit** : intelligence, volonté, pouvoir mystique/technique.
- **Charisme** : persuasion, prestance, intimidation.
- **Flux** : énergie vitale et magique (sert pour sorts, implants, pouvoirs).

☐ **Points de Vie (PV)** séparés (0 = mort).

☐ **Flux** = réserve commune pour magie, implants, rituels techno-myr.

☐☐ Compétences

Physiques & martiales

- **Combat (Corps à corps)** : armes blanches, arts martiaux → basé sur **Physique**.
- **Combat (Distance)** : armes à feu, arcs techno, armes lourdes → basé sur **Agilité**.
- **Discrétion** : furtivité, infiltration, acrobaties → basé sur **(Agilité + Perception) ÷ 2**.

Techniques & connaissances

- **Technologie** : piratage, mécanique, électronique → basé sur **Esprit**.
- **Connaissance** : histoire, arcanes, médecine, survie → basé sur **Esprit + Perception**.

Sociales

- **Manipulation** : convaincre, mentir, marchander → basé sur **Charisme**.
 - **Intimidation** : imposer sa volonté → basé sur **Charisme + Physique**.
-

☐☐ Progression des personnages

Chaque niveau (1-20) donne :

- **+ PV** : 1d6 (mages), 1d8 (polyvalents), 1d10 (combattants).

- + **Flux** : 1d4 + dizaine d'Esprit.
 - + **Compétences** : 1 compétence tous les 2 niveaux.
 - + **Spécialisation/Talent** : 1 capacité de classe aux niveaux pairs.
 - + **Caractéristiques** : +5 dans une stat aux niveaux 5, 10, 15, 20.
-

✂ Combat

Initiative

- Jet : **d100 + (Agilité ÷ 5)**.
- Ordre décroissant = ordre de jeu.

Structure d'un tour

Chaque joueur dispose de :

- **2 Actions**
- **1 Réaction**
- **1 Déplacement**

Actions possibles

Action	Coût	Effet
Attaque simple	1	Jet d'attaque normal
Attaque lourde	2	Jet d'attaque + effet spécial
Préparer sa défense	1	Permet d'utiliser sa Réaction pour parer/esquiver
Sort ou capacité	1-2	Selon la puissance

Défenses

- Tu ne peux **te défendre** que si tu as **préparé ta défense** ce tour.
- Utiliser une défense consomme ta **Réaction**.

Esquive (Agilité)

- Réussite = attaque évitée.

- Réussite critique = contre-attaque gratuite.
- Échec critique = chute (-1 action au prochain tour).

Parade (Physique)

- Réussite = dégâts annulés.
- Réussite critique = assaillant perd -1 action à son prochain tour.
- Échec critique = arme fragilisée (-2 durabilité ou inutilisable).

Attaque lourde

- Coût : **2 actions**.
- Inflige dégâts normaux + effet selon le type :
 - **Tranchant** → hémorragie (1d4/tour, cumulable).
 - **Perforant** → ignore 50% armure.
 - **Contondant** → repousse 3 m + jet Physique DD 25 sinon **-1 action**.
 - **Énergie/Techno** → jet Esprit DD 25 sinon **-1 action**.
 - **Magique** → désavantage à la prochaine défense de la cible.

☐☐ Difficultés des jets (hors combat)

- **Commun** : jet normal.
- **Difficile** : compétence ÷ 2.
- **Héroïque** : compétence ÷ 4.

☐☐ États & Conditions

État	Effet
Étourdi	Perd -1 action au prochain tour
Immobilisé	Ne peut pas bouger, pas d'esquive
Ralentissement	Vitesse ÷ 2
Aveuglé	-20 jets basés sur vision
Brûlure	1d4/tour pendant 1d4 tours
Hémorragie	1d4/tour jusqu'à soin (cumulable)
Empoisonné	-10 à tous les jets

État	Effet
Paniqué	Doit fuir/couvert (jet Charisme pour résister)

☐ Armures

- L'armure absorbe les dégâts et perd 1 durabilité par coup reçu.
- Quand durabilité = 0 → armure détruite.

Nom	Protection	Durabilité	Notes	Prix
Vêtement commun	2	2	-	À adapter
Armure légère	4-6	4-6	-	-
Armure moyenne	6-10	6-10	-5 Discrétion	-
Armure lourde	10-15	10-15	-10 Esquive	-
Armure spéciale	Variable	Variable	Enchantée / unique	-

✂ Armes

Armes de corps à corps

Arme	Dégâts	Carac	Type	Propriétés
Dague	1d6 + (Phy/Agil ÷10)	Phy/Agil	Perforant	Finesse, discrète
Rapière	1d8 + (Phy/Agil ÷10)	Phy/Agil	Perforant	Finesse, +5% crit si Agil > Phy
Épée longue	2d6 + (Phy ÷10)	Phy	Tranchant	Standard
Hache de guerre	2d8 + (Phy ÷10)	Phy	Tranchant	Lourde (2M)
Tronçonneuse	2d8 + (Phy ÷10)	Phy	Tranchant/Mécanique	Vicieuse (crit = +1d6 saignement)
Hallebarde vibrante	1d10 + (Phy ÷10)	Phy	Tranchant/Énergie	Allonge, anti-armure x2
Maillet mécanique	1d12 + (Phy ÷10)	Phy	Contondant	Étourdissant (DD 25)

Armes à distance

Arme	Dégâts	Carac	Type	Propriétés
Arc court	1d6 + (Agil ÷10)	Agil	Perforant	Silencieux
Arbalète lourde	2d8 + (Agil ÷10)	Agil	Perforant	Silencieux, anti-armure
Pistolet 9mm	3d6 + (Agil ÷10)	Agil	Perforant	Bruyant
Magnum	3d8 + (Agil ÷10)	Agil	Perforant	Bruyant, ignore 25% armure
Fusil à pompe	3d10 + (Agil ÷10)	Agil	Perforant	Cône 9 m
Fusil auto	6d8 (auto) / 1d8 (manuel)	Agil	Perforant	Jets multiples (+5 diff/tir)
Fusil sniper	1d12 + (Agil ÷10)	Agil	Perforant	Longue portée, précision
Lance-flammes	4d6 + (Agil ÷10)	Agil	Brûlant	Cône 3 m, brûlure 1d4/tour

Munitions spéciales

- **Perforantes** : ×2 dégâts vs armures.
- **Explosives** : zone 3 m (1d6 contondant/brûlant).
- **Élémentaires** : effets secondaires (feu, glace, acide, poison).
- **Contrôle** : filet/électro → immobilisation ou perte d'action.

☐☐ Augmentations

Socles

Qualité	Slots	Prix
Médiocre	0	500
Basique	1	1000
Avancé	2	1500
Premium	3	2000
Exceptionnel	4-6	2500-5000

☐ Chaque implant réduit **Flux max** :

- 1 slot = -2 Flux
- 2 slots = -5 Flux
- 3 slots = -8 Flux

Tableau des augmentations

Famille	Nom	Slots	Prix	Effet
Sensorielles	Vision augmentée	1	500	Vision nocturne/thermique, +10 Perception
Sensorielles	Vision tactique	1	1000	Zoom + HUD, +10 Combat distance
Sensorielles	Laser oculaire	2	2000	Rayon 18 m, 2d8 brûlant (3/jour)
Mobilité	Renfort musculaire	1	700	+10 Athlétisme/Acrobatie, sauts doublés
Mobilité	Propulseurs intégrés	2	1500	Bond 9 m, +3 m déplacement
Mobilité	Locuslegs	3	3000	+1 Esquive/tour, chute ÷ 2
Combat	Lame rétractable	1	800	Arme cachée (1d8 tranchant)
Combat	Bras-grappin	1	1000	Attire objet/cible, mobilité verticale
Combat	Canon plasma	2	2500	Faisceau plasma 3d6, ignore 50% armure
Internes	Stimulant cardiaque	1	1500	+1 action (1 fois/combat)
Internes	Renfort osseux	2	2000	-25% dégâts physiques
Internes	Régénération cell.	3	5000	Rend 1d6 PV/tour

Risques marché noir

Implants illégaux → test de stress à chaque combat :

- **1d20 ≤ nb implants illégaux = bug.**

Effets possibles :

- Bug mécanique : implant off.
- Surchauffe : 1d6 dégâts + -1 action.
- Virus : implant hackable par MJ.
- Rejet : -5 PV permanents.

☐☐ Magie

Le Flux

- Réserve commune de magie.
- Repos court : +1d6 Flux.
- Repos long : récupération complète.

Lancer un sort

1. Choisir le sort.
2. Payer coût (actions + Flux).
3. Jet d'Esprit vs DD.
4. Appliquer effets.

Paliers de sorts

Niveau	Actions	Flux	Exemples
Apprenti (1-6)	1	3	Projectile élémentaire
Intermédiaire (7-13)	1-2	6	Boule de feu, invocation
Maître (14-19)	2	10	Tempête élémentaire
Ultime (20)	2	15	Sort signature

Boost arcanique

- Coût Flux doublé.
- Effet amplifié (zone ×2, dégâts doublés).

Critiques magiques

- Réussite (1-5) : sort gratuit ou boosté.
 - Échec (96-100) : surcharge (-1d4 Flux) + backlash (1d6 dégâts psy).
-

☐☐ Factions

(Exemples, à détailler dans un chapitre futur)

- **Kobayashi Robotics** : accès implants haut de gamme, malus réputation.
 - **Église de Dorkan** : bénédictions martiales, interdit implants cyber.
 - **Guilde des Ombres** : bonus Manipulation/Discrétion, missions secrètes obligatoires.
-

☐☐ Tables de critiques

Réussites (1-5)

- Attaque : +50% dégâts ou effet spécial.
- Défense : parade → ennemi perd -1 action ; esquive → contre-attaque.
- Magie/implants : coût -1 action/Flux ou effet amplifié.
- Social : PNJ accorde plus que prévu.
- Autres : découverte bonus.

Échecs (96-100)

- Attaque : arme bloquée ou explosion (1d6 dégâts).
- Défense : esquive = chute (-1 action), parade = arme fragilisée.
- Magie/implants : surcharge (-1d4 Flux), implant off.
- Social : PNJ comprend la tentative → méfiance.
- Autres : bruit, perte ressource, alerte.