

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 Antigravité	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.

Révision #20

Créé 9 septembre 2024 14:59:29 par karubak

Mis à jour 18 mars 2025 13:42:48 par karubak