

# 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)

État	Effet
Empoisonné	-10 à tous les jets
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

Arme	Dégâts	Carac	Type	Propriétés
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

Qualité	Slots	Prix
Avancé	2	1500
Premium	3	2000
Exceptionnel	4-6	2500-5000

☐ Chaque implant réduit **l'Elux 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.
  - **Gilde 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.
- 

Révision #5

Créé 17 août 2025 13:00:24 par karubak

Mis à jour 10 septembre 2025 21:49:16 par karubak