OMNI-SYSTEME

Fiche de personnage · par Ferrus Dantioch

CYBERPUNK

IDENTITÉ

Nom du personnage : Joueur :

Espèce : Niveau de vie : ☐ Pauvre ☐ Moyen ☐ Riche

Contacts :

CARACTÉRISTIQUES

Physique	Volonté	Intelligence	Dextérité	Technique	Mystique

10 points à répartir · max 5 par stat · technique OU mystique · possibilité de descendre une stat jusqu'à -2

POINTS DE VIE ET DÉFENSES

PV physiques : / PV mentaux : / *actuels / max · seuils : 6 = -1 · 8 = désavantage · 9 = jet de volonté*

Armure : ☐ Légère (1) ☐ Standard (2) ☐ Lourde (3) Points restants :

Protection mentale : *Protection + volonté contre le contrôle mental*

ARMES (1 À DEUX MAINS + 1 À UNE MAIN, OU 2 PETITES)

Arme	Dégâts	Portée / particularités

IMPLANTS (1 DE BASE AUTORISÉ · BONUS 1D4 BG / 1D6 MG / 1D8 HG / 1D10 EXCLUSIF · SUITE PAGE 2)

Implant	Qualité	Effet

MAGIE (RÉSERVÉE À UN ÉLU PAR GROUPE)

Magie / voie majeure : Magie / voie mineure :

Utilisations : Mineurs ☐☐☐☐ Majeurs ☐☐ Supérieur ☐ Suprême ☐

1 omni-point = récupère une utilisation de sort · implant : -2 aux jets de magie · 3 implants et + : désavantage sorts majeurs/supérieurs

DRONES (2 MAX AU DÉPART · LOURDS INACCESSIBLES)

Drone	Type	PV / Armure

OMNI-POINTS ET RÉPLIQUES

Omni-points : ☐ ☐ ☐

Répliques :

ÉTATS EN COURS

États : ☐ Empoisonné ☐ Électrifié ☐ Enflammé ☐ Pétrifié ☐ Endormi ☐ Étourdi ☐ Faiblesse

NOTES

IMPLANTS SUPPLÉMENTAIRES (PROGRESSION DE CAMPAGNE)

Implant	Qualité	Effet

RAPPELS DE RÈGLES

· Qualités : bas de gamme 1d4 · moyen de gamme 1d6 · haut de gamme 1d8 · exclusif 1d10
· Surcharge d'implant : bonus plus puissant pendant 1d6 tours · échec critique = implant neutralisé pour le combat
· Magiciens et psykers : -2 aux jets par implant équipé · 3 implants et + : désavantage aux sorts majeurs et supérieurs
· Nouvel implant : obtenu après une mission longue, épique ou complexe (au choix du PJ)

AMÉLIORATIONS DIVERSES (ARMES, DRONES, ACCESSOIRES)

NOTES