# OMNI-SYSTEME

Fiche de personnage · par Ferrus Dantioch

**FANTASY**

## IDENTITÉ

Nom du personnage : Joueur :

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

Métier :

## CARACTÉRISTIQUES

| Physique | Volonté | Intelligence | Dextérité | Technique | Mystique |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

*10 points à répartir · max 5 par stat · 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*

Bouclier : ☐ Bois (+1) ☐ Fer (+2) ☐ Chevalier (+3) *Physique requise = bonus du bouclier*

## POSSESSIONS DE DÉPART

Pièces d'or (1d20 à la création) : Arme basique :

Autres possessions :

## ARMES (1 PRINCIPALE + 1 SECONDAIRE OU LAME À UNE MAIN + BOUCLIER · OBJETS MAGIQUES PAGE 2)

| Arme | Dégâts | Particularités |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

## MAGIE

Magie / voie majeure : Magie / voie mineure :

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

*1 omni-point = récupère une utilisation de sort · magie 2× de suite = migraine + désavantage sur ce sort*

## MÉTIER, FAMILIER ET MONTURE

Familier / monture : PV / Armure :

*Artisans et alchimistes : 1d4 objets créés par jour et 1d4 clients en cas de vente · potions : stats mentales · plats : stats physiques*

## OMNI-POINTS ET RÉPLIQUES

Omni-points : ☐ ☐ ☐

Répliques :

## ÉTATS EN COURS

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

## NOTES

## OBJETS MAGIQUES ET ARMES ENCHANTÉES

| Objet / arme | Effet | Notes |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

## RAPPELS DE RÈGLES

- Imprégnation magique (arme ou poings) : 1d4 tours (mineur) · 1d6 (majeur) · 1d10 (supérieur) · coûte 1 emplacement de sort
- Imprégnation sur soi (boost de stats) : mêmes durées · échec critique = dégâts liés au type de magie employé
- Aiguisage d'une lame : +1 dégât le temps d'un combat · mieux et plus longtemps via un forgeron expérimenté
- Objet magique de donjon : nécessite d'acquérir la capacité de l'utiliser lors de la progression
- Boucliers : peuvent être enchantés ou directement magiques

## POTIONS ET PLATS PRÉPARÉS

| Potion / plat | Effet | Quantité |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

*Potions : soin, stats mentales (intelligence, mystique, volonté), guérison d'altérations, aptitudes · Plats : PV temporaires, stats physiques (physique, dextérité, technique)*

## AMÉLIORATIONS DIVERSES (FAMILIER, ENVIRONNEMENT, RÉPUTATION)

## NOTES