OMNI-SYSTEME

Fiche de personnage · par Ferrus Dantioch

SPACE OPÉRA

IDENTITÉ

Nom du personnage : Joueur :

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

Contacts :

Poste à bord du vaisseau :

CARACTÉRISTIQUES

Physique	Volonté	Intelligence	Dextérité	Technique	Mystique

10 points à répartir · max 5 par stat · technique pour tous sauf psykers · mystique = pouvoirs psychiques · min -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

POUVOIRS PSYCHIQUES (MAX 1 PSYKER PAR GROUPE)

☐ Personnage psyker *Télékinésie · lecture de pensée · manipulation d'états (jet de volonté opposé +2)*

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

1 omni-point = récupère une utilisation · implant : -2 aux jets · échec critique : 2 dégâts mentaux · pas d'équipement lourd

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

OMNI-SYSTEME

Fiche de personnage · par Ferrus Dantioch

VAISSEAU

IDENTITÉ DU VAISSEAU

Nom du vaisseau : Faction :

Type : ☐ Chasseur ☐ Furtif ☐ Cargo ☐ Vaisseau-mère ☐ Croiseur humain ☐ Croiseur alien

CARACTÉRISTIQUES

Vitesse	Boucliers	Blindage	PV

Les boucliers peuvent être partiellement rétablis en combat, pas le blindage · répartition des boucliers à 50 % = 2 tours

ÉQUIPAGE ET POSTES OCCUPÉS

Personnage	Poste à bord	Stat utilisée

Les caractéristiques de chaque PJ influencent les jets d'action du vaisseau

ARMEMENT

Arme / poste de tir	Dégâts	Tireur	Notes

Mitrailleuse lourde 2d10 · laser léger 2d12 · canon laser principal 3d20 (1 tour de charge) · missile standard 3d12 · missile à énergie 4d12 · nucléaire 2d100

CONTRE-MESURES ET CHASSEURS EMBARQUÉS

Salves de missiles déviables (vaisseaux humains) : ☐ ☐ ☐ *3 par voyage*

Chasseurs / avions embarqués (croiseurs) :

VOYAGE HYPERESPACE ET ABORDAGE

- Préparation hyperespace : 3 tours · 2 personnages requis · dégâts pendant la préparation = jet de volonté ou interruption
- Arrivée en plein combat (D100) : 1-25 zone inconnue · 26-50 galaxie de la cible · 51-75 secteur de la cible · 76-100 position exacte
- Abordage : jet d'intelligence (évaluer les défenses) + jet de technique (exécution) · téléportation impossible si boucliers actifs

DÉGÂTS SUBIS ET RÉPARATIONS