OMNI-SYSTÈME



Cyberpunk

LIVRET DE RÈGLES

Ferrus Dantioch · Système de jeu de rôle générique

Table des matières

Règles générales 3

Omni-points 3

Création de personnage 3

Progression des personnages 4

Les implants cybernétiques 5

Système de dommages 6

Imprégnation magique 8

Surcharge des implants 8

États 8

Système de PV 9

Défenses 9

Système de soin 9

Drones 10

Piratage 11

Système de magie 11

Familiers de magiciens 11

Véhicules 11

Les espèces / races 12

Cyberpunk

Règles générales

- Dé 20 pour les tests + bonus / malus compétence
- Avantage / désavantage : lorsqu'une action se fait avec avantage, on effectue 2 lancers de dé et on garde le meilleur résultat ; lorsqu'elle se fait avec désavantage, on effectue 2 lancers et on garde le moins bon
- Un succès critique implique la réussite de l'action avec un élément favorable
- Un échec critique implique que l'action échoue avec un élément malheureux (arme HS ou perdue, blessure sur soi ou un allié,…)
- Possibilité de faire des actions combinées (un PJ positionne un drone à un emplacement stratégique et un pirate utilise la caméra du drone dont l'accès aura été autorisé par l'autre PJ pour faire un piratage à distance,…), les 2 PJ consomment leurs actions en même temps sauf utilisation d'un omni-point
- Sauf exception, un seul utilisateur de magie par groupe étant donné que seuls des élus y ont accès

Omni-points

- Permettent au PJ de perturber la narration
- Toutes les 2 utilisations de points, le MJ gagne un omni-point
- Chaque joueur dispose de 3 points par mission
- Possibilité de regagner des points en accomplissant des actions spectaculaires ou grâce à un Roleplay marquant ou automatiquement lors d'une nouvelle session
- L'utilisation d'un omni-point nécessite de dire une réplique choisie à la création du personnage ou non, à l'appréciation du MJ
- La mécanique des omni-points n'a rien d'obligatoire et peut très bien ne pas être incluse dans les règles appliquées

Création de personnage

- 10 points de caractéristiques à répartir à la création des personnages
- Stats : physique (force, endurance) / volonté (capacité à garder son sang-froid et à tenir bon dans les situations difficiles ou émotionnellement fortes) / intelligence (capacité d'analyse et de compréhension générale) / dextérité (habileté, souplesse,…) / technique (pour l'usage de technologies avancées, contrôle d'équipement, piratage,…) / mystique (pour la magie)
- Un perso devra choisir entre technique et mystique à la création
- Possibilité de se retirer des points à la création sur des stats pour augmenter une autre stat (limité à -2 à une statistique)
- Si un personnage a moins de 1 en physique, pas d'armure au-delà des légères
- Armure standard : accessible à partir de 1 en physique
- Armure lourde : à partir de 4 en physique

- Les utilisateurs de drones et les pirates, sauf cas particulier, n'ont pas la possibilité d'utiliser les armes lourdes (possibilité d'ambidextrie sur les armes les plus légères si les conditions sont remplies)
- 2 armes par personnage : 1 à deux mains et 1 à une main ou 2 petites
- Possibilité d'avoir 2 armes en mode ambidextre uniquement pour les lames courtes type couteaux, les pistolets et les lames intégrées aux bras par des implants
- L'ambidextrie devient possible à partir de 3 en physique pour les pistolets et 3 en dextérité pour les couteaux et dagues

L'utilisation de l'ambidextrie ne permet pas de posséder une arme plus grosse qu'un pistolet dans le cadre des lames et avoir 2 pistolets n'autorise pas l'utilisation de fusils et de snipers. Pour pouvoir utiliser 2 lames type katana en ambidextre, le personnage perd toute capacité à utiliser une arme à feu et les capacités à distance pour justifier de son extrême maîtrise du combat rapproché.

- Les personnages n'auront pas 2 spécialités en début de partie (pas plus d'une statistique à 5 points) pour plus de complémentarité
- Les personnages peuvent avoir 2 contacts au départ (source potentielle de renseignements et matériel)
- Déterminer le niveau de vie : pauvre, moyen, riche (uniquement si cela peut permettre de justifier la présence du personnage comme mercenaire avec du matériel basique)
- Chaque personnage dispose d'un objet de soin à la création qui dépend de son niveau de vie (un pauvre n'aura qu'un kit de premier secours au début de l'aventure)
- 1 implant de base autorisé mais pas obligatoire (par exemple, un utilisateur de drone pourra posséder un implant pour voir à travers la caméra de ses drones dès le départ)
- Les joueurs devront choisir jusqu'à 4 répliques qui serviront à valider l'utilisation d'un omni-point et éventuellement à déstabiliser un adversaire si la réplique est bien choisie et colle à l'ambiance d'une situation (règle facultative)

Progression des personnages

À rythme régulier, les PJ auront l'occasion d'améliorer leurs personnages.

Après une mission de routine / aléatoire, les PJ pourront choisir une possibilité :

- Augmenter les PV de 1
- Amélioration d'un implant jusqu'au niveau moyen de gamme
- Amélioration d'un drone (ajout d'un PV ou d'un point d'armure par amélioration du blindage ou optimisation de sa mobilité ou de sa vitesse)
- Ajout d'un accessoire pour les armes à feu (par exemple, une poignée adaptée à la visée donnera un +1 au jet pour toucher)
- Les lames et implants dotés de lames peuvent être améliorés (lames électriques, empoisonnées,…)

Après une mission longue, épique ou complexe :

- Mêmes choses que pour les missions de routine / aléatoires
- Ajout d'un nouvel implant

Après une série de missions spécifiques (mini campagne ou campagne), le choix se portera parmi les suivants :

- 2 points de statistiques à utiliser librement mais ne permettant pas de dépasser 5 sur une statistique
- Le développement plus poussé de la deuxième magie pour les magiciens (acquisition du niveau majeur)
- Acquisition d'un sort supérieur (requiert la maîtrise des sorts majeurs) ou augmentation de 1 du nombre d'utilisations entre 2 repos d'un sort supérieur
- Catégorie de drones supérieure accessible
- Armes améliorées / enchantées

Les implants cybernétiques

Il existe 3 niveaux de qualité ou sophistication (bas de gamme, moyen de gamme, haut de gamme et exclusifs) :

- Bas de gamme : bonus de 1d4
- Moyen de gamme : bonus de 1d6
- Haut de gamme : bonus de 1d8
- Exclusifs : bonus de 1d10

En début de partie, les PJ n'auront accès qu'au bas de gamme sauf justification apportée par le lore du personnage, mais n'excédant pas le moyen de gamme. Pour éventuellement bénéficier d'un implant haut de gamme en début de partie, une contrepartie à la hauteur sera à débattre entre le PJ et le MJ (possiblement des désavantages ou divers malus).

- Exemples d'implants : œil cybernétique offrant 1d4 aux jets liés à la perception. Des bras cybernétiques, 1d4 aux jets de force ou de dextérité selon le modèle et l'effet de l'implant recherché. Des jambes cybernétiques donneront avantage sur des jets liés au déplacement ou au fait de courir / sauter ou un bonus en d4 sur les jets d'attaques à base de coups de pied.

Informations pour les personnages type magiciens

- Les magiciens ne sont pas aptes à utiliser des armes à feu à deux mains ou des lames à deux mains ou nécessitant l'ambidextrie
- Si un magicien s'équipe d'un implant, il subit une réduction de 2 à ses jets de tests et si plus de 3 implants, désavantages aux sorts majeurs et supérieurs
- Un magicien endormi peut avoir la possibilité de sortir de son propre corps et voyager sur le plan astral où des rencontres avec d'autres magiciens pour dialoguer ou échanger des informations peuvent avoir lieu, mais aussi avec des cauchemars (des monstres) pouvant endommager l'esprit du magicien
- Au début de l'aventure, un magicien maîtrise un type de magie ou un élément jusqu'au niveau majeur et un autre type de magie jusqu'au niveau mineur (on parle ici d'un personnage partant du bas de l'échelle, un personnage de oneshot pourra disposer dès le départ de plus de capacités en fonction du contexte)
- Un omni-point permet de récupérer une utilisation de sort
- Tours de magie : les magiciens peuvent lancer de petits sorts ne faisant pas de dégâts. On parle ici plus d'effets visuels ou aidant au RP. Ces sorts n'ont pas de limite d'utilisation (par exemple pour un magicien contrôlant le feu : allumer une bougie, brûler une feuille de papier à distance, faire jaillir une petite flamme dans la main pour s'éclairer)

Système de dommages

- Les différentes armes enlèvent un nombre de points précis qui change en fonction des défenses de la cible ou un nombre de dégâts basé sur un jet de dé
- Dommages physiques : pour les dégâts provoqués par les armes et tout autre moyen offensif physique et les magies purement offensives
- Dégâts mentaux : lors d'affrontements dans la matrice ou usage de pouvoirs / magie / compétences attaquant l'esprit, ainsi que sur le plan astral
- Si jet critique : dégâts x2 ou, si système de dégâts à base de dés, possibilité de choisir de relancer le dé de dégâts
- Pour toucher, l'attaquant doit faire un jet + la caractéristique correspondante face à un jet de l'adversaire. Celui de l'attaquant doit être au-dessus pour toucher. Si égalité, tout le monde relance
- Surprise / embuscade : possibilité d'élimination instantanée / désavantage pour la cible
- Échecs critiques : dégâts subis pouvant être doublés + conséquences fâcheuses
- Une attaque peut être non létale si cela est précisé par le PJ ainsi que la manière dont il évite de tuer la cible

Dans les informations sur les dégâts qui vont suivre, il y aura à la fois les valeurs fixes et les dés à jeter (le système de dégâts sera à choisir au début du oneshot ou de la campagne et ne sera plus modifié ensuite). De plus, concernant tous les dégâts sur cibles multiples, il y a, en dessous des dégâts des armes, les particularités liées aux dégâts par dés qui abordent ce sujet.

Magie et capacités non physiques :

Possibilité pour les sorts mineurs et majeurs de toucher plusieurs cibles mais réduit de 1 les dégâts (sort majeur sur plusieurs cibles : 2 points de dégâts au lieu de 3). Voir les particularités du système de dégâts sur lancés de dés si ce système est choisi à la place des valeurs fixes.

- Sorts mineurs (petite boule de feu, choc électrique,…) : 2 points de dégâts ou 1d4
- Sorts majeurs (boule de feu massive, attaque de foudre, pic de glace,…) : 3 points de dégâts ou 1d6
- Sorts supérieurs (rayon d'énergie concentré, attaque ciblant directement le cerveau ou le cœur, usage d'une capacité permettant de passer à travers le corps de la cible et d'atteindre les points vitaux et les organes,…) : 6 points de dégâts ou 1d12
- Sorts suprêmes : 10 ou 1d20 de dégâts. Ultimes de magie capables d'anéantir toute forme de vie sur leur passage. S'obtiennent au prix d'immenses sacrifices et de rituels complexes

Armes physiques :

Armes basées sur le physique (pour les armes à feu, le physique sert notamment à compenser et encaisser le recul plus ou moins puissant des armes et à être stable pendant la visée) :

- Attaque à main nue : 1 point de dégât ou 1d4-1 (2 points si 4 en physique ou 1d4). Dans tous les cas : dégâts divisés par 2 sur les robots et les ennemis en métal
- Techniques à mains nues offensives : 4 points de dégâts sur les adversaires constitués de chair ou 1d6, et 2 sur les ennemis de métal type robot de sécurité ou 1d6 avec résultat divisé par 2
- Épée : 3 points de dégâts ou 1d6

- Dégâts pistolets : 2 ou 1d4 (avec silencieux -1), avantage si non détecté
- Dégâts fusil à pompe : 4 ou 1d8. Avantage au jet d'attaque à bout portant / -2 au jet d'attaque à moyenne portée / désavantage à longue distance
- Dégâts mitraillette : 1, mais possibilité de tirer 3 fois en un tour sur une cible (qui subira 1 de dégât) ou jusqu'à 3 cibles (1 de dégât chacune), ou 1d4
- Dégâts sniper : 5 ou 1d10 (-1 avec silencieux), avantage si non détecté, désavantage à courte et moyenne portée
- Fusil semi-automatique : 3 ou 1d6
- Fusil automatique : 2, avec possibilité de tirer 3 fois en un tour sur 1 cible (qui subira 4 de dégâts) ou jusqu'à 3 cibles (qui en subiront 1 chacune), ou 1d4
- Lance-roquette (indisponible à la création et occasionnel) : 6 (désavantage à courte et moyenne portée) ou 1d12

La cible d'une arme silencieuse devra réussir un test d'intelligence pour localiser l'attaquant.

Armes basées sur la dextérité (la dextérité s'explique par l'importance de la précision des mouvements et la légèreté de la plupart de ces armes) :

- Grenade (3 par jour en jeu) : 3 ou 1d6
- Dégâts arcs (arme silencieuse) : 2 ou 1d4
- Dégâts arbalètes (arme silencieuse) : 3 ou 1d6
- Couteaux et armes de lancer : 1 point de dégât (ignore 1 d'armure) ou 1d4
- Katana : 2 points de dégâts ou 1d4 (ignore 1 d'armure ou 2 si lame améliorée ou enchantée)
- Lances (peuvent être lancées) : 2 ou 1d4 (malus courte portée -2 au test d'attaque)

Armes techniques (pour les personnages aptes à utiliser des implants et de la technologie) :

- Poings électriques : 0 dégât mais peut infliger soit un étourdissement d'un tour si le jet n'est pas supérieur ou égal à 5 par rapport à l'adversaire, soit une paralysie pendant 2 tours (avantage sur les cibles sensibles à l'électricité) si le jet a un score supérieur d'au moins 5 par rapport à l'adversaire (exemple : si le jet du PJ a 15 et celui de l'adversaire 11 = étourdissement. Si 15 contre 10 ou moins = paralysie)
- Mini drone kamikaze (accessible pour toute personne ayant minimum 3 en technique et possibilité d'en avoir qu'un seul entre deux repos) : petit drone à usage unique qui est programmé pour exploser instantanément à l'arrivée sur cible. Dégâts : 3 ou 1d6

Particularités liées au système de dégâts sur lancés de dés :

- Pour les dégâts de zones et sur cibles multiples, 1 lancer par ennemi avec une réduction de 1 sur le jet de dégât. Du moment que le jet pour toucher réussit, les cibles subiront obligatoirement un minimum de 1 de dégât même si le dé fait 1 et qu'il y a la réduction de 1
- Les points attribués aux différentes statistiques n'impactent que les jets pour toucher mais pas les dégâts
- En cas de réussite critique au jet pour toucher, le MJ peut proposer au PJ soit de doubler directement les dégâts, soit de relancer le dé de dégâts
- En cas de réussite au jet pour toucher, la valeur du dé va influencer les dégâts subis par la cible : si réussite en dessous de 6 = dégâts -2 (le coup aura touché une partie de la cible non vitale ou très résistante) / entre 7 et 10

: dégâts -1 / entre 10 et 19 : dégâts normaux / 20 : dégâts doublés ou dé de dégâts supplémentaire à lancer

Dommages sur la durée :

- Poison et sorts mineurs : 1 de dégât par tour
- Les poisons et sorts plus puissants feront 2 et 3 dégâts par tour en fonction de la puissance
- Les lames et les flèches peuvent être enduites
- Quand une arme empoisonnée touche un personnage ayant une armure, le poison ne passe pas au travers de la matière et la cible ne sera empoisonnée que si l'attaque supprime complètement l'armure (s'il reste 2 d'armure et que l'attaque empoisonnée fait de base 1 dégât physique, la cible perdra 1 point d'armure mais ne sera pas empoisonnée car le poison de l'arme n'aura pas atteint le corps de la cible)

Imprégnation magique

Pour tous les utilisateurs de magie, il est possible d'imprégner une arme au corps à corps ou ses poings d'un élément maîtrisé moyennant un emplacement de sort, pendant 1d4 tours pour un emplacement mineur, 1d6 tours pour un emplacement majeur et 1d10 pour du supérieur. (Les effets type enflammé ou encore électrocution et autres fonctionnent également lors d'attaques réalisées avec imprégnation.)

Il est également possible d'appliquer à son propre personnage des effets, toujours moyennant des emplacements de sorts, qui visent à améliorer temporairement les stats du personnage : pour 1d4 tours pour du mineur, 1d6 pour du majeur et 1d10 pour du supérieur.

Les effets obtenus dépendent du type de magie (exemple : magie de la foudre = possibilité de booster ses réflexes et sa rapidité en jouant sur la vitesse des signaux électriques du cerveau).

Les différents effets dépendent de l'imagination des joueurs mais des effets secondaires sont possibles.

En cas d'échec critique, le personnage subit des dégâts liés au type de magie employé.

Surcharge des implants

Les personnages maîtrisant la technologie disposent de la capacité de surcharger temporairement leurs implants et donc d'obtenir des bonus plus puissants pendant 1d6 tours.

Les effets dépendent du type d'implant et de la manière dont le joueur voudra les manifester.

Les armes améliorées technologiquement peuvent également être boostées.

En cas d'échec critique, l'implant est neutralisé pour le reste du combat.

États

- Empoisonné : dégâts sur la durée pendant 1d6 tours (inefficace sur les robots)
- Électrifié : paralysie (1d4 tours)
- Enflammé : dégâts sur la durée (applicables sur les armures) pendant 1d4 tours
- Pétrifié : changé en pierre, durée 1d6
- Endormi : le personnage s'écroule comme une masse et dort. Il ne peut être réveillé que par la fin de la durée du sort ou un coup assez violent pour provoquer au moins 1 dégât (ou un réveil !)

- Étourdi : le personnage est dans l'incapacité d'entreprendre une action
- Faiblesse : désavantage à tous les jets (le personnage peut tenter un test de volonté difficulté 15 ou + pour tenter de tenir par la force de sa volonté)

Système de PV

PV physiques :

- 10 PV au total
- À 6 points de dégâts totaux subis : malus de 1 à tous les jets sauf succès à un jet de volonté difficulté 15 à chaque action
- À 8 points de dégâts subis : un désavantage à tous les jets à cause des blessures importantes, sauf succès sur un jet de volonté
- À 9 points de dégâts subis : jet de volonté pour savoir si le personnage reste conscient ou s'évanouit. De plus, si le personnage se fait toucher, c'est le décès ou le coma

PV mentaux (pour les combats sur le plan astral ou dans la matrice) :

- Identiques aux PV physiques : 10 au total avec les malus similaires
- Au terme des 10 PV, le coma ou le décès dépendra des circonstances
- Dans le monde réel, si le corps du personnage a subi des dégâts physiques puis subit des dégâts mentaux, les dégâts mentaux seront pris sur le même compteur que les dégâts physiques (exemple : un personnage a subi 3 dégâts physiques et 2 mentaux sans être sur le plan astral ou la matrice, il ne restera que 5 PV avant le coma ou le décès)

Défenses

- Armures : réduction des dégâts physiques (armure légère 1 point, armure standard 2 points et armure lourde 3 points)
- 1 point de dégât physique enlève un point d'armure jusqu'à réparation ou remplacement de l'armure
- Protections : réductions des dégâts mentaux (il s'agit d'amulettes ou d'artefacts magiques)
- Protection (le nombre de points de protection disponibles) + volonté
  pour résister aux aptitudes de contrôle mental par la magie

Système de soin

- Kit de premier secours : soigne 1 PV
- Medikit : soigne 2 PV
- Kit de chirurgie : 4 PV
- Sort de soin mineur : soigne 2 PV ou 1d4 PV
- Sort de soin majeur : soigne 4 PV ou 1d8 PV
- Sort de soin supérieur : guérison totale

Attention ! Aucun type de soin ne restaure les armures et protections endommagées. Seul un spécialiste peut tenter une opération de ce type.

- Une nuit de repos permet de restaurer les points d'armure et la moitié des dégâts physiques et mentaux subis, sauf si des soins particuliers sont appliqués

Système de combat au corps à corps

- Si le PJ dispose de 4 en dextérité minimum et de 3 en physique minimum, le PJ est capable d'exécuter des techniques de combat au corps à corps pouvant appliquer différents effets avec des dégâts en plus si l'objectif de la technique est de faire des dégâts (1d4 de dégâts en plus d'un coup normal. Possibilité via la prise de niveau d'augmenter ces dégâts)
- Effets possibles : mise au sol, étourdissement, immobilisation, neutralisation d'un membre (jet difficulté 17 pour neutraliser un membre le temps d'un combat, sinon seulement des dégâts en plus)
- Les techniques provoquant des effets ne provoquent pas plus de dégâts sauf la neutralisation d'un membre
- Techniques d'arts martiaux défensives : 1d4 en plus au jet de défense pour parer ou esquiver
- Type de techniques offensives : combo pieds / poing
- Pour les techniques offensives, il n'y a qu'un seul jet de dé même si la technique comporte plusieurs coups
- Les combattants au corps à corps n'ont pas accès aux armes à feu mais peuvent utiliser des armes de lancer (peut être basé sur l'art martial pratiqué)
- Les combattants peuvent faire une attaque de coup de poing et une technique offensive ou à effets dans le même tour
- Les capacités offensives et défensives à mains nues peuvent recevoir 1 ou plusieurs d4 bonus en fonction de l'utilisation d'implants et de leur niveau de sophistication
- Les combattants au corps à corps qui ont 5 en dextérité ont l'avantage sur leur jet d'esquive / de défense contre les attaques au corps à corps même si le jet est basé sur la stat physique (attention ! N'applique pas le bonus de dex pour défendre d'une attaque physique, mais l'avantage se justifie par une parfaite maîtrise de la vitesse et du corps en général)

Drones

- Les pilotes de drones ont automatiquement un implant permettant de les contrôler. Les drones bénéficient du bonus en technique du personnage associé
- Drones furtifs pour l'espionnage : ne sont pas armés // pas de blindage, sont détruits au moindre dégât // disposent de brouilleurs pour perturber la perception des dispositifs de sécurité et d'un camouflage optique (taille inférieure à celle d'un oiseau)
- Drones de combat légers : peuvent être sur pattes ou volants et être équipés d'armes de poing et de mitraillettes // armure 2 et 2 PV
- Drones de combat lourds : gros blindage, arme à feu de gros calibre, sur pattes ou chenilles et plus rarement volants (très coûteux et longs à obtenir) // armure 4 et 3 PV
- Drones lourds inaccessibles au départ
- Un PJ peut détenir au départ 2 drones
- Les drones peuvent être équipés d'armes non létales, de grenades type fumigènes ou de matériel de soin basique

- Quand un drone est détruit : si l'utilisateur était en phase avec le drone via un implant, il subit 2 dégâts mentaux, sauf s'il réussit un test de volonté, dégâts alors réduits à 1

Piratage

- Nécessité de posséder un terminal portable ou un implant
- Il y a 3 niveaux d'efficacité des terminaux : bas de gamme, moyen et haut de gamme. Le bas de gamme n'offre aucun bonus, le moyen +1 et le haut de gamme +2 aux tests
- Sur un échec critique de piratage : le terminal peut être endommagé et temporairement désactivé ou l'utilisateur blessé
- Les piratages peuvent permettre de prendre le contrôle de différents systèmes, activer ou désactiver les objets piratables, perturber le bon fonctionnement d'un implant
- Court-circuiter un robot de combat provoque 2 dégâts sur la cible

Système de magie

- Les magiciens peuvent lancer toutes sortes de sorts. Il n'y a pas de liste de sorts mais les plus puissants ne seront accessibles qu'en gagnant de l'expérience et en vivant des aventures, ou en rencontrant des magiciens plus experts, ou encore en ayant accès à des ouvrages
- Utiliser 2 fois de suite le même sort provoque une migraine au personnage et un désavantage sur tout le combat sur l'usage de ce sort
- Sur une journée, un magicien peut utiliser 4 sorts mineurs, 2 majeurs et 1 supérieur (nécessite de trouver une source d'information ou une personne pour apprendre le sort) et 1 sort suprême
- Une fois le nombre de sorts épuisé, le magicien peut tenter d'en lancer d'autres mais, en cas d'échec, il subira des dégâts mentaux égaux aux dégâts du sort. Le magicien doit d'abord réussir un test de volonté difficulté 15 puis faire son jet de mystique pour toucher (exemple : si le sort tenté fait normalement 2 dégâts, le personnage subit 2 dégâts mentaux)
- En gagnant de l'expérience, le magicien peut augmenter le nombre d'utilisations d'un niveau de sort

Familiers de magiciens

- L'invocation d'esprits élémentaires et de familiers implique un jet de mystique pour réussir l'invocation et de volonté pour les contrôler (jets difficulté 15 pour les esprits élémentaires et les familiers de grande taille, 10 pour les familiers de taille moyenne et 5 pour les petits familiers)
- Familier de petite taille : 1 PV, peut se faufiler dans des endroits inaccessibles à son propriétaire, peut effectuer une attaque de griffe et de croc de faible puissance (1 dégât max)
- Familier de taille moyenne : 3 PV, il peut servir de support au combat ou d'appât. Très rapide, attaques pouvant faire 2 de dommages pour les crocs et griffes et 1 pour les becs et les serres (les serres peuvent provoquer un saignement de 1 dégât par tour si le jet est assez élevé pour le test d'attaque)
- Familier de grande taille : type fauve, 3 de dégâts pour les attaques, vitesse moyenne, 5 PV

Véhicules

- Animaux (type cheval) : vitesse 2 // pas d'armure ou de blindage d'origine // PV 3

- Moto : vitesse 4 // blindage 1 // PV 3
- Voiture : vitesse 5 // blindage 3 // PV 7
- Camion : vitesse 3 // blindage 4 // PV 10

Les véhicules armés doivent réussir un test d'attaque basé sur la dextérité du personnage pour la visée.

Les espèces / races

- **Les humains :** pas la peine de les présenter, il s'agit tout simplement de nous. À la différence que certains ont appris à utiliser la magie, d'autres se font chromer des pieds à la tête (peut-être quelque chose à compenser ?) et enfin les autres sont tout simplement restés eux-mêmes, sans modification. Ils restent les plus nombreux en ville (+1 en technique ou +1 omni-point par mission)
- **Les elfes :** on prend des humains, on les rend plus beaux, plus intelligents et surtout avec une longévité incomparable ainsi qu'une aisance à utiliser la magie et on obtient les elfes (+1 en mystique ou en dextérité à la création de personnage ; peut être remplacé par une vision nocturne avec -2 dans les lieux de faible luminosité)
- **Les gobelins :** le vert n'est pas uniquement la couleur des écolos mais aussi de ces créatures. Ils ne sont pas spécialement agréables à l'œil ni les couteaux les plus affûtés du tiroir, mais ils sont agiles, rapides et nombreux dans les embuscades (+1 en dextérité ou avantage sur les jets liés à une action surprise, à choisir à la création)
- **Les orcs :** ce sont des muscles avec des membres. On voit leurs biceps saillants bien avant de voir leurs jolis minois. Ils sont l'incarnation de la puissance brute et des règlements de compte frontaux. Ils maîtrisent également de nombreux styles de combat à main nue, possiblement renforcés par des implants (+1 physique ou avantage une fois par combat sur une attaque au corps à corps, à choisir à la création de personnage)
- **Les trolls :** tout ce qui est petit est mignon, eux ils sont tout le contraire, ils sont grands et à l'opposé des elfes niveau charisme ! Même si la réflexion n'est pas leur spécialité, ils ont su se trouver une place dans les lieux où il est important d'être bien escorté. Font aussi office de videurs de boîte de nuit, mais il est inutile de leur dire que votre nom est sur la liste, ils ne savent généralement pas lire la liste ! (+2 en force et -2 en intelligence, ou immunité au poison liée à la grande robustesse du corps d'un troll et -1 à la volonté)
- **Les nains :** petits, poilus et très robustes de nature, ils sont capables de résister à la plupart des agressions au coin d'une rue sans sourciller. Ils aiment le métal, les travaux manuels et dominent l'univers de la construction (+1 en physique et -1 en volonté, surtout sobre…, ou immunité aux effets de l'alcool et -1 en technique ou mystique)
- **Les dragons (non jouables) :** créatures immenses, pleines de magie, de sagesse et de savoir ainsi que d'intentions… de se remplir les poches. Que ce soit dans un univers de fantasy ou à la cyberpunk, les dragons veulent du fric. Cachés dans une grotte ou au sommet d'une tour mégacorpo, les dragons s'enrichissent au prix de toutes les vies nécessaires
- **Les drakéides :** ils ne sont que quelques-uns en ville pour le moment. Ils ne semblent pas venir des mêmes mondes que les dragons. Leur taille est proche de celle d'un orc, ce sont des humanoïdes disposant d'écailles et de capacités rappelant de loin les dragons (+1 en physique et +1 en intelligence, ou capacité de souffler du feu de 5 dégâts mais avec un étourdissement de 2 tours après utilisation). Le souffle peut toucher jusqu'à 2 adversaires suffisamment proches

- **Espèces hybrides :** des individus mi-humains mi-animaux peuvent être rencontrés en ville. De taille similaire à celle des humains, ils disposent toutefois de caractéristiques typiques de différentes espèces animales et de sens plus développés que des individus lambda (les bonus sont à établir à la création du personnage en fonction de l'espèce)

Exemples d'espèces hybrides :

- Oiseau : vue longue distance, capacité de planer et physique -1
- Rhinocéros : +1 d'armure naturelle, +1 physique, -1 intelligence
- Reptiles : +2 points de récupération lors d'un repos et -1 en volonté
- Chat : dextérité +1, vision dans le noir et intelligence -1, ou mystique +1, volonté -1 et +1 aux jets de perception

> *Contact pour discuter autour de ce système ou pour toute suggestion : ferrusdantioch@protonmail.com*
> *Discord de l'Omni-système : https://discord.gg/YCSPq9kbU*