OMNI-SYSTÈME



Fantasy

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 5

Armes physiques 5

Imprégnation magique 7

États 7

Système de PV 7

Défenses 8

Système de soin 8

Système de magie 9

Familiers de magiciens 10

Véhicules 10

Les espèces / races 10

Fantasy

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 (consomme l'action des 2 PJ en même temps)

Omni-points

- Permettent au PJ de perturber la narration
- Toutes les 2 utilisations de points, le MJ gagne un omni-point
- 1 omni-point sera attribué aléatoirement à un PJ au début de chaque session (jamais 2 fois de suite la même personne)
- Possibilité de gagner des omni-points en accomplissant des actions spectaculaires ou grâce à un Roleplay marquant (pour tous les PJ)
- L'utilisation d'un omni-point nécessite de dire une réplique (facultatif)
- 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, résistance aux poisons) / 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, peut aussi être liée aux connaissances) / dextérité (habileté, souplesse,…) / technique (capacité d'utiliser et de comprendre le fonctionnement des machines les plus modernes et de pratiquer l'alchimie,…) / mystique (pour la magie et l'usage des pouvoirs divins ou venant d'autres entités)
- 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 magie, sauf les combattants magiques, ne peuvent pas avoir accès à l'ambidextrie
- 2 armes par personnage : 1 arme principale (utilisable avec les 2 mains en fonction de sa nature), une arme secondaire pouvant être une arme à distance ou une lame à une main avec un bouclier. Un personnage pourra posséder une épée courte associée à un bouclier ainsi qu'un marteau de guerre ou un arc

- Possibilité d'avoir 2 armes en mode ambidextre uniquement des armes types lames courtes (dagues, couteaux, épées courtes)
- L'ambidextrie devient possible à partir de 3 en physique pour les épées courtes et 3 en dextérité pour les couteaux et dagues

L'utilisation de l'ambidextrie ne permet pas de posséder une arme plus grosse qu'une épée courte sauf exception. Pour pouvoir utiliser 2 lames type katana en ambidextre, le personnage perd toute capacité à utiliser une arme à distance ainsi que la capacité à utiliser la magie 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
- Déterminer le niveau de vie : pauvre, moyen, riche
- Chaque personnage dispose d'un objet de soin à la création qui dépend de son niveau de vie (un pauvre n'aura qu'un bandage au début de l'aventure)
- Les joueurs pourront 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)

Possessions de départ :

- 1d20 de pièces d'or
- Une arme basique
- Une tenue ou une arme de base
- Les autres possessions devront être achetées

Métier :

Chaque personnage pourra choisir un métier à sa création ou une formation en cours (par exemple, en fonction de l'âge du personnage, il pourrait être apprenti). Cela permettra au personnage de pouvoir réaliser des actions spécifiques liées à ce métier (un menuisier pourra fabriquer des flèches ou des constructions en bois, un cuisinier faire des plats qui pourront apporter des bonus temporaires à ceux qui les mangeront,…).

- Pour les artisans et alchimistes : 1d4 objets créés par jour et 1d4 clients venus acheter en cas de vente
- Les quantités peuvent augmenter avec l'expérience du personnage et le contexte

Bonus apportés par les potions alchimiques et les plats :

Potions :

- Récupération de PV
- Augmentation temporaire d'une statistique parmi intelligence, mystique et volonté
- Guérison d'une altération d'état
- Aptitudes spécifiques (exemple : voir dans le noir pendant une heure,…)

Plats :

- Bonus de PV temporaires
- Augmentation temporaire d'une statistique parmi physique, dextérité et technique

Progression des personnages

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

Après une mission longue, épique, complexe ou un donjon :

- Augmenter les PV de 1
- Amélioration d'un familier non magique (ajout d'un PV par entraînement ou d'un point d'armure par amélioration du blindage)
- Ajout d'un accessoire pour les armes à distance (par exemple, une poignée adaptée à la visée donnera un +1 au jet pour toucher)
- Les armes peuvent être améliorées (lames électriques, empoisonnées, augmentation des dégâts avec un renforcement des matériaux de l'arme ou un enchantement,…)
- Capacité d'utiliser un objet magique obtenu lors de la dernière aventure / donjon
- Améliorations diverses de l'environnement, acquisition de biens nécessitant d'avoir accompli certains actes ou d'avoir une certaine réputation

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
- Armes améliorées / enchantées
- Acquisition de bonus aux jets de métier

Toutes les améliorations citées dans cette section ne sont que des exemples. Si les PJ ont des envies particulières ou si des idées viennent en cours de route, elles seront toutes étudiées.

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 :

- Attaque à main nue : 1 point de dégât ou 1d4-1 (2 points ou 1d4 si 4 en physique)
- Techniques à mains nues offensives : 4 points de dégâts sur les adversaires ou 1d6

Les attaques à mains nues ont la possibilité d'être non létales en fonction de la volonté du PJ.

- Épée courte : 2 points de dégâts ou 1d4, à 3 pièces d'or
- Épée longue : 3 points de dégâts ou 1d6, à 3 pièces d'or
- Hache : 3 points de dégâts ou 1d6 et peut servir à l'abattage d'arbres sans malus, à 5 pièces d'or
- Marteau de guerre : 3 points de dégâts ou 1d6 et peut briser un bouclier en bois ou un membre, à 8 pièces d'or

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 alchimique explosive : 2 ou 1d4, à 5 pièces d'or l'unité
- Grenade alchimique : libère différents effets déterminés à la conception de la grenade. La création des grenades alchimiques nécessitera un jet d'intelligence pour être réussie. Un échec critique entraînera des conséquences type explosion ou application des effets sur le créateur au moment de la conception
- 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 1d4-2 sauf si le jet donne 1 ou 2
- Katana : 2 points de dégâts (ignore 1 d'armure ou 2 si lame améliorée ou enchantée) ou 1d4
- Lances (peuvent être lancées) : 2 (malus courte portée -2 au test d'attaque) ou 1d4
- Armes de siège : dégâts 2d20
- Béliers : 1d20 dégâts

Particularités des armes à distance :

Les armes à distance type arcs, arbalètes, frondes ou autres ont un nombre de munitions limité (qui peuvent être fabriquées ou achetées).

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)

Renforcement des armes :

- Aiguiser une épée : +1 dégât le temps d'un combat
- Possibilité d'aller au-delà en termes de dégâts et de nombre de combats si l'arme est aiguisée par un forgeron expérimenté ou un PJ forgeron plus avancé que de base

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.

États

- Empoisonné : dégâts sur la durée pendant 1d6 tours
- 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
- Les boucliers : ajoutent un bonus aux jets de défense (+1 bouclier en bois, +2 bouclier en fer, +3 bouclier de chevalier)
- L'utilisation d'un bouclier nécessite autant de points en physique qu'il y a de bonus aux jets de défense et est compatible avec les armes à une main (physique 1 donne accès aux boucliers en bois,…)
- Les boucliers peuvent être enchantés par des personnages ou être directement magiques
- 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
- Armure légère : 4 PO
- Armure standard : 10 PO
- Armure lourde : 30 PO

Système de soin

- Bandage simple : soigne 1 PV, à 5 pièces d'argent
- Trousse médicale : soigne 2 PV, 1 PO
- Kit de chirurgie : 4 PV, à 5 PO
- 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)

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
- Montures entraînées : vitesse 4 // blindage 1 // PV 3
- Chariot : vitesse 3 // blindage 4 // PV 10

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*