OMNI-SYSTÈME



Horreur / enquête

LIVRET DE RÈGLES

Ferrus Dantioch · Système de jeu de rôle générique

Horreur / enquête

Variante du système pour les enquêtes et pour de l'horreur. Attention : pas de super-pouvoirs ou capacités surnaturelles, ici les PJ sont de simples personnes du quotidien.

- 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
- Points de choc : s'accumulent quand un personnage voit ou subit quelque chose de perturbant ou de traumatisant
- Points de folie : au bout de 5 points de choc, le personnage prend un point de folie et doit lancer un dé pour savoir ce qu'il va subir comme effet
- Statistiques : Physique / Dextérité / Investigation (capacité à reconnaître les indices sur le terrain et à faire le lien entre les objets et les personnes) / Occulte (connaissances des rituels occultes et capacité à les exploiter ainsi qu'à lire les caractères sataniques ou liés à des cultes sombres) / Savoir (connaissances générales, avec +2 au jet si le personnage est spécialisé dans le domaine concerné par le jet)
- Chaque PJ aura un métier permettant de bénéficier d'avantages dans certains domaines (points en plus sur des stats ou avantages dans certaines situations)

Points de vie :

- 6 (+1 par point de physique)

Défense (la possibilité de porter de l'équipement défensif dépendra du physique et de la profession du personnage) :

- Équipement en kevlar : armure +2
- Gilet pare-balles standard : armure +1

Armes :

- Pistolet : 2
- Fusil-mitraillette : 3, avec possibilité de tirer 2 fois en un tour sur 1 cible (qui subira 2 de dégâts) ou jusqu'à 3 cibles (qui en subiront 1 chacune)
- Couteau : 2
- Barre en fer : 1

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.

Métiers :

- Détective privé : facilité à repérer les indices et à créer des liens entre les événements
- Universitaire : savoir élevé dans un domaine
- Garde du corps : grande résistance aux coups physiques et dispose d'une force brute conséquente
- Sans domicile : bonnes connaissances des milieux défavorisés et de certaines activités sombres de la rue
- Croyant : grandes connaissances liées aux religions et à divers rituels, qu'ils soient de purification ou sataniques
- Militaire : détient une arme qualité militaire et un avantage dans les combats au corps à corps
- Livreur : grande mobilité et facilité à se repérer en ville

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