OMNI-SYSTÈME



Space opéra

LIVRET DE RÈGLES

Ferrus Dantioch · Système de jeu de rôle générique

Table des matières

L’univers de jeu 3

Règles générales 3

Omni-points 3

Création de personnage 4

Progression des personnages 5

Système de dommages 5

Surcharge des implants 8

États 8

Système de PV 8

Défenses 9

Système de soin 9

Drones 10

Piratage 10

Pouvoirs psychiques 10

Véhicules 11

Space opéra

L’univers de jeu

- Au départ de la base, un drone équipé d’un micro et d’une caméra peut être envoyé sur demande des PJ pour récolter des informations sur ce qui se trouve dans la zone de la mission. Un jet de technique pour tous les PJ sera demandé et la moyenne déterminera les infos collectées. Les PJ pourront également demander à obtenir des informations particulières, mais dans ce cas le jet ne servira que pour ces informations et aucune autre ne pourra être obtenue
- Entre 2 missions, les PJ pourront décider s’ils veulent entreprendre des actions dans la base (ex. : étude de technologies, d’échantillons, entraînements, développement de la base,…) ou alors aller en permission à l’extérieur de la base
- Des missions diplomatiques pourront être proposées aux PJ afin de développer les relations internationales et obtenir des ressources de la part d’alliés et d’autres pays, voire d’autres planètes et espèces
- Des intrigues sur Terre auront lieu et entraîneront des conséquences
- Lors de batailles spatiales, les PJ devront choisir quel poste occuper, sachant qu’il y a un risque que des troupes ennemies apparaissent à bord du vaisseau des PJ
- Les caractéristiques de chaque PJ influencent les jets d’action du vaisseau

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 situation particulière et temporaire, maximum un personnage avec des pouvoirs psychiques par groupe

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 omni-points par mission
- Possibilité de regagner des omni-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

- 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 les pouvoirs psychiques)
- Tous les personnages disposent de la statistique technique sauf les psykers
- 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 drone (ajout d'un PV ou d'un point d'armure par amélioration du blindage)
- 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

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.

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

Armes des véhicules aériens et des vaisseaux spatiaux :

- Mitrailleuses lourdes : 2d10 dégâts
- Missiles standards : 3d12
- Rayons lasers légers : 2d12 dégâts
- Canon laser principal (croiseurs) : 3d20
- Arme nucléaire : 2d100 dégâts
- Missile à énergie : 4d12 dégâts

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)

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 en environnement virtuel ou dans l'esprit du personnage en cas d'attaque mentale) :

- 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 (technologies une fois acquises, artefacts et technologies aliennes)
- 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
- Caisson de régénération alien : guérison totale mais jet de volonté nécessaire pour garder l'esprit clair (en cas d'échec, le personnage sera désorienté et fortement influençable)

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
- Un repos effectué en milieu hostile permet de ne récupérer que de la moitié des dégâts et de l'armure (il sera considéré comme possible d'appliquer des réparations mineures des armures avec les moyens du bord)

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

Pouvoirs psychiques

Les Psykers sont des personnages dont les capacités latentes de leur cerveau ont été éveillées, que ce soit naturellement, par chirurgie ou toute autre forme de manipulation. Ils disposent de capacités mentales surdéveloppées par rapport à un humain normal, mais un échec dans l'usage des pouvoirs psychiques peut entraîner des désavantages à l'utilisateur. Les psykers sont physiquement plus faibles que la normale malgré leurs capacités et ne sont donc pas en mesure de porter d'équipements lourds, que ce soit armes et armures, et se limitent à ce qui se fait de plus léger.

- Un omni-point permet de récupérer une utilisation de sort

- Les psykers 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 psyker 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
- Utiliser 2 fois de suite la même capacité provoque une migraine au personnage et un désavantage sur tout le combat sur l'usage de la capacité en question
- En cas d'échec critique, le psyker subira automatiquement 2 points de dégâts mentaux
- Sur une journée, un psyker 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
- Accès à la télékinésie. Celle-ci ne consomme pas de point de sort lorsqu'elle n'est pas utilisée de manière offensive ou durant un combat
- Accès à la lecture de pensée par jet de volonté opposé
- Possibilité pour le psyker de provoquer différents états chez sa cible (endormir, rendre confus, enrager, soumettre). Pour réussir à faire rentrer la cible dans un de ces états, il faudra réussir un jet de volonté opposé à celui de la cible +2
- Une fois le nombre de sorts épuisé, le psyker peut tenter d'en lancer d'autres mais, en cas d'échec, il subira des dégâts mentaux égaux aux dégâts du sort. Le psyker 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 psyker peut augmenter le nombre d'utilisations d'un niveau de sort

Véhicules

(Les véhicules aliens pourront bénéficier d'avantages et de technologies qui ne seront pas précisés dans la présente section. Les boucliers peuvent être partiellement rétablis pendant un combat, mais pas le blindage.)

- Animaux (type cheval) : vitesse 2 // pas d'armure ou de blindage d'origine // PV 3
- Motos : vitesse 4 // blindage 1 // PV 3
- Voitures : vitesse 5 // blindage 3 // PV 7
- Camions : vitesse 3 // blindage 4 // PV 10

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

Les vaisseaux spatiaux :

- Avions et chasseurs aliens : vitesse 6 // boucliers 0 // blindage 10 // PV 20
- Vaisseaux furtifs : vitesse 10 // boucliers 1 // blindage 15 // PV 30
- Vaisseaux cargo : vitesse 8 // boucliers 10 // blindage 20 // PV 40
- Vaisseaux-mères : vitesse 9 // boucliers 25 // blindage 50 // PV 110
- Croiseurs humains : vitesse 11 // boucliers 10 // blindage 30 // PV 52
- Croiseurs aliens : vitesse 11 // boucliers 15 // blindage 35 // PV 55

Système de combat des vaisseaux spatiaux

Les boucliers :

- Au cours d'un combat ou lorsque quelque chose peut provoquer des dégâts, les boucliers vont absorber des dégâts en fonction de leurs capacités
- Une fois épuisés, les boucliers peuvent être restaurés par un PJ avec un jet d'intelligence pour comprendre comment procéder (sauf si expert en bouclier), suivi d'un jet de technique pour la réalisation de la répartition (un échec pourra par exemple se justifier par les turbulences)
- Le PJ qui répare les boucliers pourra recevoir l'aide d'un autre PJ pour obtenir un bonus à son jet de technique : +1 pour un PJ sans compétences particulières et +2 si le PJ aidant a des connaissances
- La répartition des boucliers à 50 % prendra 2 tours

L'armement :

- Les vaisseaux disposent d'armes qui vont dépendre de la faction d'où ils sont issus
- Les armes à énergie de type laser concentré ont un temps de charge de 1 tour avec risque de prolongation de la durée en cas d'attaque et d'échec au dé
- Les vaisseaux humains disposent d'accessoires pour dévier les missiles et armes à tête chercheuse. 3 salves pourront être déviées par voyage
- Chaque vaisseau dispose de plusieurs postes de tir : 2 pour les mitrailleuses ou lasers légers, 1 pour le canon laser principal et 1 pour les missiles, qu'ils soient à énergie ou non
- Les vaisseaux type croiseur ont la possibilité de transporter des avions et des chasseurs pouvant être déployés avec à leur bord des PJ ou PNJ au choix. Les PNJ ne disposent que d'1d20 pour leurs jets d'attaque sans bonus, contrairement aux PJ

Voyage hyperespace :

- Un temps de préparation est nécessaire pour effectuer ce type de voyage
- 2 personnages seront nécessaires pour activer la procédure
- Si le vaisseau subit des dégâts pendant la préparation du voyage, les personnages effectuant la procédure devront faire un jet de volonté pour ne pas faire d'erreur sous pression, sinon la procédure sera interrompue et un tour sera nécessaire pour se remettre au travail
- La préparation d'un voyage en hyperespace prendra 3 tours, sauf succès ou échecs critiques
- L'exactitude du lieu d'arrivée, si le voyage se fait en plein combat, se fera sur un D100 (résultat entre 1 et 25 : arrivée dans une zone inconnue / entre 26 et 50 : dans la galaxie de la planète visée / entre 51 et 75 : dans le secteur de la cible / entre 76 et 100 : position exacte ciblée)

Abordage :

- Que ce soit pour aborder ou être abordé, un jet d'intelligence + un jet de technique seront nécessaires pour franchir les systèmes adverses. Intelligence pour évaluer les défenses ennemies et la bonne méthode à employer, et technique pour l'exécution des commandes et l'entrée des coordonnées sans erreurs (en cas d'échec, il sera considéré que les contre-mesures du vaisseau ennemi se seront adaptées ou qu'un des personnages adverses aura réussi une défense manuelle et la téléportation échouera)

- Tant que les boucliers sont actifs, la téléportation est impossible et le seul moyen de rentrer à bord d'un vaisseau ennemi est de s'y infiltrer d'une manière ou d'une autre

Combat planétaire :

- En cas de bataille entre une planète et une armée ennemie venue de l'espace, chaque planète dispose de moyens de défense plus ou moins élaborés en fonction de la population et de la technologie de la planète. Voici quelques exemples de moyens de défense possibles. Il n'y aura pas de statistiques à noter car les planètes ne sont pas encore créées et le seront probablement au fur et à mesure de l'aventure :
  - Tourelles anti-aériennes
  - Bouclier énergétique planétaire
  - Missiles longue portée
  - Canon planétaire
  - Armée de la planète
  - Avions et chasseurs
  - Croiseurs
  - Vaisseaux-mères

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