

SPACE WORLD



LE SOLDAT



Lien patch note beta 2.1

Space World beta 2.1
Première Édition Juin 2017

Certains textes proviennent de la version française de Dungeon World dont Space World partage les règles. Une partie du texte a été revu pour l'adapter au Space Opéra. Certaines parties ont été remanié soit pour coller à la version d'origine soit dans le but d'en améliorer la compréhension.

Le texte de la version originale de Dungeon World et sa traduction sont en licence Creative Common 3.0 - Attribution (CC-BY).

Tous droits réservés pour la maquette, logo et illustrations

Illustration par Jean-David Fabre, Tristan Loison, Axel Stringhetta, Mikartz

Liens**ACTIONS AVANCEES**

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions

 Voir rouge

Vous avez +1 quand vous discernez la réalité en plein combat.

 Sans pitié

Quand vous infligez des dégâts, ajoutez +1d4 dégâts.

 Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés mais la valeur de votre armure (ou de votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. A 0, la protection est détruite et à réparer.

 Armure améliorée

Ajoutez une option à votre armure de prédilection.

 Interrogatoire

Quand vous faites usage de menaces physiques alors que vous négociez, lancez avec FOR au lieu de CHA.

 Multiclasse - Dilettante

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

 Armure solide

Vous passez de +4 armures.

 Armure chargée

Vous avez 1 batterie supplémentaire.

 Serrer les dents

Quand vous prenez les dégâts et l'acceptez, vous pouvez ignorer les dégâts et prendre une faiblesse à la place. Vous ne pouvez pas utiliser cette action si vous souffrez de 6 faiblesses.

 L'art de la guerre

Après avoir attaqué un ennemi, votre prochaine attaque contre cet adversaire inflige +1d4 dégâts.

Équipements de départ

Vous pouvez noter l'équipement choisi au recto de votre feuille.

Vous débutez avec :

- 5000 Crédits
1 seringue d'adrénaline (+1 à suivre) 0 poids
- 5 rations 1 poids
- 1 Blaster +1 dégât 2 poids
- 3 cigares (+1 Charisme) 0 poids

Choisissez une arme parmi :

- Lance-flamme dégâts de feu zône 3 poids
- Mitrailleuse automatique (2Md) 3 poids
- Canon laser 2 perçant 3 poids

Choisissez 2 parmi :

- 1 grenade (2d6 zone) 0 poids
- 1 grenade EMP 0 poids
- 2 grenade Flash 0 poids chacune
- 1 grenade aimant catégorie 2 (objets moyens)
- 2 grenade Flash 0 poids chacune
- 1 Compartiment d'armure +5 poids

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, choisissez une de ces actions

 Regard meurtrier

Requiert Voir rouge.

Quand vous engagez le combat, lancez 2d6+CHA. Sur 10+ retenez 2. Sur 7-9 nommez 1. Dépensez 1 pour accrocher le regard d'un PNJ présent, qui se fige ou flanche et ne peut agir tant que vous le fixez. Sur un échec, vos ennemis vous considèrent immédiatement comme la plus grande menace.

 Sans pitié

Quand vous infligez des dégâts, ajoutez +1d8 dégâts.

 Maîtrise parfaite armures

Remplace : Maîtrise des armures

Lorsque vous laissez votre armure encaisser l'essentiel des dégâts qui vous sont infligés, ceux-ci sont absorbés et vous gagnez +1 continu contre l'attaquant, mais la valeur de votre armure (ou votre bouclier au choix) est réduite de 1. La valeur est réduite chaque fois que vous faites ce choix. A 0, la protection est détruite.

 Armure améliorée

Ajoutez une option à votre armure de prédilection.

 Multiclasse initié

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

 Armure super-chargée

Vous avez 1 batterie supplémentaire.

 Vétéran

Lorsque vous attaquez et que vous obtenez 12+, infligez vos dégâts si besoins, esquez les attaques et impressionnez, démarbez ou effrayez vos ennemis.

 L'art de la guerre des étoiles

Remplace L'art de la guerre.

Après avoir attaqué un ennemi, votre prochaine attaque contre cet adversaire inflige +1d8 dégâts.

 Fatale prémonition

Lorsque vous participez à une bataille, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, nommez quelqu'un qui vivra et quelqu'un qui mourra. Sur 7-9 nommez quelqu'un qui vivra ou quelqu'un qui mourra. Nommez des PNJs, pas des PJs. Si elle est un tant soit peu plausible, le MJ exaucera votre vision. Sur un échec, vous prévoyez votre propre mort agissez à -1 continu durant toute la bataille

 Mode économie d'énergie

Votre armure ne consomme plus de batterie lorsque vous utilisez : Armure pressurisée et Insensible aux chutes.