

# 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 à 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



NOM

NIV.

XP

Monter en niveau = 7 + votre niveau actuel

NOTES

ARMURE

Points de vie

DÉGÂTS



Ajustement : 8 (-1), 9-12 (0), 13-15 (+1), 16-17 (+2), 18 (+3)

Force

Faible -1

FOR

Dextérité

Secoué -1

DEX

Constitution

Malade -1

CON

Intelligence

Sonné -1

INT

Sagesse

Confus -1

SAG

Charisme

Marqué -1

CHA

Actions de départ

### ☒ Armure de prédilection

C'est votre armure, votre meilleure amie. Votre vie en dépend. Vous en êtes maître au même titre que votre vie. Sans vous, elle est inutile et réciproquement. Vous devez la porter pour de bon. Au départ vous avez 3 batteries et +3 armures.

Choisissez une ou deux apparences :

- ☐ Massive
- ☐ Discrète
- ☐ Alien biomécanique
- ☐ Militaire

Choisissez 3 améliorations :

Utiliser une amélioration consomme 1 batterie.

- ☐ Arme intégrée : +1d10 dégâts
- ☐ Insensibles aux chutes : Quelle que soit la hauteur
- ☐ Camouflage : invisible tant que vous restez immobile.
- ☐ Sonar : détection de zone de 50 mètre.
- ☐ Autoréparatrice : Votre armure se répare.
- ☐ Exosquelette : Vous pouvez avoir un +1 FOR à suivre.
- ☐ Armure améliorée : Vous avez 2 charges +1 armure à suivre.
- ☐ Injection : L'armure vous injecte dans tout le corps une formule de soins. Récupérez 10 points de vie.
- ☐ Bond : Peut vous propulser à 50 mètres de haut.
- ☐ Bouclier de force : Met à couvert (+2 armures) autant de personnes que votre CON. Dure autant de temps que désiré mais vous ne pouvez attaquer dans cette posture.
- ☐ Détecteur de mouvements sur arme : 3 tirs automatiques sur cible mouvante.
- ☐ Armure pressurisée Sorties spatiales.

### ☒ Provocateur (CON)

Lorsque vous criez sur vos ennemis en les provocants, lancez 2d6+CON.

Sur un 10+, ils vous traitent comme la menace la plus logique et ignorent vos compagnons. Vos dégâts augmentent de +2.

Sur un 7-9, juste certains d'entre eux (le ou les moins intelligents en général) tombent sous l'effet de votre menace.

Vos dégâts augmentent de +2.

### ☒ Défenseur

Lorsque vous défendez, retenez toujours un de plus et réduisez le malus de dégât de votre position défensive à -1 dégât.

### ☒ Costaud

Vous ne subissez pas le malus des armes et armures "encombrante"

### ☐ Multiclasse - Dilettante :

### ☐ Multiclasse - Initié :

Caractère

#### ☐ Discipliné

Défendre les plus faibles que soi.

#### ☐ Egocentrique

Vaincre un adversaire de valeur.

#### ☐ Courageux

Foncer tête baissée.

Peuple

#### ☐ Humain

Choisissez une amélioration d'armure en plus.

#### ☐ Antropomorphe

Lorsque vous provoquez une créature vous avez +1 à suivre sur votre Tailler en pièce ou Salve.

#### ☐ Alien

Toutes les armes de contacts sont précises

#### ☐ Droïde

Vous pouvez relancer vos dégâts une fois par combat et garder le second résultat.

☐

Équipements

Équipement de départ au dos de votre feuille

Objets Conso. Poids

Armure de prédilection 0

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

POIDS MAX = 12 + FOR =

CRÉDITS

## Liens

## ACTIONS AVANCÉES

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.

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 retenez 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, esquivez les attaques et impressionnez, démoralisez 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**.

## 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 zone 3 poids
- ☐ Mitrailleur 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