

SPACE WORLD



LE CHASSEUR DE PRIME



SPACE WORLD

Le Chasseur de primes



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



CHASSEUR DE PRIMES

NOM _____

NIV. _____

XP _____

Monter en niveau = 7 + votre niveau actuel

NOTES

ARMURE

+ armure drone : _____

DÉGÂTS

D8

+ fonction drone : _____

Points de vie

Ajoutez autant de cases que votre constitution

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

Caractère

- Justicier**
Appréhender un dangereux criminel
- Cool**
Libérer quelqu'un de ses liens (au propre ou au figuré)
- Enflure**
Profiter d'une situation à votre avantage pour revoir le contrat à la hausse.

Peuple

- Humain**
Batterie de secours ! 1 fois par jour vous pouvez choisir de ne pas consommer 1 batterie
- Alien**
Ajoutez +1 à vos dégâts d'armes longue portée.
- Druide**
Choisissez une programmation supplémentaire pour votre Drone Espion.

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

Traquer sa cible (INT)

Quand vous traquez une cible (vivante ou matérielle) et que vous négociez une info à son propos, lancez **2d6+INT**.

Sur 10+, vous savez où votre cible se trouve dans les prochaines 24h.

Sur 7-9, vous savez où la cible a été vue pour la dernière fois.

Tir précis (DEX)

Quand vous attaquez à distance un ennemi surpris ou sans défense, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de choisir votre cible et lancer **2d6+DEX**.

Sur 10+, choisissez un effet de la liste et ajoutez-y vos dégâts :

- L'ennemi est sonné, reste debout sans rien faire, surpris par l'impact.
- L'ennemi lâche tout ce qu'il portait.
- L'ennemi est ralenti et boite.

Sur 7-9, comme sur 10+ sans vos dégâts.

Licence de Chasseur de primes

Vous possédez une licence de chasseur de primes reconnu par la loi galactique en place, ce qui vous permet de justifier votre équipement personnel ou celui de votre potentiel vaisseau.

Guilde (INT)

Vous faites partis d'une large organisation de chasseur de primes, ce qui vous donne quelques avantages tant que vous respectez le code de votre guilde et que votre rang le permet.

Nom de la guilde : _____

Rang au sein de la guilde : _____

Vous commencez au rang 0. Lorsque vous ramenez une prime que votre guilde a commandé ou que vous payez la cotisation de 50% d'une prime indépendante, ajoutez 1. Si vous échouez ou ne payez pas la cotisation, ajoutez -1. Si votre rang est négatif vous ne pouvez pas demander l'aide de votre guilde.

Code de conduite :

- Aucune prime ne vaut la peine de mourir
- Les gens n'ont pas de primes; seules les acquisitions ont des primes
- Capturez par conception, tuez par nécessité
- Aucun chasseur ne doit tuer un autre chasseur
- Aucun chasseur ne doit s'immiscer dans la chasse d'un autre
- Aucun chasseur ne doit refuser son aide à un autre chasseur

Lorsque vous êtes en difficulté, la guilde peut couvrir vos arrières de différentes manières.

Choisissez le type d'aide puis lancez **2d6+INT**.

- Mafia, réduction de tous les prix de 50%
- Tas de ferraille, la guilde vous trouve un vaisseau de secours
- Colis stratégique, la guilde largue depuis l'orbite un colis de ravitaillement sur votre position. (3 bandages, une seringue de soin, 1 unité de rechargement de batterie)

Sur 10+, tout se déroule parfaitement.
Sur 7-9, ça fonctionne mais il y a un danger, le MJ vous dira.

Équipements

Équipement de départ au dos de votre feuille

Objets	Conso.	Poids
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____

CHARGE MAX = 11 + FOR = _____

CRÉDITS _____



Liens

ACTIONS AVANCÉES

Chasseur de primes

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

Armure de clan

Vous portez l'armure (+2) d'un clan reconnu dans la galaxie. On peut vous craindre ou vous respecter pour cette raison. Lorsque vous rencontrez une personne vous pouvez lancer 2d6+CHA. Sur 10+, Vous êtes reconnu, craint ou respecté, sur 7-9, comme sur 10+ mais c'est le MJ qui choisit.

Implant audio

Vous comprenez et parlez toutes les langues grâce à un implant. Vous avez +1 pour négocier avec une cible en parlant sa langue d'origine.

Ambidextre

Quand vous attaquez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d4 dégâts

Silhouette anodine

Quand vous êtes en milieu urbain, vous pouvez vous fondre dans la masse et passer inaperçu.

Familier animal ou droïde

Vous gagnez le Compendium «Compagnon animal ou droïde»

Espion

Choisissez une action d'espion de niveau inférieur au vôtre.

Vif d'esprit

Vous pouvez discerner la réalité avec INT au lieu de SAG.

Sniper

Quand vous tirez un ennemi sans défense ou par surprise avec une arme longue portée, vous pouvez choisir d'infliger vos dégâts ou de

lancer 2d6+DEX.

Sur 10+ choisissez 2 options.

Sur 7-9 choisissez-en 1 :

- Vous infligez vos dégâts +1d6.
- Vous obtenez un avantage de +1 à suivre pour un allié ou vous-même si vous en profitez.
- Vous réduisez son armure de 1 jusqu'à ce qu'il la répare.

Proie familière

Lorsque vous traquez votre cible, s'il s'agit d'un droïde, ajoutez +1 à votre jet.

As du pilotage

Quand vous êtes aux commandes, le plus malin, le plus rapide, le plus discret, c'est vous.

Vous pouvez relancer un jet de pilotage et garder le second résultat.

High Noon

Quand vous tirez une salve, vous pouvez dépenser des munitions supplémentaires avant de jeter les dés. Pour chaque point de munitions ainsi dépensé vous pouvez choisir une cible supplémentaire. Lancez une seule fois les dés et infligez les dégâts à toutes les cibles

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

Optimisation de l'équipement

En optimisant votre équipement vous augmentez votre charge totale de +5

Ambidextre avancé

Remplace : Ambidextre
Quand vous attaquez un ennemi avec une arme dans chaque main, ajoutez +1d8 dégâts

Faïlle

Vous avez étudié toutes les armures, les créatures, les droïdes et j'en passe. Vous comprenez vite où est la faille de l'ennemi. Quand vous l'avez blessé une fois avec succès, vos dégâts ignorent 3 armures.

Ami du maître de la guilde

Votre rang ne passera jamais en dessous de 0

azd.

Sniper d'élite

Requiert : Sniper
Lorsque vous utilisez une arme longue portée, jetez deux fois les dés de dégâts et gardez le meilleur

Clonage

Votre guilde vous trouve suffisamment efficace et a payé le prix fort pour vous cloner. Votre clone s'activera si vous mourrez. Si vous mourrez, vous pourrez reprendre votre personnage tel qu'il était lorsque vous avez choisi cette action.

Soldat

Choisissez une action de soldat de niveau inférieur au vôtre.

Observateur

Quand utilisez «Traquez votre cible», sur 7+ vous pouvez également poser une question de la liste de "Discerner la réalité" à propos de la créature que vous traquez.

Pas si facilement

Lorsque vous êtes submergé par le nombre que tout espoir semble perdu et que vos point de vie tombe à 0, vous tirez un dernier coup, emportant avec vous la cible de votre choix dans la mort.

Membre supérieur de guilde

Requiert : Guilde
Vous êtes respecté au sein de votre guilde, ajoutez les choix suivant lorsque vous faites appelle à votre guilde.

Balise d'urgence, la guilde vous envoie de l'aide sans questions.

Libération, la guilde vous fait sortir d'une prison grâce à son réseau.

Tas de ferraille de luxe, la guilde vous dégote un vaisseau de première qualité.

Équipements de départ

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

Vous débutez avec :

- 1500 Crédits
- 1 seringue nanoréparatrice (+10pv) 1 poids
- 1 vaisseau

Choisissez une arme parmi :

- Fusil longue portée 3 poids
- Blaster +1

Choisissez une protection parmi :

- Armure de corps +1 3 poids
- Champs de force +2 (3 batteries) 2 poids

Choisissez 2 parmi :

- 1 grenade (2d6 zone) 1 poids
- 1 grenade EMP 1 poids
- 2 grenade Flash 1 poids
- 1 grenade aimant catégorie 1 (petits objets) 1 poids
- 1 sac +5 poids
- 1 Jet-pack 3Bat 2 poids
- Lanceur de fil ou filet intégré 0 poids