

UNITÉ D'EXPLORATION XP24

La nation humaine envoie une unité d'exploration sur la planète Barsül. Ce type d'unité permet de créer des corps et de transférer des consciences à l'intérieur pour produire les hommes nécessaires à cette mission.

Choisissez un rôle, pacificateur (combat +1) / scientifique (intelligence +1) / diplomate (social +1) / mercenaire (corps +1) /

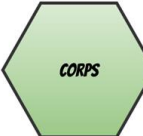


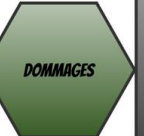
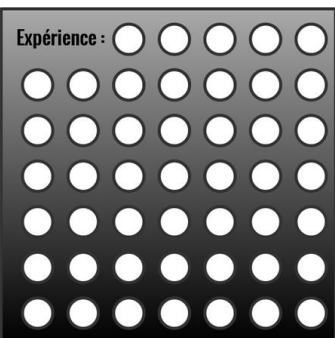




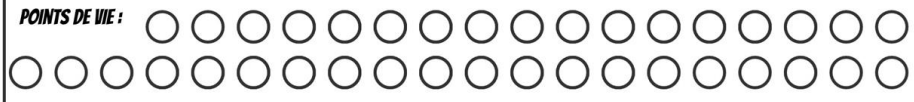
Vous commencez avec 1d6 par caractéristiques / plus un dé bonus selon votre rôle / cinq et six sont des réussites / les autres résultats sont des échecs / les échecs offrent un point d'expérience / le un annule un succès mais rapporte deux points d'expérience /


Vous êtes novice / lorsque vous tentez une action notez là dans (Compétences empiriques) puis faites un jet avec une caractéristique cohérente / Si vous échouez, notez vos points d'expériences /

Quand votre personnage meurt sa conscience est uploadée vers un nouveau corps dans l'unité d'exploration / il est alors possible de transformer les compétences empiriques en compétences acquises (plus 1d6) / si elle est en lien avec votre rôle la transformation coûte deux points d'expérience, autrement c'est quatre points / les points non utilisés sont perdus / les compétences acquises sont préservées par un transfert, les empiriques non / augmenter une caractéristique d'un dé vaut dix points /

UNITÉ D'EXPLORATION XP24

[Meneur] Barsül est une planète hostile / faune et flore sont sauvages / la planète abrite une civilisation non terrienne en stase / vous devez être mortel / les joueurs apprendront en décédant / n'hésitez pas à tuer / pièges, robots de surveillance, bêtes sauvages, accidents, cataclysmes / tuez vos joueurs ils reviendront ! /

NOM :					
RÔLE :					
				Expérience : 	
					
COMPÉTENCES EMPIRIQUES :					
COMPÉTENCES ACQUISES :					
POINTS DE VIE : 					

	
POINTS DE VIE : 