MOTHERSHIP

NOM

NIVEAU | RANG / TITRE

STRESS 2 — DÉBUTE À 2

CRAN 0 — DÉBUTE À 0

SANTÉ MAX — SANTÉ ACTUELLE

1. TIRER 6D10 POUR CHACUNE DES STATS

- FORCE
- VITESSE
- INTELLECT
- COMBAT

×2

2. CHOISIR UNE CLASSE ET SES SAUVERGARDES

	ROUTIER	ANDROÏDE	SCIENTIFIQUE	MARINE
MENTAL (Rationalisation, Logique)	30	20	40	25
PEUR (Surprise, Solitude)	35	85	25	30
CORPS (Faim, Maladie, Infection)	30	40	25	35
ARMURE (Dégâts Physiques)	35	25	30	40
	+5	+5	+10	

+5/+5 LORSQU'UN MARINE ALLIÉ EST À PROXIMITÉ

3. COCHER PUIS RÉPARTIR LES PTS — COMPÉTENCES

- **ROUTIER** — Zéro-G. Réparations méca. En cocher 1 : Engins de Chantier ou Pilotage. **+4 PTS.**
- **SCIENTIFIQUE** — En cocher 2 : Biologie, Agriculture, Géologie, Informatique, Maths, Chimie. **+3 PTS.**
- **ANDROÏDE** — Informatique, Maths, Linguistique. **+2 PTS.**
- **MARINE** — Formation Militaire. **+3 PTS.**

- Les comp. en **APPRIS** coûtent 1 point.
- Les comp. en **EXPERT** coûtent 2 points.
- Les comp. en **MAÎTRE** coûtent 3 points.
- Cocher une comp. en expert ou maître nécessite d'avoir un de ses prérequis.

APPRIS +10%	EXPERT +15%	MAÎTRE +20%
LINGUISTIQUE	PSYCHOLOGIE	SOPHONTOLOGIE
BIOLOGIE	GÉNÉTIQUE	XÉNOBIOLOGIE
PREMIERS SOINS	PATHOLOGIE	
HYDROPONIE	BOTANIQUE	
GÉOLOGIE	PLANÉTOLOGIE	
ZÉRO-G	MINAGE D'ASTÉROÏDE	
RÉCUP	BIDOUILLE	CYBERNÉTIQUE
ENGINS DE CHANTIER	INGÉNIERIE	ROBOTIQUE
INFORMATIQUE	HACKING	INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
RÉPARATIONS MÉCANIQUES	SPÉCIALISATION VÉHICULAIRE	COMMANDEMENT
CONDUITE		
PILOTAGE	ASTROGATION	HYPERESPACE
MATHS	PHYSIQUE	
ART		
ARCHÉOLOGIE	MYSTICISME	XÉNOÉSOTÉRISME
THÉOLOGIE	TACTIQUE	
FORMATION MILITAIRE	ARTILLERIE	
ZONES DE NON-DROIT	ARMES À FEU	SPÉCIALISATION MARTIALE
ATHLÉTISME	CORPS-À-CORPS	
CHIMIE	EXPLOSIFS	

NOTES

PX

4. NOTER COMMENT SONT GÉRÉS STRESS & PANIQUE

- **ROUTIER** — Une fois par session, le Routier peut relancer un de ses jets sur la Table de Panique.
- **SCIENTIFIQUE** — Dès qu'un Scientifique échoue un jet de sauvegarde de Mental, les alliés à proximité gagnent 1 point de Stress.
- **ANDROÏDE** — Les sauvegardes de Peur effectuées en présence d'un Androïde ont le désavantage.
- **MARINE** — Lorsqu'un Marine panique, les alliés proches effectuent une sauvegarde de Peur.

5. CHOISIR UN PAQUETAGE PUIS TIRER AU HASARD UN TRUC ET UN PATCH

EXCAVATION	EXPLORATION	EXTERMINATION	EXAMINATION
Pied de biche, Soudeur portatif, Découpeur laser, Caméra-piéton, Bioscanner, Lunettes infrarouge, Kit de crochetage, Combi pres-surisée (Oxygène, Bottes magnétiques, Communicateur courte distance)	Vibromachette, Lance-harpon, Pistolet de détresse, Trousse de secours, Combi pressurisée (Oxygène, Communicateur longue-distance), Scanner environnemental, Filtre à eau, Balise, Respirateur, Jumelles, Lampe, Matériel de camping, MRE ×7	Mitraillette, Grenade frag. ×6, Armure standard (Affichage tête haute, Caméra-piéton, Communicateur courte distance), Boîte à outils d'électronique, Stimpak ×6	Scalpel, Pistolet tranquilisant, Matraque électrique, Combi NBC, Médiscanner, Automed ×6, Analgésique ×6, Stimpack ×6, Scanner de diagnostic cybernétique

ÉQUIPEMENT — Liste d'équipement (p.17–18), Truc au Hasard (p.19), Patch au Hasard (p.20)

Crédits de départ : 5d10 × 10

CRÉDITS