

MOTHERSHIP

Nom du Joueur

DETAILS PERSONNELS

Nom

Rang / Titre

Notes

1. LANCE 2D10+25 PAR STAT



FORCE



VITESSE



INTELLECT



COMBAT

2. ET 2D10+10 PAR SAUVEGARDE



SANTÉ
MENTALE



PEUR



CORPS

3. CHOIX DE CLASSE. Ajuste tes STATS & SAUVEGARDES.

MARINE

- +10 COMBAT
- +10 SVG CORPS
- +20 SVG PEUR
- +1 BLESSURE MAX

ANDROÏDE

- +20 INTELLECT
- 10 SUR 1 STAT
- +60 SVG PEUR
- +1 BLESSURE MAX

SCIENTIFIQUE

- +10 INTELLECT
- +5 A 1 STAT
- +30 SVG S.M.

EQUIPIER

- +5 TOUTES STAT
- +10 TOUTES SVG

4. 1D10+10 POUR SANTÉ PHYSIQUE

SANTÉ



Actuelle Maximum

BLESSURES



Actuelles Maximum

Débuter à santé maximale sans blessure. Lorsque votre santé tombe sous zéro, vous souffrez d'une blessure. Remettez votre santé à son maximum, en reportant les dégâts additionnels.

5. STRESS

STRESS



Actuel Minimum
Débute à 2

6. TA REPONSE DE CLASSE FACE AU TRAUMA

- MARINE** EN CAS DE PANIQUE, TOUS LES JOUEURS PROCHES EFFECTUENT UNE SVG DE PEUR
- ANDROÏDE** LES SVG DE PEUR EFFECTUES PAR VOS ALLIES PROCHES SE FONT EN DESAVANTAGE
- SCIENTIF.** LORSQUE VOUS ECHOUZ UNE SVG DE S.M, TOUS VOS ALLIES GAGNENT 1 STRESS
- EQUIPIER** UNE FOIS PAR SESSION, VOUS LANCEZ VOTRE JET DE PANIQUE EN AVANTAGE

8. DETERMINE TON EQUIPEMENT, BRELOQUE & PATCH.

pg. 7

pg. 8

pg. 9

ARMURE



CREDITS 2D10x10

7. CHOISIS TES CAPACITES DE CLASSE ET BONUS

MARINE

Entrainement militaire
Athlétisme
Bonus: 1 Expert
OU 2 Appris

ANDROÏDE

Linguistique, Informatique
Mathématique
Bonus: 1 Expert
OU 2 Appris

SCIENTIFIQUE

Appris > Expert > Maître
Bonus: 1 Appris

EQUIPIER

Equipeement Industriel,
Zero-G
Bonus: 1 Appris
et 1 Expert

APPRIS

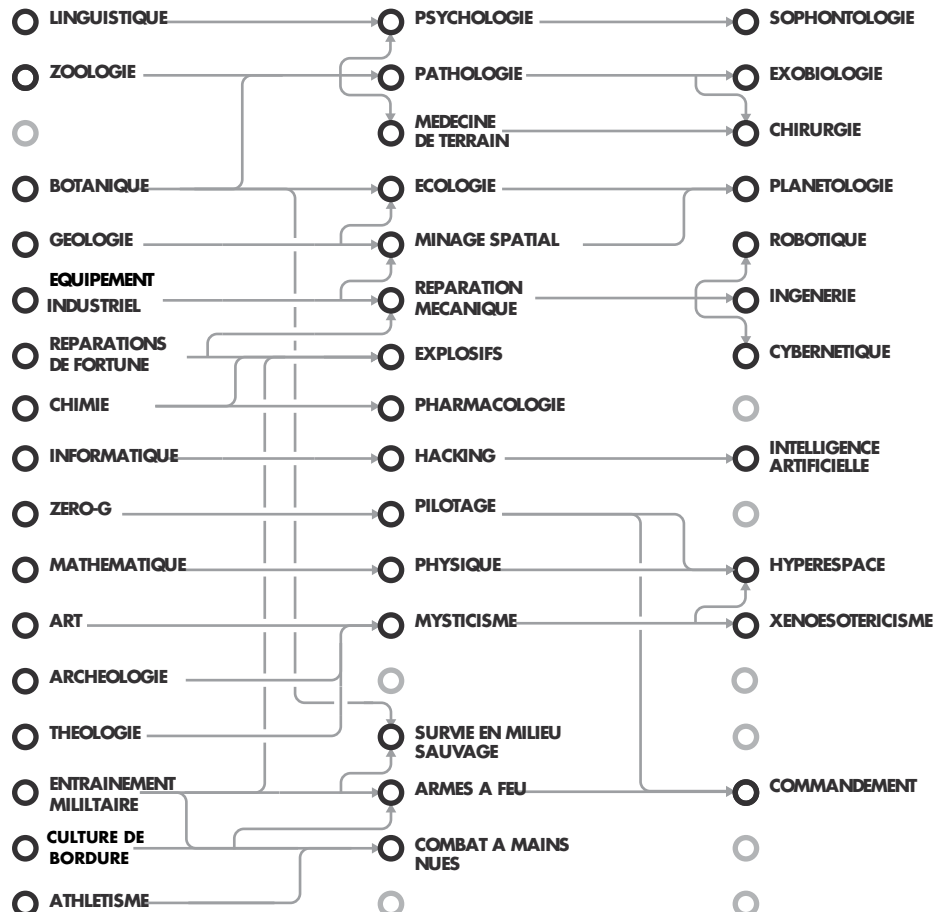
(+10 BONUS)

EXPERT

(+15 BONUS)

MAÎTRE

(+20 BONUS)



ENTRAINEMENT

AFFLICTIONS