

OUTER SPACE

PRÉNOM + NOM

MOTS-CLEFS

À RÉPARTIR **35 POINTS** (1 PT = 1 PT)

À RÉPARTIR **30 POINTS** (POINTS = ÉVOLUTION)

APTITUDES

SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCES

AGIR

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

PERCEVOIR

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

EN BONNE SANTÉ 6

EN PLEINE FORME 6

OCCUPATION

SITUATION

EXPLORER L'ESPACE SURVIVRE AUX ÉTOILES SAUVER L'UNIVERS

COMBINAISON

NÉCESSITENT POINTS DE BATTERIE

FONCTIONNENT AUTOMATIQUEMENT

COMMANDES

RÉGULATEURS

AUTODESTRUCTION

Tous les points restants infligent autant de points de dégâts dans un rayon de 7,66 m

BALISE

1 point permet de localiser le Monument

BOÎTE NOIRE

1 point permet de lire et d'enregistrer des données durant plusieurs heures

BOUCLIER

1 point permet d'ignorer les dégâts globaux d'un choc ou d'une attaque

PUISSANCE

1 point permet d'augmenter de 1 point les dégâts des armes laser, énergétiques ou thermiques

RÉACTEURS

1 point permet de voler pendant plusieurs heures

RÉGÉNÉRATION

1 point permet de régénérer 1 point de Santé

SURVIE

Tous les points restants sont utilisés pour se téléporter au Monument

ARMES ÉNERGÉTIQUES

Couteau à lame énergétique (Se battre) **4D(2R)**

Pistolet à décharges laser (Viser) **4D(1R)**

CAPTEURS DE LUMINOSITÉ

La visière se teinte en fonction de la luminosité

COMPTEUR

Prévient le porteur de la proximité de la téléportation

ÉVACUATION

Poches et valves évacuant les excréments

LIAISON

Entre les combinaisons et le Monument

SENSEURS DE GRAVITÉ

Adapte et modère la sensation de pesanteur

SYSTÈME D'OXYGÉNATION

Régule l'air inspiré et expiré

TRADUCTEUR UNIVERSEL

Traduit la plupart des communications

SANTÉ

RESSOURCE

BATTERIE

ÉVOLUTION

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE

À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES

À 0 INCONSCIENT. AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

RÉUSSITE +1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE

SE REPORTER AUX COMMANDES

5 PTS 0R > 1R EN SPÉCIALITÉ

10 PTS 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ

15 PTS 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ / +1D EN APTITUDE