

AGILITÉ	PERCEPTION	VIGUEUR	CAPACITÉS SPÉCIALES

ESPÈCE	SEXE	DÉGÂTS NATURELS	MOUUMENT
--------	------	-----------------	----------

CITOÏEN

Nom :
Âge :
Activité(s) :

CRIMINEL

: Origine criminelle
: Activité(s)

Talion :
Crime(s) :

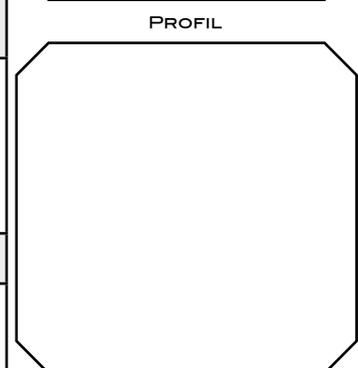
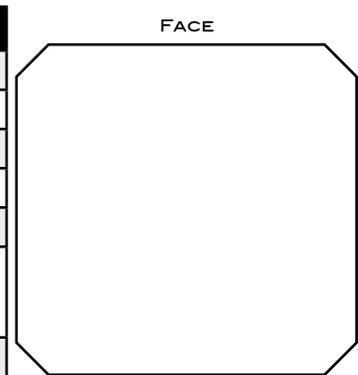
DÉTENU

: Profil
: Spécialité principale
: Spécialité secondaire

FORSAT

CHARISME	MÉCANIQUE	SAVOIR	MÉTAPSYCHIQUE

Signalisation judiciaire fédérale	
Monde d'origine	
Résidence habituelle	
Surnom	
Taille	
Poids	
Signes particuliers	- - -
Complices connus	- - -
Casier judiciaire galactique	- - - - -
Matricule morphocode	
BaGals d'affectation	- - -



COMPÉTENCES DE PRÉDILECTION	Spécialité principale	Spécialité secondaire
Avantages de Spécialités	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ForSat	Spécialités	Affinité	Motif

Avantage	Liste	Désavantage

--

CMC ARES

VALEUR D'ARMURE	
MALUS AUX JETS	
ENCOMBREMENT	
POIDS	
S'ÉQUIPER	

MODULE DE SÉRIE	Survie
-----------------	--------

MODULE DE SÉRIE	Harpie
-----------------	--------

MODULE DE SÉRIE	Intercom individuel
-----------------	---------------------

MODULE DE SÉRIE	Identification
-----------------	----------------

MODULE DE SÉRIE	
-----------------	--

MODULE DE SÉRIE	
-----------------	--

MODULE DE SÉRIE	
-----------------	--

MODULE DE SÉRIE	
-----------------	--

MODULE SPÉCIFIQUE	
-------------------	--

MODULE SPÉCIFIQUE	
-------------------	--

MODULE SPÉCIFIQUE	
-------------------	--

MODULE SPÉCIFIQUE	
-------------------	--

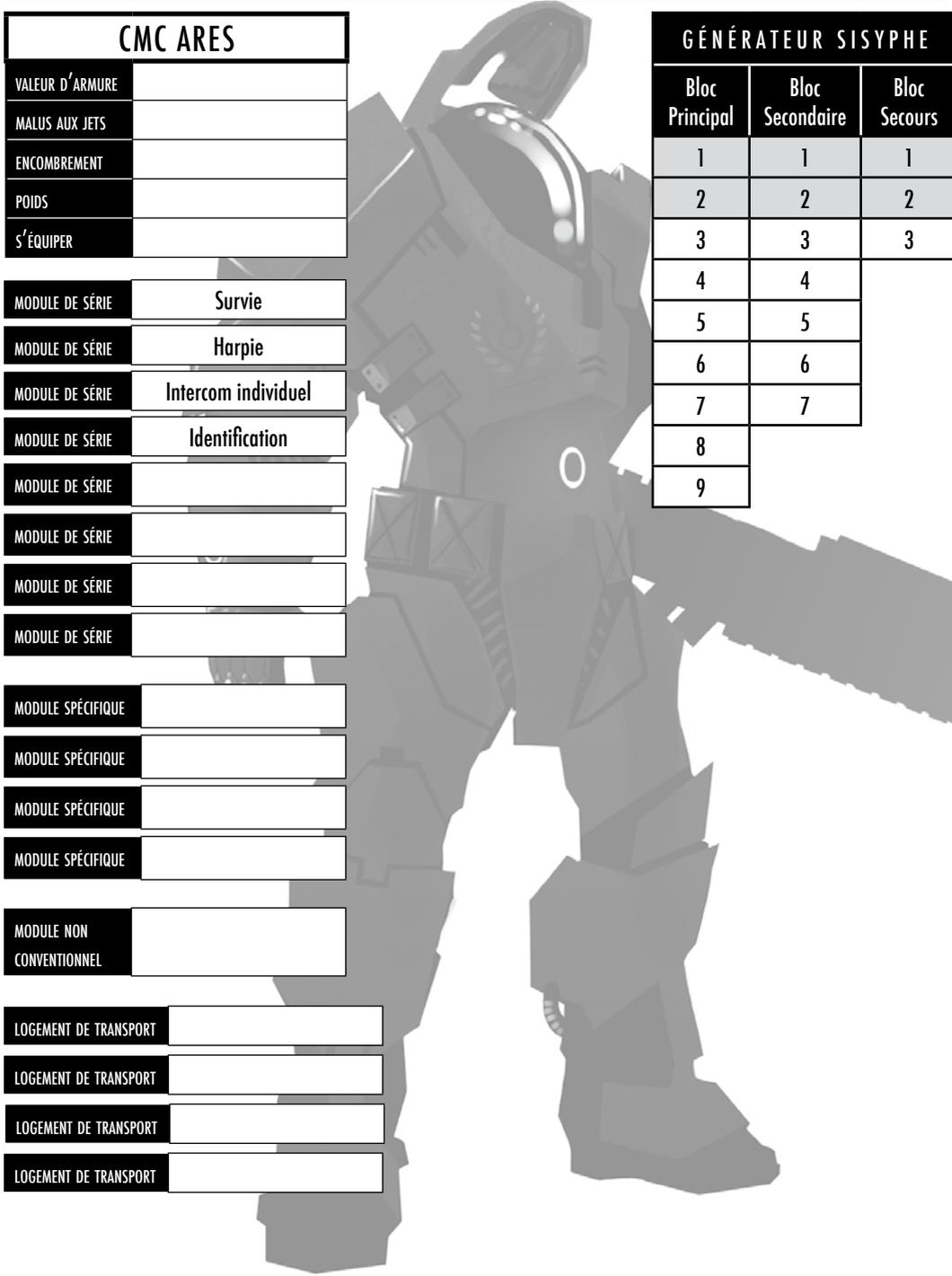
MODULE NON CONVENTIONNEL	
--------------------------	--

LOGEMENT DE TRANSPORT	
-----------------------	--

LOGEMENT DE TRANSPORT	
-----------------------	--

LOGEMENT DE TRANSPORT	
-----------------------	--

LOGEMENT DE TRANSPORT	
-----------------------	--



GÉNÉRATEUR SISYPHE

Bloc Principal	Bloc Secondaire	Bloc Secours
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	
5	5	
6	6	
7	7	
8		
9		

FAS PANDORE

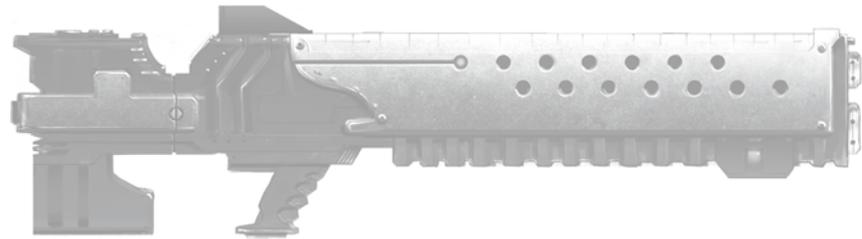
Accessoire FAS	Effet

Pan		lock ■
Balles brisantes	Dommages 4D+2 à courte portée et 5D+2 à moyenne et longue portée (dû à l'accélération des projectiles). Elles explosent à l'impact, libérant des éclats mortels. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 2 mètres de l'impact subit une attaque secondaire touchant automatiquement et endure 3D+2 de dégâts.	
Balles perforantes	Dommages 4D+2 à courte portée et 5D+2 à moyenne et longue portée (dû à l'accélération des projectiles). Réduit le bonus d'armure de la cible de 2D.	
Autonomie	15 (cartouches)	
Portée	35 / 250 / 1000	

NIVEAU DE BLESSURE

Choqué	-1D jusqu'à la fin du round
Blessé	-1D jusqu'à récupération
Gravement blessé	-2D jusqu'à récupération
Incapacité	-3D jusqu'à récupération
Mortellement blessé	Jet de Vigueur/round
Tué	Néant

Doris		lock ■	Rena		lock ■
Dommages	5D		Dommages	-	
Autonomie	24 (cristaux)		Autonomie	20 (charges d'énergie)	
Portée	15 / 50 / 200		Portée	15 / 30 / 75	



Paquetage autonome de campagne			

Type CapTac	Nombre	Dommages	Localisation

Type Aclim	Nombre de doses	Effet(s)