

AGILITÉ		PERCEPTION		VIGUEUR		CAPACITÉS SPÉCIALES

ESPÈCE	SEXE	DÉGÂTS NATURELS	MOUVEMENT
--------	------	-----------------	-----------

CITIZEN

Nom :
Âge :
Activité(s) :

CRIMINEL

: Origine criminelle
: Activité(s)

TEMPÉRAMENT
MOTIVATION

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	- - -

FACE

PROFIL

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 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		

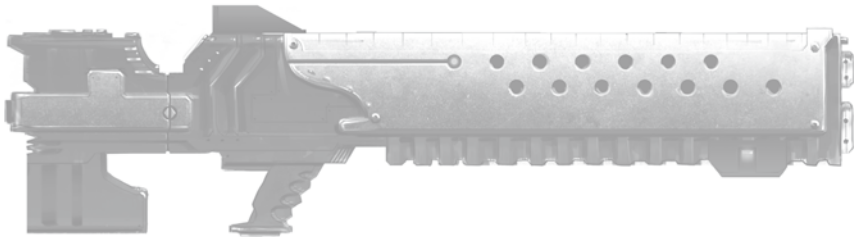
FAS PANDORE

Accessoire FAS	Effet

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

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		

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



Paquetage autonome de campagne			

Type CapTac	Nombre	Dommages	Localisation

Type Aclim	Nombre de doses	Effet(s)