

Dégâts Aléatoires

FOR 1

REF 2

MOV 3

CON 4

INT 5

PER 6

Destin

Dégâts d'Attribut et Points de Destin dépensés

Dégâts d'Endurance et Effets

-Attribut = Saignement -5 Attribut = Mort -1 Destin = Échapper à la Mort

Ordre de Combat $\text{Int} + \text{O} = \text{O}$

Surcharge
Poids d'équipement supérieur à votre FOR

Tenue Utilitaire Arme - Défense

Furtivité
Requiert Couverture Légère

TAC + REF + =

Dispersion
Dispersion = 1 Intervalle par degré d'échec. Lancez 1D6 pour la Direction. Pour les armes ayant le Mot-clé : Dispersion

Défense : $10 + \text{REF} + \text{O} = \text{O}$

contre Handicap $\text{DEF} + \text{FOR} + \text{O} = \text{O}$

contre Psionique $\text{DEF} + \text{CON} + \text{O} = \text{O}$

contre Discrétion $10 + \text{PER} + \text{O} = \text{O}^*$
*# alliés (max : 10)

Crans de Couverture : $+$

Un Couvert à 0. ne peut pas être augmenté

1/ Partielle. +2 Déf
Vous pouvez utiliser l'action Furtivité

Complète. +4 Déf
Armes avec CdT de 3 ou + Intelligent -2 End. Dgts

Retranché. +6 Déf
Invulnérable aux Coups Critiques s'il vous reste de l'End.

Couverture Frontale Equipement

Armure : Tenue + Utilitaire $\text{O} = \text{O}$

contre Énergie $+$

contre Ralentissement $+$

À Endurance 0 $-$

Endurance : $10 + (\text{FOR} \times 5) + \text{O} = \text{O}$

Récupération $\text{CON} + \text{O} = \text{O}$

Tenue	Armure	Défense	Endurance	Couv.	Couv. Frontale	Empl.	Poids	Variation	Coût
<input type="text"/>									

O. Utilitaire	Armure	Défense	Endurance	Couv.	Couv. Frontale	Empl.	Poids	Variation	Coût
<input type="text"/>									

Armes Naturelles	Toucher (+Comp)	Dég. End.	Dég. Crit.	Portée	Charg.	Mun.	Chargement	CdT	Poids	Type & Variations	Coût
Esprit	Int+Tactique	-	-	CON	-	Infinies	0	1	0	Analytique	Auto
Naturel, Pas de Variations ou de Modifications											
Membres	+Exotique	FOR-1	FOR-1	-	-	Infinies	0	2 (+1d6)	0	Melée, Entravant	Auto
Naturel, Petit, Contondant, Pas de Variations ou de Modifications											

Armes	Toucher (+Comp)	Dég. End.	Dég. Crit.	Portée	Charg.	Mun.	Chargement	CdT	Poids	Type & Variations	Coût
<input type="text"/>											

Munitions utilisées	Chargeurs Utilisés
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Munitions utilisées	Chargeurs Utilisés
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Défense : Armure : Mouvement : Empl. : Corps / Carc. :

Munitions utilisées	Chargeurs Utilisés
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Coup Puissant	Prérequis	Résultat
Coup Critique	Dégât. Toucher 1 / CdT. Pas de Dégâts de Dispersion.	Dégâts Critiques de l'Arme - Armure des Cibles - Dégâts d'Attribut aléatoire (1D6)
Amélioration Critique	Dégâts. Pas de Toucher requis.	+1 Dégâts Critiques pour cette Attaque contre Cibles avec Endurance à 0.