

# VORTEX

NOM

SPÉCIALITÉS

## BONUS AUX DÉGÂTS



Agilité (Coordination) +  
Vigueur (Puissance) /4

## DÉFENSE



Agilité (Esquive) x3  
plus points

## ENCAISSEMENT



Ruse (Vigilance), sans  
bonus, plus protection

## POINTS DE VIE



Vigueur (Résistance) x2  
+10 (+bonus)

## POINTS DE STRESS



Sang-froid (Calme) x2  
+10 (+bonus)

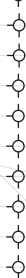
## RÉCUPÉRATIONS



Vigueur + Sang-froid /2

## INVENTAIRE

**Ceinture multiusage** (commlink, respirateur, bâton lumineux, datapad, porte-stimpäck 3 places)



## OBJETS PRÉPARÉS

Ruse (Préparation).  
À signaler en  
noircissant la case.



## OBJETS DANS LE SAC

Ruse (Préparation) +  
Vigueur (Puissance). Il  
faut 1d6 actions pour  
sortir un objet du sac.



## CRÉDITS

## SÉQUELLES (-2D PAR SÉQUELLE)

LÉGÈRE

Cette séquelle disparaît à la fin de la séance ou après soins

MOYENNE

Cette séquelle disparaît à la fin du scénario ou après soins

GRAVE

Cette séquelle disparaît à la discrétion du meneur de jeu

VIGUEUR    D+   

⊖ Corps à corps    D+   

⊖ Courage    D+   

⊖ intimidation    D+   

⊖ Puissance    D+   

⊖ Résistance    D+   

AGILITÉ    D+   

⊖ Coordination    D+   

⊖ Esquive    D+   

⊖ Manipulation    D+   

⊖ Pilotage (plan.)    D+   

⊖ Tir    D+   

RUSE    D+   

⊖ Baratin    D+   

⊖ Cult. galactique    D+   

⊖ Empathie    D+   

⊖ Préparation    D+   

⊖ Vigilance    D+   

SANG-FROID    D+   

⊖ Calme    D+   

⊖ Discrétion    D+   

⊖ Jeu    D+   

⊖ Négociation    D+   

⊖ Voyage    D+   

TECHNIQUE    D+   

⊖ Administration    D+   

⊖ Astrogation    D+   

⊖ Machineries    D+   

⊖ Médecine    D+   

⊖ Pilotage (esp.)    D+   

XP

CHANCE

Total



Reste



# SOINS

## Soins de la vie

**Repos naturel** : 1 point de vie par D de Vigueur et par nuit de repos.

**Soins médicaux** : dépensez 1 récupération. Jet de Technique (Médecine) difficulté 12 (plus de la moitié des pv restants) ou 18 (moins de la moitié). Soins d'un nombre de points de vie égal aux succès + D de Médecine.

## Soins du stress

**Tension** : deux succès obtenus redonnent un point de stress.

**Repos naturel** : 1 point de stress par D de Sang-Froid et par nuit de repos (+2 si chez soi).

**Soutien moral** : mêmes règles que pour les soins médicaux, avec la compétence Ruse (Empathie).

## Stimpack (50 crédits pièce)

Pas de dépense de récupération. +1d6 vie et +1d6 stress.

# TECHNIQUES : MODIFICATIONS & AMÉLIORATIONS

**Modification d'équipement** : trois modifications permanentes maximum par matériel (diff 18 + 100 c – qualité ou amélioration de fonction) ; une seule modification temporaire (diff 12 – une qualité unique). Les qualités que vous pouvez donner à un objet sont les suivantes – chacune apporte +1D pour les jets appropriés, mais on ne peut activer qu'une seule qualité à la fois : **Fulgurant, Imperceptible, Impressionnant, Maniable, Partagé, Précis, Protégé, Puissant, Redoutable, Robuste, Séduisant, Silencieux.**

# NOTES