

ASPECTS

CORPS



2

COEUR



3

ESPRIT



1

ASPECTS SECONDAIRES

PEUPLE

HUMAIN



2

CISELÉ



DEÏNOS



VOIE

AÉROS



2

EXPOSÉ



ABRITÉ



ENVIRONNEMENT

CRYOS



1

VASTE



1

STRATOS



2

MAKINA



1

COMPÉTENCES

MAÎTRISE	NOVICE	DOUÉ	EXPERT	
EXPÉRIENCE	5	15	30	+

ARTISANAT	×	•	•	1
AUTORITÉ	•	•	•	
COMBAT	×	•	•	1
CONNAISSANCE	•	•	•	
DRESSAGE	•	•	•	
EMPATHIE	×	•	•	1
MÉCANIQUE	×	×	•	2
MOUVEMENT	×	•	•	1
MYSTICISME	×	•	•	1
NÉGOCIATION	•	•	•	
OBSERVATION	×	•	•	1
PILOTAGE	•	•	•	
SOINS	•	•	•	
SURVIE	×	•	•	1
TIR	×	•	•	1

Anaö

PEUPLE Coalition dérivante

FACTION

VOIE Aéros

CARRIÈRE

Ferrailleuse

Soudeuse



EXPÉRIENCE

1120

APPRENTISSAGE

2

VÉCUS

EXPÉRIENCE / 10

VÉCU: Inertie émotionnelle
EFFETS:

Augmentez de 1 votre
jauge de **STRESS**.

VÉCU: Homo strati
EFFETS:

✚ pour endurer le Stratos.

VÉCU: Artisan guerrier
EFFETS:

✚ pour vous battre avec scie
circulaire, découpeur ou cribleur.

VÉCU:
EFFETS:

VÉCU:
EFFETS:

VÉCU:
EFFETS:

MANOEUVRES

EXPÉRIENCE / 15



Surigneur

COMBAT

EFFETS: Infligez un **DÉGÂT** à un ennemi de
votre **ZONE D'ACTION** pour chaque (Fer)
dépensée.

PROUESSE: Infligez deux **DÉGÂTS** par (Fer)
dépensé ou rendez votre attaque **PERFORANTE**.



Pulsion dérivante

MYSTICISME

EFFETS: Faites léviter votre corps ou un objet
de taille égale sur un nombre de mètres égal
à vos **ASPECTS SECONDAIRES AÉROS** et **STRATOS**.

PROUESSE: Doublez la portée ou la taille de
l'objet mis en lévitation.



MANOEUVRE

COMPÉTENCE LIÉE

EFFETS:

PROUESSE:



MANOEUVRE

COMPÉTENCE LIÉE

EFFETS:

PROUESSE:

AMBITIONS

Trouver l'épave ou
le débris makinéen
qui la rendra riche.

Libérer Tanokka du
joug national.

CONTACTS

Daz
chef d'une bande
de coureurs de
rouille de la région.

DÉTERMINATION



3

DÉFENSE



1 +



1 +

CRYORÉSISTANCE



2 +

SANTÉ

RÉACTIONS

BRISÉ

CICATRICES



FATIGUE



3

N'écoute plus ses compagnons



STRESS



6

Inspecte et répare son matériel



BLESSURE



4

Rechigne à se faire soigner



FROID



3

Se couvre de graisse de moteur



RÉMISSIONS

EXPERIENCE / 10

INVENTAIRE



VIVRES

		☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐



OUTILS

	Démolition	☐	☐	☐	
	Escalade	☐	☐	☐	
	Mécanique	☐	☐	☐	
		☐	☐	☐	
		☐	☐	☐	



MARCHANDISES

	Munitions (Cribleur)	☐	☐	☐	☐	☐
	Fer	☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐

ARMES

x =

DÉGÂTS

Clef à molette

x ☐

2

EFFETS

Artisanale, Assommante

Cribleur

x ☐

1

EFFETS

Mécanique, Rafale, Surchauffe

PROTECTIONS

x =

ARMURE THERMIQUE

Cuir épais

x ☐

1

1

EFFETS

Artisanale

EFFETS

RELIQUES



PROÏSKA

9

CODEX DÉRIVAE

COALITION D.

SÉRÉNITÉ : Chaque fois que vous subissez un **STRESS**, lancez un **D6**. Sur un résultat de 6, ignorez l'ÉTAT.

QUE LA DÉRIVE T'ACCOMPAGNE : Au début de l'EXPÉDITION, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **ASPECT SECONDAIRE HUMAIN**. Appliquez l'effet pour l'EXPÉDITION.

○ Si le résultat est inférieur ou égal à 2, la Dérive se retourne contre vous. Subissez pour vos actions liées à l'ASPECT SECONDAIRE AÉROS ou STRATOS.

○ Sur un résultat de 3 ou 4, rien ne se passe.

○ Sur un résultat de 5 ou plus, la Dérive est forte en vous. Obtenez pour vos actions liées à l'ASPECT SECONDAIRE AÉROS ou STRATOS.

ESPRIT DE MÉTAL

FERRAILLEUR

MÉTAL ! : Augmentez de 1 votre **ASPECT SECONDAIRE MAKINA**.

FIÈVRE MÉTALLIQUE : Une fois par **EXPÉDITION**, lorsque vous êtes à coté d'une grande quantité de métal, lancez un **D6** et ajoutez la valeur de votre **ASPECT SECONDAIRE MAKINA**. Appliquez un des effets suivants :

- Sur un résultat de 4 ou 5, obtenez pour tenter des **PROUESSES**. Sur un résultat de 6, obtenez immédiatement **D6** (Fer).

- Sur un résultat de 6, vous déphasez (capacité makinéenne à devenir intangible). En déphasage, il faut réussir une action d'**ESPRIT** pour pouvoir vous attaquer et les **DÉGÂTS** des **ARMES** non **LUMÉNIQUES** sont divisés par deux (arrondi inférieur).