

Prêtre du Trident



Compétences	Score
PHYSIQUES	
Athlétisme	6
COMBAT (CONTACT)	
Combat armé	7
COMMUNICATION / RELATIONS SOCIALES	
Analyse empathique	9
CONNAISSANCE	
Connaissance Equinoxe	9
Connaissance culte du trident	10
Education/culture générale	12
Recherche d'information	6
Sciences (médecine)	13
LANGUE	
Langue Néo-Azuran	16
Langue Inésis	11
Langages Absolan	6
SURVIE/EXTERIEUR	
Observation	7
TECHNIQUES	
Premiers soins	12
COMPETENCES SPECIALES	
Bouclier mental	11
Contrôle corporel	9
Maîtrise de la force Polaris	18
Lames Psychiques	14
Guérison moléculaire	15
Perturbation de la réalité	8

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	12	14	11	16	17	15
A.N	1	1	1	2	1	3	3	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance			13	Réaction			12	
Modif aux dégâts			0	Résist aux dégâts			0	
Etourdissement			12	Inconscience			22	

Ennemi héréditaire : Le pirate Konrad qui a autrefois tué de nombreux enfants porteurs de la Force Polaris

EQUIPEMENT		
Ordinateur		
Niv max prog	gestion système	Potentiel
8	16	22
Génération / Tech	blindage IEM	Intégrité
II / III		15
Programmes		
Programme médicale 8		
Programme anti-espion 8		
Programme de données sur le Culte du Trident 6		

ETAT DE SANTE ET PROTECTION							
Localisation (contact)	1-4	5-10	11-13	14-16	17-18	19-20	
Localisation (distance)	1-2	3-8	9-11	12-14	15-17	18-20	
BLESSURES	Tête	Corps	Bras D	Bras G	Jambe D	Jambe G	Malus
Légère (5)							-1
Moyenne (10)							-3
Grave (15)	-5	-0					-5
Critique (20)	-10	-5	-0	-0	-0	-0	-10
Mortelle (25)	-15	-10	-5	-5	-5	-5	Action imp
Mort / membre d (30)	Mort	Mort	-10	-10	-10	-10	Action imp
PROTECTION							
PROTECTION							

Marge	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-14	15-19	20-24	25--34	35+
Modificateur	+/- 0	+/- 1	+/- 2	+/- 3	+/- 4	+/- 5	+/- 6	+/- 7	+/- 8	+/- 9

MODÈLE	Dom.	Choc	FOR	Ini.	All.	Coût	Charge (Coût)	DIS (M. noir)	NT
Bâton de combat	1D10	+1D6	10	-	+2	600	-	20 (20)	1

Bouclier mental : permet de renforcer un attribut mental (Volonté, Intelligence, Adaptation) contre toutes les agressions pouvant les affecter (attaques mentales, hypnose, images subliminales, interrogatoire). La marge de réussite indique le bonus en attribut, pour une durée = au niveau de maîtrise en minute,

Contrôle corporel : permet de baisser la température corporelle de son corps pendant un nombre d'heure = à la marge de réussite. Il peut consommer moins d'oxygène, simuler la mort, supporter le froid,

Lames psychiques : nombre de lames 1 + mod de réussite

Malus au test de choc normal pour la première arme, 2 par lames sup.

Portée 15 m + / - le mod de réussite

Durée 5 tours + / - le mod de réussite

Les victimes touchées par une lame psy doivent faire un test de Choc. L'attaque se fait avec la compétence Lames psychiques

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, les lames attaquent 1d4 cibles aléatoirement chaque tour. Le test d'attaque est de 10 + / - le mod de réussite.

Guérison moléculaire : les malus des blessures sont les mêmes que pour la compétences Premiers Soins. SI réussite, la localisation récupère immédiatement un nb de cases = au mod de réussite. Le pouvoir peut permettre de stabiliser une blessure.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, il devient une Disruption moléculaire.

Perturbation de la réalité : malus aux actions -1 par mod de réussite.

Zone d'effet : 5 mètres de diamètre + / - le mod de réussite

Portée maximale du centre de la zone d'effet : 15 m + / - le mod de réussite

Durée 5 tours + / - le mod de réussite

La réalité perçue par les victimes du pouvoir entraîne un malus à tous leurs tests.