

## Eclaireur Hybride



Compétences	Score
<b>PHYSIQUES</b>	
Athlétisme	12
Endurance*	12
<b>COMBAT (CONTACT)</b>	
Arts martiaux (lutte)	13
Combat armé	16
Combat à mains nues	12
<b>COMBAT (TIR)</b>	
Armes de poing	11
Armes sous-marine	15
<b>COMMUNICATION / RELATIONS SOCIALES</b>	
Analyse empathique	8
<b>CONNAISSANCE</b>	
Connaissance Océan	12
Connaissance Equinoxe	5
Tactique (Opération commando)	9
<b>FURTIVITE/SUBTERFUGE</b>	
Camouflage/dissimulation	10
Furtivité/déplacement silencieux*	14
<b>LANGUE</b>	
Langue maternelle Océane	7
Langage des signes	5
Langue Néo-Azuran	5
<b>SURVIE/EXTERIEUR</b>	
Observation	12
Orientation	10
Survie	10
<b>COMPETENCES SPECIALES</b>	
Hybride	16

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	16	17	17	15	11	14	10
A.N	2	3	3	3	2	1	2	1
<b>ATTRIBUTS SECONDAIRES</b>								
Chance			13	Réaction		15		
Modif aux dégâts			+1	Résist aux dégâts		-2		
Etourdissement			14	Inconscience		24		

Ennemi héréditaire : Frank Devleen, pirate, second du capitaine Konrad

Faiblesse naturelle : malus de 2 pour résister au poison

Petite nature : malus de 1 pour le choc et de 2 au test de Volonté pour résister à la douleur.

### EQUIPEMENT

Sonscan passif / actif portable : sonar en forme de fusil, portée de 2 miles en mode actif et de 6 en passif

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	5	5	5	5	5	5	
PROTECTION	15	15	15	15	15	15	

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
Dague <i>Shark</i>	1D10+2	-	-	-	-	200	-	15 (20)	I
MODÈLE	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT
Pistolet moyen	3D10	3/7/15/30 (50)	13	-	CC	1 500	15 (100)	15 (20)	II
Lance-harpon	3D10	2/5/10/20 (30)**	10	-	CC	500	1 (10)	15 (20)	
MODÈLE	Protection	Choc*	Localisations	Catégorie	FOR	Coût	DIS (M. noir)	NT	
Armure hydratante	5	-	T/C/B/J	C	-	1 200	10 (15)	II	
Armure de plongée hybride légère	10	-	T/C/B/J	C	-	10 000	5 (10)	III	

### Compétence spéciales « Hybride »

Peut utiliser cette compétence à la place de *manœuvres sous-marines* et *athlétisme* (natation), quant il est libre de ses mouvements (sans combinaison ni armure). Avec cette compétence, l'hybride peut descendre à une profondeur égale à niveau global x 1000 m.

### Adaptation aquatique

Tous les hybrides ne sont pas limités par la compétence *manœuvres sous-marines*.

### Immunité au froid (sous l'eau seulement)

#### Sensibilité à la chaleur

Dégâts dus au feu et à la chaleur +3. Dans une pièce surchauffé ou près d'une source de chaleur, test de fatigue à -3. Un test de fatigue toutes les deux heures.

### Dépendance au milieu aquatique

Après un nombre d'heure égal à sa Volonté, l'hybride doit faire un test de volonté, puis un nouveau test **toute les heures** avec -2 cumulatifs (-3 si +7 en *Hybride*). En cas d'échec -1 en Force et toutes actions physiques, cumulatif à chaque échec. Si la force descend de plus de 50%, il devra impérativement se baigner. L'immersion permet de tout regagner en 2d6 minutes. Si tenue hydratante, +10 à la Volonté.

### Claustrophobie

Tous les hybrides ont -3 à tous les tests dans un milieu clos. Dans une armure, test de volonté avec -2 par heure. En cas d'échec, le désir d'enlever l'armure est trop forte (sauf en cas de mort annoncée comme en surface). Pénalité générale à toutes les actions de -2 en Armure (sauf en Volonté).

### Blocage du Trident

-5 en volonté pour nuire à un membre du culte du trident.