

Technicien



Compétences	Score
COMBAT (TIR)	
Armes de poing	10
CONNAISSANCE	
Connaissance Equinoxe	10
Education/culture générale	15
Recherche d'information	13
Connaissances spécialisées (Armes)	13
LANGUE	
Langue maternelle Néo Azuran	19
Langage Néolan	13
PILOTAGE	
Pilotage (véhicule au sol)	8
Pilotage (navires légers)	13
TECHNIQUES	
Armurerie	14
Electronique	15
Informatique	14
Mécanique (exo-armure)	14
Mécanique (navire/chasseur)	17
Mécanique (générateur/système survie)	13
Système de sécurité	9

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	12	15	13	18	14	11
A.N	1	1	1	2	2	3	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance			13	Réaction			14	
Modif aux dégâts			+0	Résist aux dégâts			0	
Etourdissement			11	Inconscience			21	

EQUIPEMENT

Ordinateur		
Niv max prog	gestion système	Potentiel
8	16	22
Génération / Tech	blindage IEM	Intégrité
II / III		15
Programmes		
Programme brise-code 8		
Programme de sécurité 8		
Programme de données sur les sous-marins 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.	Portée	FOR	Ini.	Mode de tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT
Pistolet léger	2D10+3	3/7/15/30 (50)	10	-	CC	1 000	12 (80)	15 (20)	II