



NOM : Dominik / Dona Artello SURNOM : _____

PLANETE d'ORIGINE : Caprica CONCEPT : Ingénieur du Galactica

ATTRIBUTS

Force	d6
Agilité	d6
Vitalité	d8
Perception	d10
Intelligence	d12
Volonté	d6

ATTRIBUTS DERIVES

Points de vie (<i>vit + vol</i>)	14
Initiative (<i>agi + per</i>)	d6+d10
Endurance (<i>vit + vol</i>)	d8+d6
Résistance (<i>vit x 2</i>)	d8+d8

DIFFICULTES

Action	Diff / Extraordinaire
Facile	3 / 10
Ardue	7 / 14
Difficile	11 / 18
Formidable	15 / 22
Héroïque	19 / 26
Incroyable	23 / 30
Irréalizable	27 / 34
Impossible	31 / 38



CAPACITES ET SPECIALITES

Traitement des Animaux		Expertise médicale	
_____		_____	
_____		_____	
Art		Combat en mêlée	d2
_____		_____	
_____		_____	
Athlétisme	d6	Vigilance	d6
_____		_____	
_____		_____	
Couverture	d6	Performance	
_____		_____	
_____		_____	
Artisanat	d4	Pilotage	
_____		_____	
_____		_____	
Discipline		Véhicules planétaires	d2
_____		_____	
_____		_____	
Armes à feu		Armes de jet	
_____		_____	
_____		_____	
Armes lourdes		Expertise scientifique - Mathématiques	d6 d10
_____		_____	
_____		_____	
Influence	d4	Survivalisme	
_____		_____	
_____		_____	
Savoir	d4	Ingénierie technique - Programme Ordi	d6 d8
_____		- Électronique	d10
_____		- Création outils	d8
Ingénierie mécanique - Inventer	d6 d8	Combat sans arme	d2
_____		_____	
_____		_____	

AGE : _____ SEXE : _____ ETHNIE : _____

YEUX : _____ CHEVEUX : _____ TAILLE : _____ POIDS : _____

EQUIPEMENT

COMPLICATIONS

Paralysie au combat	d4
Idéaliste	d2

ATOUPS

Mathématicien	d6
Foi	d4

Vous avez une grande école d'ingénieur sur Caprica et vous avez travaillé pour le gouvernement dans la construction de vaisseaux militaires.

Lors de l'attaque des Cylons, vous étiez sur le Galactica pour régler des détails techniques concernant son désarmement et sa transformation en musée.

Lors du discours du Commandant Adama sur la Terre, votre foi s'en est trouvée galvanisée.

Aujourd'hui cependant vous êtes poursuivi par les Cylons qui, toutes les 33 minutes, apparaissent et lancent un assaut. Depuis 2 jours c'est un véritable calvaire.

Un astronef, le Mégalodon, a de gros problèmes avec son moteur PRL. On vous affecté à sa réparation. En ce moment, vous êtes dans un raptor en direction du vaisseau en question, à 15 minutes de l'échéance.

Mathématicien

Votre cerveau aime les chiffres. Pas terrible en combat, mais très utile pour un saut PRL ou pour programmer un ordinateur. Bonus de +2 par point d'intrigue utilisé.

Foi

Vous croyez en aux dieux. Cette foi vous transporte et peut guider les autres. Bonus au jet d'influence envers quelqu'un qui partage ou admire votre foi. Votre foi vous donne une endurance mentale. Bonus utilisable une fois par partie dans une situation impliquant la volonté.

Paralysie au combat

Vous mettez en danger votre équipe et la mission, et vous avez intérêt à éviter le combat. Vous ne résistez pas aux situations de tension, que ce soit par peur ou par indécision. Au début du combat, lancez le dé. Le résultat indique le nombre de tours au cours desquels vous ne pouvez participer au combat, à l'exception de vous défendre.

Idéaliste

Tout va bien. Les gens sont naturellement bons et honnêtes. Vous avez une vision idéalisée, mais totalement irréaliste, de la plus grande partie de votre vie, et rien n'est venu jusqu'à présent contredire cette impression. Votre optimisme peut affecter votre jugement

ARMURE

Type :
Indice d'armure :
Couverture :
Pénalité :

ARMEMENTS

Type :	DMG :
Portée :	Munitions :
Type :	DMG :
Portée :	Munitions :
Type :	DMG :
Portée :	Munitions :

EQUIVALENTS DES – POINTS D'HISTORIQUES

Actuel

6

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
d2	d4	d6	d8	d10	d12	d12+d2	d12+d4	d12+d6	d12+d8	d12+d10	d12+d12