

BATTLESTAR GALACTICA

Avantages	d2	d4	d6	d8	d10	d12
Allure Correspond à la présence ou l'apparence. A d6 ou plus, le personnage possède un bonus de +2 quand il dépense des points d'intrigue pour une action ou une histoire basée sur l'allure.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ambidextre Cet atout permet d'annuler les pénalités dut à l'utilisation de la main non-directrice en dehors des situations de combat.	✓					
Athlète Le personnage obtient un dé de bonus aux actions lui demandant d'accomplir des prouesses physiques.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Bagarreur Le dé est à rajouter aux dégâts primaires lors des combats à mains nues.	✓	✓	✓			
Cachette Le personnage détient un repaire secret dans lequel peut être stocké de la nourriture, des couvertures, kit de premier secours... A d6, la cachette est suffisamment grande pour 3, à d12, la cachette peut supporter 12 personnes.			✓			✓
Chanceux A d4, peut relancer un jet de dé une fois par session, le meilleur des 2 jets est conservé. A d8, deux fois par session. A d12, trois fois.		✓		✓		✓
Chien de guerre Les pilotes en situation de combat voient leur performance et leur dextérité augmenter. Ajoute le dé au test de pilotage lors d'un combat spatial. A d4, le personnage possède un bonus de +2 quand il dépense des points d'intrigue pour une action ou une histoire basée sur ce trait.	✓	✓				
Combat à deux armes Annule les pénalités du combat avec les deux mains.		✓				
C'est ce que tous nous disons Le personnage obtient un dé de bonus à tout test de commandement, influence et leadership. A d6, vous pouvez dépenser un point d'intrigue pour ajouter ce dé de bonus à tout personnage agissant sous vos ordres. A d12, le personnage est une légende. Quant il dépense un point d'intrigue pour une action ou une histoire, il en ajoute 2 de plus.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Déplacement rapide d2 : + 5 pieds de mouvement. d6 : +10 pieds de mouvement	✓		✓			
Destinée Le personnage a une exceptionnelle destinée, à la discrétion du MJ.						✓
Doué en mécanique Le dé de bonus s'ajoute à tout test dans le domaine de la mécanique et des machines. A d6, quand le personnage dépense un point d'intrigue pour une action ou une histoire en relation avec la mécanique, il en ajoute 2 de plus. A d10 le temps d'action est divisé par 2.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Éducation avancée Le personnage bénéficie d'un dé de bonus pour les actions basée sur le savoir et la connaissance.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Endurance Le dé de bonus s'ajoute à tout jet de résistance contre les poisons, la perte de conscience, la mort, la maladie, etc.	✓	✓	✓	✓		
Foi Ajoute le dé de bonus quand le personnage essaie d'influencer par la religion, les croyances... A d4, la foi s'ajoute au test de résistance mentale, et une fois par session le bonus peut être utilisé avec un jet utilisant l'attribut Volonté. A d8, le personnage est un leader religieux.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Guérison rapide Le dé de bonus s'ajoute à tout jet de soins et de rétablissement.			✓			
Intuitif A d4, le MJ peut répondre à une question par oui ou par non, un fois par session. A d8, le nombre de question monte à 2, + 1 question par point d'intrigue dépensé.		✓		✓		
Magot Le personnage possède un «trésor», cela peut être de l'argent ou tout autre chose à bien définir. Le dé s'ajoute au test de négociation, d'échange commercial, ou de recherche du matériel concerné. A d4 : 1 fois par session. A d8 : 3 fois par session.		✓		✓		

Avantages (suite)	d2	d4	d6	d8	d10	d12
Mathématicien Ajout du dé de bonus à tout jet qui requiert des mathématiques. A d6, quand le personnage dépense un point d'intrigue pour une action ou une histoire en relation avec les mathématiques, il en ajoute 2 de plus. A d10 le temps d'action est divisé par 2.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mémoire visuelle Le personnage n'a jamais besoin de faire de test pour se souvenir d'un détail. Tout les tests visuels se font avec deux niveaux de difficulté de moins.	✓					
Naturellement bon Le personnage est une grande bonté. Le dé de bonus s'ajoute à tout jet pour prouver sa bonne foi. A d6, le personnage se fait très vite des amis. Quand il dépense des points d'intrigue dans ce sens, il en ajoute 2 de plus.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ombre Le personnage n'est pas fiché par les autorités. A d2, le personnage a put cacher certaines informations sur lui-même comme une partie de sa vie. A d6, on connaît la date et le lieu de naissance (avec les parents mais aucune autre information personnelle) A d10, le personnage n'a aucune existence légale, c'est un vrai fantôme administratif	✓		✓		✓	
Position politique A d6, le personnage dirige un mouvement comme un syndicat ou un élu local. A d12 : le personnage est un membre du gouvernement comme un secrétaire d'État, un membre du Quorum des 12, chef de la presse de la flotte			✓			✓
Présence formidable Ajout du dé de bonus pour les situations d'intimidation ou de menace.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rapide Le dé de bonus s'ajoute à tout test d'initiative, d'esquive ou reposant sur la vivacité	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Relation Une fois par session de jeu, le personnage peut appeler à l'aide un ami haut placé, comme s'il dépensait des points d'intrigue pour cela (équivalent au dé du Trait). La nature des relations doit être choisies en même temps que le trait et en accord avec le MJ.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Renommée Le dé s'ajoute à tout test d'influence.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Robustesse A d4 : + 2 PV. A d8 : +4 PV		✓		✓		
Sang froid Le dé de bonus est à rajouter à tout jet contre la peur, l'intimidation, la torture, la coercition et toute influence mentale. A d6, le personnage peut dépenser un point d'intrigue pour reprendre le contrôle mental après l'avoir perdu.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Savoir inconnu Le personnage connaît un secret ou un savoir technique inconnu du reste du monde.			✓	✓	✓	
Sens aiguisé Le dé de bonus s'ajoute à tout test de perception à la base des 5 sens. A d6, vous pouvez dépenser un point d'intrigue pour faire le maximum sur un des dé du test.	✓	✓	✓			
Sixième Sens A d6, le MJ fait un test de Sens + Perception/intuition + 6e sens, difficulté 11, si c'est une réussite, le personnage est prévenu d'un danger. A d8, le même test est possible même si le personnage n'est pas en situation d'alerte ou drogué, évanouie, etc.			✓	✓		
Talentueux Le dé de bonus s'ajoute à deux spécialités de compétences approuvé par le MJ.		✓		✓		



BATTLESTAR GALACTICA

Défauts	d2	d4	d6	d8	d10	d12
Addiction A d4, le produit est courant et dangereux à long terme, sans effet secondaire. (ex.: cigarettes) A d6, le produit est courant et provoque des effets secondaires et est dangereux à long terme (ex.: alcool, chamalla) A d8, le produit est rare, dangereux à long terme et avec des effets secondaires bénin (ex.: drogues douces) A d10, le produit est rare, dangereux à court terme et avec des effets secondaires importants (drogues dures)		✓	✓	✓	✓	
Allergique A d2, allergie non fatale causant la perte de deux points de « choc » et augmente la difficulté d'un cran. A d8, allergie potentiellement fatale. Doit faire un jet de Résistance (Vitalité x 2), difficulté 7 + 1d8, si échec le personnage perd 8 points de dommage basic toutes les deux minutes.	✓			✓		
Avide de reconnaissance Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».		✓				
Brute Mauvaises blagues, blasphèmes constants, envoi de piques... le personnage n'attire pas la sympathie. Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».		✓	✓	✓		
Cleptomane Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».			✓			
Colérique Principalement du « role playing », mais la valeur du trait s'ajoute à la difficulté lorsque la colère est gênante pour les actions du personnage.	✓	✓				
Contrariant Champion des causes perdues ou impopulaires. Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».	✓	✓	✓			
Cupide Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».		✓				
Déficient visuel A d6, le personnage est borgne et la difficulté est augmentée de 1d6 points pour les actions nécessitant une bonne vue comme le combat. A d12, le personnage est aveugle.			✓			✓
Devoir A d6 votre obligation peut être envers une organisation, une personne ou une mission. Si vous n'accomplissez pas votre devoir, vous subirez des conséquences sociales. A d10, vous avez un devoir envers la loi, vous êtes militaire ou au service du gouvernement. Ne pas obéir, c'est la cour martiale ou pire.			✓		✓	
Faible constitution La valeur du trait s'ajoute à la difficulté de résistance aux poisons, maladies, drogues, alcools...	✓	✓	✓			
Fauché Jeu d'argent, racket ou tout autre raison qui font que le personnage ne garde jamais son argent bien longtemps. A la fin de chaque session, le personnage perd 1d4x25% de ses possessions (argent, nourritures et objet de troc) ne concerne pas l'équipement personnel, ni les possessions superflues.		✓				
Idéaliste Le dé du trait s'ajoute à tout test de difficulté qui est contraire à un certain idéal du personnage (le bien, la démocratie, la guerre, etc.)	✓	✓				
Infâme Le personnage n'est pas populaire, les gens ont une faible estime de lui, mais cela ne le rend pas intimidant. Le dé du trait s'ajoute à la difficulté pour les tests d'influence tentés par le personnage, ou s'ajoute en bonus à n'importe qui essayant d'influencer des gens contre lui.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Insensible Le personnage n'a aucun sens de l'humour et peu d'empathie. Le dé s'ajoute à toute difficulté d'interactions sociales.		✓				
Insolent Ne peut s'empêcher d'être moqueur ou farceur et n'aime pas les ambiances trop sérieuses, même si une telle attitude peut lui apporter des ennuis.		✓				
Instable Le personnage a créé sa propre réalité (à définir avec le MJ). Le dé s'ajoute à toutes difficultés aux tests de communication ou d'influence.		✓	✓	✓	✓	✓

Défauts (suite)	d2	d4	d6	d8	d10	d12
Jeunesse/vieillesse Le personnage est soit trop jeune, soit trop vieux. -2 pied de déplacement, -2 PV et dé ajouté à la difficulté des tests d'endurance.			✓			
Lâche Le dé s'ajoute à la difficulté pour les situations qui demandent du courage (intimidation, torture, etc.)		✓	✓	✓		
Laid Le dé s'ajoute à toutes les difficultés des tests sociaux où l'apparence du personnage compte.	✓	✓	✓			
Lourd passé Le personnage a un passé criminel chargé qui peut resurgir au cours de la campagne.			✓			
Malade A d4, maladie bénigne comme l'asthme ou l'eczéma. A d8, problème plus sérieux avec un traitement lourd (diabète, sclérose) A d12, maladie incurable (cancer)		✓		✓		✓
Muet En tant normal, le personnage peut se faire comprendre. En situation de crise, la difficulté est de 7 + 1d8, pour se faire comprendre.				✓		
Mythomane Le dé s'ajoute à tous test visant à convaincre que vous dites la vérité.			✓			
Naïf Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pacifiste Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».			✓			
Paralysé Le personnage a des difficulté pour se déplacer sans assistance et il ne peut marcher, courir, sauter, ... Le dé s'ajoute à la difficulté de tous tests de mouvement.				✓		
Paralysie au combat Le dé indique le nombre de rounds au cours desquels, le personnage ne peut participer au combat, à l'exception de se défendre.		✓		✓		
Paranoïaque Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».		✓				
Paresseux Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».		✓				
Phobie A d4, le dé s'ajoute à la difficulté de tous tests en relation avec l'objet de la phobie. A d10, pour surpasser la paralysie, test de Volonté x 2 contre 7 + 1d10.		✓			✓	
Pied lent Mouvement réduit de 5 pieds.	✓					
Préjugé Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».		✓				
Présomptueux Le dé s'ajoute à toute difficulté pour ne pas relever un défi, à la discrétion du MJ.		✓	✓	✓	✓	
Rebelle Le dé s'ajoute à toutes difficultés pour obéir à des ordres.		✓				
Reconnaissable Le dé s'ajoute à la difficulté de tout test pour ne pas être reconnu.	✓	✓	✓			
Rival Le personnage a un rival de niveau équivalent au sien. Pour toute action contre son rival, celui-ci gagne le dé de bonus.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sadique A d4, le personnage n'est pas un vrai sadique mais il aime infliger une légère souffrance. A d12, il est un monstre de sadisme.		✓				✓
Sensible Le dé s'ajoute à toutes difficulté dans une situation difficile (sang, injure, gore, etc.)	✓	✓	✓			

Défauts (suite)	d2	d4	d6	d8	d10	d12
Sens déficient L'un des sens du personnage est déficient. Le dé s'ajoute à la difficulté lorsque ce sens est sollicité.	✓	✓				
Soif de sang A d4, le personnage s'emporte pour une provocation majeure. Pour se contrôler Volonté + Discipline/concentration contre 7 + 1d4. Il rompt le combat seulement quand son adversaire est KO. A d8, le personnage s'emporte pour la moindre provocation. Il rompt le combat seulement quand son adversaire est mortellement blessé. Le dé ne s'ajoute pas à la difficulté dans les situation où la violence est inacceptable ou suicidaire.		✓		✓		
Soumis Obtempère et se conforme aux ordres qui lui sont donnés par des supérieurs. Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».		✓				
Sourd Le personnage gagne la compétence « Lire sur les lèvres ».					✓	
Superstitieux Pas de règle particulière, principalement du « role playing ».		✓				
Surpoids Le dé s'ajoute à toute difficulté de test d'Athlétisme.	✓	✓	✓			
Tentation Le dé s'ajoute à la difficulté pour résister à l'objet de la tentation (les femmes, les bons cigares, etc.)		✓				



Compétences

Animaux Dressage, Soins des animaux, Course, Vétérinaire, Zoologie	Expertise scientifique Géosciense, Environnementalisme, Sciences naturelles, Mathématiques, Physiques
Armes à feu Fusil d'assaut, Mitraillettes, Lance-grenade, Armurerie, Mitrailleuses, Pistolets, Pistolet mitrailleurs, Fusil à pompe, Fusil de précision	Influence Administration, Bureaucratie, Marché, Conversation, Interrogatoire, Intimidation, Commandement, Persuasion, Politique, Séduction
Armes à distance Arc, Arbalète, Bolas, Grenades, Javelots, Couteau de lancer	Ingénierie mécanique Inventer, Réparer, Plomberie, Design d'astronef
Armes lourdes Artillerie, Démolition, Observation, Lanceur de roquette, Canon d'astronefs, Machine de siège, Arme véhiculaires	Ingénierie technique Astrogation, Système de communication, Programmation, Piratage informatique, Création d'outils techniques, Électroniques, Réparation, Sabotage
Artisanat Architecture, Charpenterie, Armurerie	Perception Déduction, Empathie, Investigation, Lire sur les lèvres, Fouille, Détection, Jeu Tactiques, Orientation, Perception auditive, Goût, Odorat
Arts Évaluation, Cuisine, Forge, Design de jeux, Peinture, Photographie, Poterie, Sculpture, Écriture	Performance Comédie, Danse, Costume, Instrument de musique, Discours, Prestidigitation
Athlétisme Escalade, Contorsion, Esquive, Jonglerie, Saut, Gymnastique, Parachutisme, Course, Sport, Natation, Lancer de poids, Randonnée	Pilotage Véhicules aérien (au choix), Astrogation, Petit astronef (au choix), Grand astronef (au choix), Canon de vaisseau, Système de visée
Combat à mains nues Boxe, Bagarre, Art Martial (au choix), Lutte	Ruse Camouflage, Sabotage, Serrurerie, Vol à la tire, Connaissance de la rue, Discrétion, Contrefaçon
Combat à armes blanche Chaînes, Matraques, Couteau, Forge d'armes, Épées, Fouets	Savoir Évaluation, Culture, Histoire, Loi, Littérature, Philosophie, Religion, Sports
Discipline Concentration, Interrogatoire, Intimidation, Commandement, Morale	Survie Camouflage, Secourisme, Vie en extérieur, Trouver un abri, Milieu de prédilection, Chasse Piège, Herboristerie
Expertise médicale Dentiste, Secourisme, Médecine légale, Génétique, Urgentiste, Neurologie, Pharmacologie, Physiologie, Psychiatrie, Réhabilitation, Chirurgie, Toxicologie, Médecine générale	Véhicule atmosphérique Bus, Automobile, Canoë, Véhicules militaires, Camion, Navires, Sous-marins