D6 Galaxies

NOM .....

PEUPLE .....

TAILLE ..... POIDS .....

AGE ..... SEXE .....

APPARENCE .....

.....

*L'ensemble des données contenues dans ce dossier sont confidentiels et la propriété exclusive du **Bureau de Recensement General** (BRC). Elles sont classifiées "top secret" et ne peuvent être transmises ou cédées.*

Ces données tombent directement sous le coup des articles XII à XXVI des lois fédérale portant sur les crimes de trahison contre la sureté fédérale et du premier et deuxième article du Federal Patriot Act.

Ces données tombent directement sous le coup des articles A12 à A15 des lois corporatistes portant sur les lois du libre échange commerciale , des articles C29 à C32 et C54 des lois corporatiste portant sur le contrat de travail et l'engagement professionnel et des articles D8 à D20 portant sur les crime anti corporatiste en période de conflit.

DERNIERE AFFILIATION CONNUE ?

☐ CORPORATION .....

SERVICE ? .....

EMPLACEMENT ? .....

PERIODE ? .....

☐ FEDERATION .....

AGENCE ? .....

EMPLACEMENT ? .....

PERIODE ? .....

AGILITE
- Acrobatie
- Armes blanches
- Course
- Esquive
- Lancer
- Lutte
- Prestidigitation
- Vol / zéro G
-

SAVOIR
- Astrographie
- Bureaucratie
- Business
- Conn. Académiques
- Conn. du milieu
- Culture
- Électromécanique
- Jeux
- Langages
- Lois
- Médecine
- Réseaux
- Stratégie
- Survie
-

MECANIQUE
- Canons
- Champs de force
- Communication
- Exosquelette
- Pilot. vaisseaux légers
- Pilot. vaisseaux lourds
- Senseurs
- Véhicule surface
-

CHARISME
- Armes Floranes
- Commandement
- Éloquence
- Intimidation
- Mentir
- Séduction
- Vaisseaux Floran
- Volonté
-

VIGUEUR
- Escalade
- Nage
- Puissance
- Resistance
-

PERCEPTION
- Débrouillardise
- Discrétion
- Enquête
- Falsification
- Missile (arme lourde)
- Pister
- Pratique Artistique
- Rechercher
- Tir
-

-Dé libre : Lorsque l'on fait un jet d'Attribut / Compétence, l'un des dés est un "dé libre" (même s'il ne doit y avoir qu'un dé, c'est celui-ci).

- Si le **résultat** du dé est **2, 3, 4 ou 5** : pas de conséquence, on l'ajoute normalement.

- Si le **résultat** du dé est **6**, le dé "explose" : on le relance et on ajoute. On le refait tant que ce sont des 6.

- Si le **résultat** du dé est **1**, ajouter le résultat du dé au résultat du jet :
* Si le seuil est atteint, c'est une petite catastrophe.
* Si le seuil n'est pas atteint, c'est une grosse catastrophe.

METAPSYCHIQUE
- Canalisation
- Sens
- Transformation

-Jet d'Attribut / Compétence :

- On lance autant de dès que l'indique l'attribut / la compétence (dont le dès libre) ;

- On additionne les résultats de chaque dé ;

- Le résultat doit être > ou = au seuil de difficulté.

CAPACITE SPECIALE

Dégâts Naturelles

Mouvement

Point de Destin

Point de Personnage

Point de Destin / de Personnage : On peut utiliser, avant de lancer les dès, SOIT 1 point de Destin SOIT plusieurs point de Personnage :

- Point de Destin :

- 1 point de destin dépensé permet de lancer le double de dès. Ce point de Destin est perdu définitivement perdu sauf condition particulière.

- Point de Personnages :

- 1 point de personnage dépensé permet de lancer 1 dé libre supplémentaire, qui se gère comme 1 dé libre (augmente le score final mais accroît le risque d'échec). Les points de personnage se récupèrent à la fin de l'aventure.

ARMES					
TYPE	DMGES	PORTEE COURTE	PORTEE MOYENNE	PORTEE LONGUE	NOTES
-					
-					
-					
-					
-					

NOTES	MUNITIONS	NOTES
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	

- Frapper son prochain :

1- initiative : jet de Perception, le résultat le plus élevé commence.

2- Attaquer : Jet de compétence adéquat (Tir, Armes blanches, Missiles, …).

3- Déterminer les dommages : faire la sommes des dommages de l'arme (+ les dégâts naturelles si arme blanche ou à mains nues).
La cible fait un jet de Résistance (Vigueur). Le résultat est soustrait des dommages.

4- Enregistrer les dommages : (Dommages de l'arme + Dégâts naturelle) - (protection + résultat jet résistance).

La cible coche 1 case par tranche de 5 points de dommages subit.

ARMURES		
TYPE	AVANTAGES	NOTES
-		
-		
-		

ARGENTS

EQUIPEMENTS

		NIVEAU DE BLESSURE	
	/5	○	Choqué / sonné
	/5	○	Blessé
	/5	○	Gravement blessé
	/5	○	Incapacité / neutralisé
	/5	○	Mortellement blessé
	/5	☠	Tué

-1D a tous les jets jusqu'à la fin du Round.

-1D à tous les jets jusqu'à ce que le personnage récupère entièrement.

-2D à tous les jets jusqu'à ce que le personnage récupère entièrement.

Jet de Résistance (vigueur) ou volonté SD15. Si réussi, conscient mais à -3D. si échec, inconscient pendant 10 D minutes.
Inconscient. Jet de Vigueur chaque round pour se réveiller (SD = nombre de minute depuis que "mortellement blessé"). Si échec, perd encore 2 points de dommage.

Trait plat

PERSONNALITE :

MOTIVATIONS :

	VEHICULE 1	VEHICULE 2
Modèle		
Mvt (atmosphère)		
Mvt (espace)		
Vitesse Dc²		
Équipages		
Passagers		
Résistance		
Écrans / boucliers		
Manœuvrabilité		
Échelle		
Armes / Dmges		
Armes / Dmges		
Soute		
Prix (crédits)		
Disponibilité		
Notes		

NOTES / CONTACT

NOTES