



BSG Mini Six

Table des matières

A propos de ce document.....	2
Définition Des Termes De Jeu Courants.....	2
Jeter Les Dés.....	3
Créer Un Personnage.....	3
Attributs.....	3
Compétences & Spécialisations.....	3
Atouts.....	4
Complications.....	4
Cylons humanoïdes.....	5
Équipements.....	6
Les Douze Colonies de Kobol.....	7
Mécanismes De Jeu.....	8
Actions générales, hors combat.....	8
Quels dés faut-il lancer ?.....	8
Actions multiples.....	8
Ordre des actions dans un tour.....	8
Mouvement.....	8
Points de personnage.....	8
Points d'héroïsme.....	9
Le combat.....	9
Guérison.....	10
Échelle.....	10
Véhicules.....	10
Quelques exemples de véhicules des Douze Colonies.....	12
Quelques exemples de vaisseaux spatiaux civils.....	13
Vaisseaux de l'armée coloniale.....	13
Vaisseaux Cylons.....	14
Exemples de figurants.....	15
Feuille de personnage.....	18
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	19

A propos de ce document

Les informations contenues dans ce document ont été compilées, rédigées et assemblées par **Lionel « YoYo » Meroni**.

La plupart des textes proviennent de Mini Six Bare Bone Edition d'**AntiPaladin Games** et de sa traduction en français par **John Grümph**. D'autres passages sont extraits de **Wikipedia**, de **Battlestar Wiki** ou inspirés du jeu de rôle officiel de Margaret Weis Production.

Les auteurs des illustrations sont :

GrantGould : pages 1, 5, 6, 9, 15 et 16 ; **OtisFrampton** : page 8
ColonelJinx : page 10 ; **Niklas Jansson** : page 17

Textes et illustrations restent la propriété de leurs auteurs respectifs et seront retirés sur demande.

Mini Six appartient à la famille des jeux de l'OpenD6. Il est aussi cinématique et souple que ses parents, mais son objectif est d'être plus rapide et plus léger, en gardant le cœur des mécaniques du jeu, mais en épurant les règles.

Les pages 3 à 6 détaillent la création du personnage, la page 7 donne quelques informations sur l'univers de jeu, tandis que les pages 8 à 11 vous donnent toutes les mécaniques nécessaires pour jouer. Les pages 12 à 17 proposent des listes de véhicules et de figurants standards, directement utilisables dans vos parties avec un minimum d'adaptations si besoin.

Définition Des Termes De Jeu Courants

BSG Mini Six n'a pas été écrit pour les joueurs débutants, ceux qui n'auraient jamais vu de jeu de rôle auparavant. Aussi, si vous êtes perdu, les définitions suivantes devraient vous être utiles.

Aventure : L'histoire dans laquelle les personnages des joueurs sont impliqués. Sauver des survivants, faire exploser un vaisseau-mère cylon, infiltrer le marché noir. C'est un peu comparable à un épisode de série télévisée ou à un film au cinéma. Elle peut être achevée en une seule soirée ou au cours de plusieurs sessions de jeu.

Campagne : Des aventures liées qui forment une plus grande histoire. Par exemple, elle pourrait ressembler à une série de romans parlant de quête épique ou une série télévisée où chaque aventure est un épisode et le fil rouge les personnages récurrents.

Difficulté (Diff.) : C'est le nombre que vous devez obtenir, au minimum, pour réussir ce que vous tentiez de faire. Les défis généraux possèdent six degrés de difficulté (voir p.8). Les difficultés en combat dépendent des scores de défense de l'adversaire, comme la parade, l'esquive, etc.. Parfois, vous essaieriez d'affecter un autre personnage grâce à certaines compétences, comme la Séduction ou l'Intimidation ; il peut y résister grâce à ses propres compétences. Dans ce cas, vous devez battre le score du défenseur pour réussir. La difficulté d'une action donnée peut être modifiée par le MJ en fonction des circonstances.

Meneur de jeu (MJ) : La personne qui s'occupe de tout. Aussi appelé Narrateur. Elle fait vivre l'aventure et agit en tant qu'arbitre impartial pour faire avancer le jeu.

Personnages joueurs (PJ) : Les protagonistes, qu'ils soient des héros ou des anti-héros. Ce sont les personnages contrôlés par les joueurs.

Personnages non-joueurs (PNJ) : Tous les personnages contrôlés par le meneur de jeu. Ce sont les alliés des héros, leurs ennemis, de simples silhouettes dans le décor et tous les autres figurants. Si un personnage n'est pas contrôlé par un joueur, c'est un PNJ. Ces personnages ne suivent pas les règles normales de création. Ils sont construits en fonction des besoins de l'histoire ou de la tâche que souhaite leur assigner le MJ.

Scène : Un combat intense, une excitante poursuite en voiture, une réunion avec des PNJ – tous les moments d'interaction avec d'autres PJ ou PNJ qui durent et forment un tout. Tout comme dans une histoire ou au théâtre, quand l'action s'achève, la scène aussi.

Séance : La réunion des joueurs. Quand vous en avez fini pour la soirée et que tout le monde est rentré chez lui, c'est la fin de la séance. S'il vous plaît, respectez votre hôte et nettoyez l'aire de jeu avant de partir ; c'est tout de même plus sympathique.

Tour : Approximativement dix secondes dans le monde du jeu. On l'utilise pour évaluer la vitesse des actions simples et du combat.

Ce que vous ne trouverez pas dans ce livre, ce sont des exemples détaillés en nombre, des règles exhaustives couvrant tous les scénarios possibles ou d'interminables listes de modificateurs. Nous faisons, en revanche, confiance au meneur de jeu pour appliquer le sens commun, avec l'aide des joueurs, afin que tous s'amusent. Ne ralentissez pas le jeu en perdant du temps à dénicher des règles qui n'existent pas. Et le plus important, quand les règles contredisent le plaisir, c'est ce dernier qui l'emporte.

Jeter Les Dés

Ce système de jeu utilise des dés à six faces ordinaires. Le chiffre devant le « D » indique le nombre de dés qu'il faut lancer, tandis que le chiffre après le + est le modificateur à ajouter. Par exemple, 2D+2 signifie jeter deux dés et ajouter 2 au total.

L'un des dés que l'on jette est toujours le Joker. Utilisez un dé de couleur différente ou jetez le dé à part pour bien marquer qu'il s'agit du Joker. Si le résultat du Joker est un 6, relancez-le et ajoutez le nouveau chiffre obtenu au 6. Si un 6 sort une nouvelle fois, continuez à ajoutez les chiffres et relancez encore une fois ! Continuez jusqu'à ce que le Joker donne un autre résultat.

Créer Un Personnage

1. Distribuez 15 dés entre les six attributs. Aucun attribut ne peut avoir moins de un dé et plus de quatre assignés lors de la création du personnage.
2. Distribuez 12 dés entre les compétences et les atouts. Aucune compétence ne peut avoir plus de deux dés assignés lors de la création du personnage.
3. Sélectionnez des complications.

Éclater les dés : les dés des attributs et des compétences peuvent être éclatés en « points ». Chaque dé équivaut à trois points. Un attribut doit toujours posséder au moins 1D. Il peut avoir uniquement des dés entiers (pas de points bonus), un +1 ou un +2. Passer à +3 indique que la valeur du dé augmente de un. Exemple de progression : 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, etc..

Attributs

Chaque personnage possède six attributs qui mesurent les capacités physiques et mentales communes à toutes les créatures. Les personnages distribuent 15D entre les six attributs. Ils sont généralement mesurés sur une échelle de 1D à 4D, bien que des atouts puissent changer ces limites. Quand vous assignez les dés dans les attributs, vous pouvez choisir des dés entiers ou un mélange de dés et de points.

3 attributs physiques :

L' **Agilité** représente la précision et la coordination.

La **Vigueur** représente la force physique et les dégâts que vous pouvez infliger quand vous frappez à mains nues.

La **Vitalité** représente la résistance, l'endurance et la santé.

3 attributs mentaux :

Le **Charisme** représente l'aura, le rayonnement.

L' **Intelligence** représente la capacité à apprendre, à mémoriser et à créer.

Le **Sens** représente la rapidité de décision et l'acuité aux détails environnants

Compétences & Spécialisations

Les compétences sont au nombre de 22, mais la liste peut très bien être étendue ou réduite en fonction des besoins. Il s'agit de compétences indépendantes, c'est à dire qu'aucune d'elles n'est définitivement liée à un attribut. Au cours du jeu, lorsqu'un test de compétence sera réalisé, le MJ devra déterminer, en fonction de la situation, quel attribut associer.

Les spécialisations sont des aspects précis d'une compétence. Par exemple, une spécialisation de Conduite peut être Automobile ou Moto. Lors de la création ou de l'évolution de son personnage, un joueur peut choisir de dépenser un dé de compétence pour gagner une spécialisation. Une compétence ne peut pas avoir plus de spécialisations que de son nombre de dés. Par

exemple, un personnage avec 0D en Athlétisme ne pourra pas se spécialiser en Course. Par contre, un personnage avec 2D+2 en Savoir pourrait se spécialiser en Histoire et Religion.

Lorsqu'un test de compétence est effectué, si un personnage possède une spécialisation pouvant être utilisée, il bénéficie d'un bonus de 2D sur le jet de dés.

Compétences & Spécialisations

Animaux : Dressage, Soins, Course, Vétérinaire, Zoologie

Armes à distance : Arc, Arbalète, Bolas, Grenades, Javelots, Couteau de lancer

Armes à feu : Fusil d'assaut, Mitraillettes, Lance-grenade, Armurerie, Mitrailleuses, Pistolets, Pistolet mitrailleurs, Fusil à pompe, Carabine de précision

Armes blanche : Chaînes, Matraques, Couteau, Forge d'armes, Épées, Fouets

Armes lourdes : Artillerie, Démolition, Observation, Lance-roquette, Canon d'astronefs, Machine de siège, Arme véhiculaires

Artisanat : Architecture, Charpenterie, Armurerie

Arts : Évaluation, Cuisine, Forge, Peinture, Photographie, Poterie, Sculpture, Écriture

Athlétisme : Escalade, Contorsion, Jonglerie, Saut, Gymnastique, Parachutisme, Course, Sport, Natation, Lancer de poids, Randonnée

Conduite : Automobile, Bus, Camion, Canoë, Moto, Véhicules militaires, Navires, Sous-marins, Vélo

Discipline : Concentration, Interrogatoire, Intimidation, Commandement, Morale

Influence : Administration, Bureaucratie, Marché, Conversation, Interrogatoire, Intimidation, Commandement, Persuasion, Politique, Séduction

Lutte : Boxe, Bagarre, Art Martial (au choix), Lutte

Mécanique : Inventer, Réparer, Plomberie, Design d'astronef

Médecine : Dentiste, Secourisme, Médecine légale, Génétique, Urgentiste, Neurologie, Pharmacologie, Physiologie, Psychiatrie, Chirurgie, Toxicologie, Médecine générale

Perception : Déduction, Empathie, Investigation, Lire sur les lèvres, Fouille, Détection, Jeu Tactiques, Orientation, Perception auditive, Goût, Odorat

Pilotage : Véhicules aérien (au choix), Astrographie, Petit astronef (au choix), Grand astronef (au choix), Canon de vaisseau, Système de visée

Représentation : Comédie, Danse, Costume, Instrument de musique, Discours, Prestidigitation

Ruse : Camouflage, Sabotage, Serrurerie, Vol à la tire, Connaissance de la rue, Discrétion, Contrefaçon

Savoir : Évaluation, Culture, Histoire, Loi, Littérature, Philosophie, Religion, Sports

Sciences : Géoscience, Environnementalisme, Sciences naturelles, Mathématiques, Physiques

Survie : Camouflage, Secourisme, Vie en extérieur, Trouver un abri, Milieu de prédilection, Chasse, Piège, Herboristerie

Technique : Astrographie, Système de communication, Programmation, Piratage informatique, Création d'outils techniques, Électroniques, Réparation, Sabotage

Atouts

Uniquement au cours de la création du personnage, vous pouvez assigner des dés de compétence non utilisés pour acheter des atouts. Les atouts suivants servent d'exemples et d'inspiration. Le chiffre entre parenthèse correspond au coup d'achat pour obtenir cet atout. Votre MJ peut en créer bien d'autres.

Ambidextre (1) : Vous utilisez vos deux mains avec la même aisance.

Attentif (2) : Le MJ peut vous révéler certains indices que d'autres pourraient manquer. Une fois par séance, le personnage peut annoncer qu'il étudie un objet ou une scène. Le MJ lui révèle quelque chose qu'il serait normalement impossible de déterminer. Si rien n'en sort, cet atout peut être utilisé à nouveau. « Élémentaire, mon cher Watson. »

C'est ce que tous nous disons (2) : Vous êtes fait pour commander. Lorsque vous motivez vos compagnons ou que vous leur donnez des ordres, en réussissant un test Moyen dans la compétence appropriée (Discipline, Influence ou Représentation), ces derniers bénéficient d'un bonus de +1D sur leur prochaine action.

Casse-cou (2) : Une fois par séance, vous pouvez oublier toute prudence pour accomplir une action terriblement dangereuse qui pourrait vous coûter la vie. Votre esquive et votre parade sont réduits de moitié tandis que tous les jets de Vigueur sont doublés pour encaisser les dégâts pendant un tour.

Chanceux (2) : Une fois par séance, vous pouvez déclarer que vous vous sentez en veine. Doublez le résultat du prochain jet de dés.

Compagnon (3) : Vous avez un ami loyal qui est prêt à vous accompagner dans vos aventures. Ce personnage ne possède que 10D dans les attributs et 4D dans ses compétences de départ. Il ne reçoit normalement que 1 à 3 PP par séance, mais jamais autant que son intrépide patron.

Contacts (1 à 4) : Vous possédez des contacts capables de vous fournir des informations du ou matériel. La valeur de cet atout correspond au nombre de bénéfices que vous pouvez obtenir dans un scénario grâce à vos contacts ou à la valeur du bénéfice. La nature des contacts doit être précisée (journaliste, homme politique, militaire, truand...)

Destiné (2) : les personnages avec cet atout sentent qu'ils sont promis à un grand dessein. Une fois par séance, le personnage peut décider qu'un jet raté n'a aucune part dans son destin. Il re-lance immédiatement ce jet pour obtenir un résultat différent.

Ombre (1 ou 2) : Vous n'êtes pas fiché par les autorités. A 1D, Vous avez put cacher certaines informations sur vous-même comme une partie de votre vie. A 2D, Vous n'avez aucune existence officielle, vous êtes un vrai fantôme administratif.

Position politique (2 ou 4) : Pour 2D, vous dirigez un mouvement comme un syndicat ou vous êtes un élu local. Pour 4D, vous êtes un membre du gouvernement comme un secrétaire d'État, un membre du Quorum des 12, ou chef de la presse de la flotte, etc...

Renommée (1 à 3) : Vous avez réalisé des actions dans le passé qui vous ont assuré une grande renommée. La valeur de cet atout correspond au nombre de bénéfices que vous pouvez obtenir dans un scénario grâce à celle-ci.

Séduisant (1) : Les gens trouvent votre personnage particulièrement séduisant. Cela peut l'aider à réduire leur suspicion ou à les distraire, selon les circonstances. Une fois par séance, le personnage peut doubler un jet pour toute action liée à son apparence – pour séduire une personne, la baratiner ou simplement pour distraire des gardes.

Complications

Au cours de la création du personnage uniquement, les joueurs doivent sélectionner une complication s'ils n'ont pas pris d'atout, ou 2 complications s'ils ont pris 1 ou plusieurs atouts. Les complications ne donnent pas de dés supplémentaires au cours de la création de personnage; mais, si l'une d'entre elle vient à entrer en jeu, le personnage gagne un PP supplémentaire. Les personnages ne peuvent pas gagner plus d'un PP par complication et par séance de jeu, quelque soit le nombre de fois où la complication intervient.

Addiction : Vous êtes complètement accroc à un certain type de produit (ex : alcool, cigarettes, chamalla, drogue), et vous devez en consommer régulièrement. Lorsque vous vous trouvez en situation de manque, vous ne pouvez plus utiliser vos points d'héroïsme. À chaque fois que votre addiction vous pose des problèmes, vous gagnez un PP.

Code personnel : Vous vivez selon un code et vous ne franchirez jamais la ligne. Peut-être que vous ne vous battez jamais contre un adversaire désarmé, ou que vous vous assurez qu'ils l'avaient venir, ou que vous ne pouvez mentir. Quelque soit la manière dont vous le définissez, votre code signifie beaucoup. Gagnez un PP à chaque fois que votre code complique les choses pour vous ou vos amis.

Devoir : Vos convictions ou votre honneur vous imposent des rites et des comportements quotidiens plus ou moins contraignants. Les devoirs possibles sont : servir un dieu, soigner les malades (pour un médecin), faire éclater la vérité (pour un reporter), etc. Un personnage peut risquer sa vie pour honorer son devoir.

Ennemis : Quelqu'un ne vous aime pas du tout. Et c'est une menace terrifiante. Peut-être qu'il a plus d'amis que vous, peut-être sont-ils plus grands et plus méchants. Gagnez un PP quand il vous complique l'existence.

Fou : Vous pouvez être simplement paranoïaque, avec pour quoi pas quelques TOC. Votre peur de tout et n'importe quoi peut aussi poser problème. Et puis, vous êtes peut-être vraiment petit fils de Zeus et tous les autres se trompent. Dur de convaincre les gens que vous n'êtes pas lunatique. Prenez vos pilules et gagnez un PP à chaque fois que vos psychoses vous mettent dans le pétrin.

Jeune/Vieux : Vous êtes soit très vieux, soit vraiment jeune. En plus de tous les problèmes sociaux liés à votre âge, vous avez un malus de -2 sur votre valeur d'Encaissement. À chaque fois que votre âge vous pose des problèmes, vous gagnez un PP.

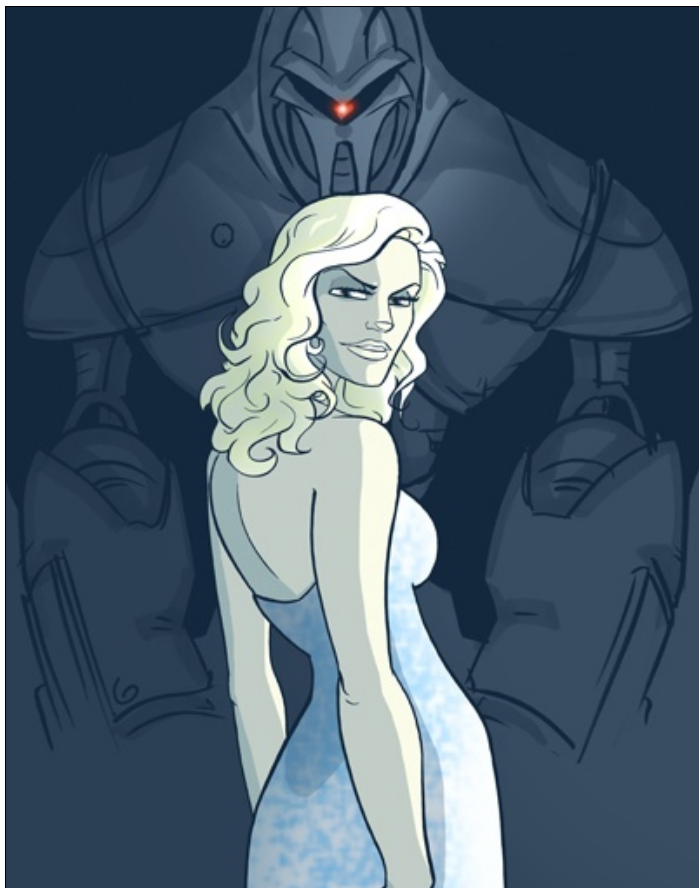
Lourd passé : Vous avez un passé criminel chargé, et vous gagnez un PP supplémentaire quand vos anciennes histoires reviennent vous hanter.

Malheureux en amour : Les choses ne sont pas faciles pour certains hommes. Votre amour en date est en train de mourir, a été enlevée, vous a trahi ou pire, vous a jeté. Vous gagnez un PP à chaque fois que votre vie amoureuse s'effondre de belle manière.

Malheureux en argent : Vous avez vraiment du mal à garder votre argent. Vous gagnez un PP quand vous perdez une grande quantité d'argent à cause de votre bêtise ou de la malchance et que vous n'avez rien en échange.

Rebelle : Vous n'aimez pas que l'on vous donne des ordres. Vous subissez un malus de -2 et vous ne pouvez pas relancer votre dé de joker lorsque vous faites un test pour obéir à un ordre en dépit de votre volonté.

Cylons humanoïdes



Les cylons nous ressemblent ! Ce n'est peut être plus un secret pour les joueurs, mais leur personnage ne le savent peut être pas encore. Les toasters ont évolués et peuvent avoir l'air de parfaits humains, en tout point semblables en apparence, constitués de chair, de sang, de sueur et de larmes. Il est impossible de distinguer un cylon humanoïde d'un humain. La rumeur prétend qu'il existerait un test scientifique couteux en temps et en ressource, et à la fiabilité douteuse.

Dans la série, il existe douze modèles distincts de cylons humanoïdes. Cinq d'entre eux, les « Final Five », sont uniques, et sont les derniers survivants de la treizième colonie. Ils ont eux-mêmes développé les nombreuses copies des sept autres modèles. Dans votre campagne, le nombre de modèles cylons pourrait très bien être différent.

Les cylons humanoïdes n'ont pas été créés dans un but militaire, mais plutôt pour constituer la prochaine étape dans l'évolution des cylons. Toutefois, ils sont utilisés comme espion à cause de leur parfaite ressemblance avec les humains. Ils sont responsables d'avoir orchestré la destruction complète des Douze Colonies grâce à leurs opérations de sabotage et d'infiltration.

Tout comme les humains, les cylons humanoïdes possèdent des sentiments et des sensations (joie, peine, peur, souffrance, plaisir, etc...) qu'ils ne peuvent en aucun cas désactiver. Chaque individu cylon humanoïde développe sa propre personnalité.

Certains joueurs peuvent donc très bien interpréter un personnage cylon humanoïde. Il est possible qu'ils ne le sachent pas dès le départ et que le MJ leur révèle plus tard, au moment opportun pour la campagne afin d'entretenir le suspense, la tension et de créer un effet de surprise. Ils sont alors qualifiés d'agents cylons dormant. Car bien évidemment, il revient au MJ seul de décider qui est un cylon humanoïde. Les joueurs ne peuvent donc pas choisir librement, sans l'accord préalable de leur MJ, les capacités spéciales suivantes, ni les utiliser tant qu'ils ne sont pas conscient de leur état.

Tous les cylons humanoïdes possèdent les capacités suivantes :

Boost physique : Les cylons humanoïdes ont des possibilités physiques ordinaires, similaire à un humain standard. Mais, en cas de nécessité, ils peuvent être capables de prouesses physiques hors norme, un peu comme une poussée d'adrénaline soudaine et contrôlée. Une fois par heure, ils peuvent passer un tour d'action complet pour booster un de leur trois attributs physiques (Agilité, Vigueur, Vitalité) de 2D. Le « boost » dure une minute et est répercuté sur les défenses fixes (Blocage, Esquive, Parade et Encaissement). Il s'agit d'un acte conscient. Un agent dormant n'a pas la possibilité d'utiliser cette capacité.

Connexion électronique : Les cylons humanoïdes peuvent s'interfacer avec un système informatique ou un réseau via un lien direct en fibre optique ou un simple contact avec un port de données Cylon. La communication bidirectionnelle ainsi établie est extrêmement rapide, ce qui augmente considérablement le flux d'informations reçu par le cylon ou la quantité d'instructions envoyée au système informatisé.

Immortalité virtuelle : Lorsqu'un cylon humanoïde décède, il est téléchargé dans un nouveau corps de substitution. Cela ne peut fonctionner que si un vaisseau de résurrection est assez proche.

Système immunitaire : Les cylons humanoïdes sont immunisés contre la quasi totalité des maladies et contre la plupart des types de radiation. En pratique, ils peuvent aussi se passer de dormir et de manger, mais ils sont réticents à le faire.

Vulnérabilités : Il existe certaines rares et anciennes souches bactériennes ou virus pouvant contaminer des cylons humanoïdes non équipés de défenses immunitaires adaptées. Ils sont également sensibles à certaines variétés de radiations.

Équipements

Les personnages peuvent commencer avec une pièce d'équipement lié à chaque compétence développée durant la création du personnage. Par exemple, un pistolet pour la compétence Armes à feu, ou une trousse de premiers soins pour la compétence Médecine, etc.. Pour tout le reste, voyez avec le MJ. Le prix et la disponibilité des équipements sont donnés pour des conditions similaires à la série TV.

Armes à feu

L'utilisation de ce type d'arme est généralement soumise à un jet d'Agilité + Armes à feu.

Armes	Dégâts	Prix	Dispo.
Pistolet léger	3D+2	500 cubits	rare
Pistolet lourd	4D	1000 cubits	militaire
Fusil d'assaut	5D	1200 cubits	militaire
Fusil à pompe	5D	400 cubits	rare
Carabine de précision	4D	2000 cubits	militaire

Armes à distance

L'utilisation de ce type d'arme est généralement soumise à un jet d'Agilité + Armes à distance.

Armes	Dégâts	Prix	Dispo.
Grenade à fragmentation	6D	600 cubits	militaire
Grenade fumigène	-	200 cubits	militaire
Grenade incendiaire	2D+2/tour	1000 cubits	militaire
Grenade aveuglante	-	200 cubits	militaire

Armes blanches

L'utilisation de ce type d'arme est généralement soumise à un jet de Vigueur + Armes blanches. Les dégâts de l'arme s'ajoutent aux dégâts naturels du personnage (Vigueur).

Armes	Dégâts	Prix	Dispo.
Matraque	+1D+1	20 cubits	courant
Couteau	+1D	5 à 40 cubits	courant
Épée	+2D+2	200 cubits	rare
Masse à impulsion électrique	2D+2	80 cubits	militaire

Protections

La valeur de l'armure s'additionne au score de base d'Encaissement du personnage.

Protections	Valeur	Prix	Dispo.
Gilet pare-balles	+3	700 cubits	rare
Combinaison de combat	+6	1500 cubits	militaire
Casque de combat	+1	250 cubits	rare

Portées des armes

Armes	Courte	Moyenne	Longue
Pistolet	30m	60m	90m
Fusil d'assaut	45m	85m	170m
Fusil à pompe	20m	40m	60m
Carabine de précision	300m	600m	1000m
Grenade	10m	20m	40m



Équipement médical

Les équipements médicaux sont généralement utilisés avec un test d'Intelligence + Médecine ou de Vigueur. Certains permettent de pratiquer des actes de médecine dans de meilleures conditions et offrent donc un bonus au test de compétence. D'autres sont des produits nécessaires pour soigner certains troubles, ce qui ne seraient pas possible sans eux.

Matériel	Bonus	Prix	Dispo.
Antibiotiques	+1D	120 cubits	peut courant
Trousse de secours	+2	60 cubits	courant
Médi Kit	+1D+2	3000 cubits	rare
Médicament antiradiation	-	350 cubits	militaire
Morphine	-	200 cubits	militaire
Sédatifs/Somnifères	-	200/60 cubits	peut courant

Équipements divers

Matériel	Prix	Dispo.
Appareil photo	200 cubits	courant
Balle de pyramide	15 cubits	peut courant
Bouteille d'ambrosie	30 cubits	courant
Cigarettes (x5)	20 cubits	peut courant
Jumelles standards	50 cubits	peut courant
Lunettes à vision nocturne	3000 cubits	militaire
Menottes	30 cubits	rare
Trousse à outil standard	100 cubits	peut courant

Les Douze Colonies de Kobol

Point de vue historique

Les Douze Colonies ont été fondées par des colons venus de Kobol, berceau de l'espèce humaine. Approximativement 2000 ans avant la chute des douze colonies, douze des treize tribus de Kobol quittèrent leur planète en raison d'un conflit avec leurs dieux, interprété comme une calamité. Les tribus s'installèrent chacune sur un monde différent, conservant leurs noms et emblèmes originaux. Dans un premier temps, les colonies s'établirent en tant que nations souveraines et prospérèrent séparément (avec leur lot d'affrontements). Lors de la guerre qui les opposa à leur propre création, les robots Cylons, les colonies s'unifièrent afin de faire front commun. La république fédérale des Douze Colonies de Kobol était née.

Point de vue géographique

Toutes les planètes colonisées se trouvent dans le même système planétaire, il s'agit du système solaire de Cyrannus. La population humaine des Douze Colonies était estimée à vingt milliards d'individus avant l'attaque des Cylons. Les douze planètes constituant les Douze Colonies sont les suivantes :

Nom	Ressources	Notes
Aerilon	Agriculture	Une des plus pauvres des colonies.
Aquaria	Algues, Poissons	Grands océans et terres inexploitées.
Canceron	Tylium	Planète volcanique avec d'importants centres pénitenciers.
Caprica	Tourisme, Éducation, Technologie	Capitale politique et culturelle des Douze Colonies.
Gemenon	Bois, Métal, Gaz	Ferveur religieuse et pauvre car trop altruiste.
Leonis	Uranium, Armes, Soldats, Ouvriers	Victime d'une guerre civile face à Caprica, Picon et Scorpia.
Libris	De tout mais en faible quantité	Pacifique, abrite le siège du pouvoir judiciaire des 12 Colonies
Picon	Chantiers navals, Soldats, Pilotes	Quartier général de la flotte coloniale.
Sagittaron	Pauvre, exploitée et délaissée par les autres. Travailleur, religieux, refuse la médecine moderne.	
Scorpia	Militaire	Siège de la flotte coloniale.
Tauron	Finance, Industrie	Siège de la Banque de Réserve Centrale Coloniale.
Virgon	Industrie, La mode	Riche, capitale industrielle des Douze Colonies.

Toutes les colonies parlent la même langue, mais l'origine des colons se distingue par leur accent ou leur dialecte.

Gemenon, Sagittaron et Aerilon sont présentées comme des « colonies pauvres » dont la plupart des habitants sont des cols bleus, tandis que Caprica, Tauron et Virgon fournissent une élite éduquée de cols blancs. Capitale des Colonies, Caprica est particulièrement cosmopolite et les attitudes religieuses des Capricains contrastent nettement avec celles des habitants de Gemenon et Sagittaron.

Point de vue politique



Appelé officiellement « les Colonies-Unies de Kobol », le gouvernement est établi selon les Articles de la Colonisation. Ceux-ci prévoient une présidence et un « cabinet politique » (les ministères d'un gouvernement typique) dont chaque branche est dirigée par un ministre. En cas de décès du président, un ordre de succession est prévu. Par exemple, le ministre de l'éducation est 43e dans cet ordre. La peine de mort est instaurée et les exécutions pour trahison incluent l'exclusion du vaisseau directement dans l'espace. Des gouvernements locaux sont dirigés par un maire. Le gouvernement colonial semble être relativement influencé par quelque forme de religion.

Le Quorum des Douze est composé d'un délégué de chaque planète, mais il ne se substitue pas au gouvernement. Il a une fonction d'arbitrage et de dernier recours, tel le conseil de sécurité des Nations unies. Dans la réalité il est autorisé à prendre des résolutions par voie de vote ce qui pourrait en faire également un organe parlementaire. Il est aussi une instance de dialogue où les douze planètes peuvent discuter à égalité de problèmes divers. Sa seule fonction concrète en temps normal est d'élire le vice-président des Colonies outre les décisions diverses sur qu'il peut prendre par vote des délégués.

Point de vue religieux

Les Coloniaux ont une religion païenne d'inspiration grecque, avec douze dieux (tel Zeus, Apollon ou Athéna). Ces dieux sont appelés les Seigneurs de Kobol.

D'après cette religion, les humains, répartis en 13 tribus, vivaient il y a bien longtemps sur la planète Kobol, gouvernés par les Douze Dieux. Mais un jour, il y a 2 000 ans, il y eut ce que la religion coloniale appela l'Exode. Douze des tribus quittèrent Kobol pour s'installer sur douze planètes d'un autre système solaire, qui allaient devenir un jour les Douze Colonies de Kobol. La 13e, quant à elle, entreprit un long voyage qui la mena vers une lointaine et mythique planète, la Terre.

La religion coloniale s'appuie sur les Manuscrits Sacrés qui racontent la vie des hommes et des dieux sur Kobol. Parmi les Manuscrits Sacrés, le Livre de la Pythie (connu également sous le nom de « Prophétie de la Pythie ») occupe une place importante. Écrit il y a 3600 ans par l'oracle Pythie, il a prédit pour certains l'exode actuel des douze colonies de Kobol. La religion dispose aussi de reliques, comme la Flèche d'Apollon, conservée au musée de Delphes, sur Caprica.

Hormis sur la planète Gemenon (très pieuse), l'athéisme est très répandu parmi les Coloniaux, qui considèrent souvent la religion coloniale comme un recueil de belles légendes inventées, et même comme de la superstition stupide.

Cependant, après la destruction des Colonies par les Cylons, nombre de coloniaux survivants révisent leur jugement.

Mécanismes De Jeu

Actions générales, hors combat

Le personnage doit lancer les dés de l'Attribut approprié plus, éventuellement, ceux d'une Compétence et d'une spécialisation pour battre la difficulté fixée par le MJ en fonction de l'action et des circonstances.

Très facile	2 – 5 (3)
Facile	6 – 10 (8)
Moyen	11 – 15 (13)
Difficile	16 – 20 (18)
Très difficile	21 – 30 (25)
Héroïque	31 et plus



Très facile : Tout le monde peut y arriver. Ces jets ne doivent intervenir que si un succès est critique pour l'histoire en cours.

Facile : Les personnages n'auront sans doute jamais de souci avec ces tâches, mais un individu non-entraîné peut les trouver difficiles.

Moyen : Un personnage moyen a des chances raisonnables d'échouer à ces actions. Des succès consistants nécessitent souvent un entraînement dans une compétence ou un haut score dans l'attribut naturel.

Difficile : Les actions de cette difficulté sont vraiment ardues. Il faut être bien entraîné ou avoir beaucoup de chance.

Très difficile : Les tâches de cette catégories tombent dans le domaine des maîtres dans les compétences utilisées ; peu peuvent espérer réussir sinon.

Héroïque : Ces actions sont pratiquement impossibles. Seuls les plus chanceux ou les grands maîtres peuvent raisonnablement espérer réussir.

Quels dés faut-il lancer ?

Une compétence n'est pas toujours liée au même attribut, ce qui permet une interprétation moins formelle sur la façon de l'utiliser. En fonction de la situation, il revient au MJ de décider quel Attribut il convient d'associer à la Compétence et éventuellement de préciser si une Spécialisation peut être utilisée.

Par exemple, un mécanicien souhaite réparer un Viper Mark II à la propulsion défaillante suite une séance d'entraînement un peu trop poussée. Il fera dans un premier temps un test de Sens + Mécanique pour identifier l'origine de la panne. Pour ensuite trouver une solution avec le peu de matériel dont il dispose, il fera un test d'Intelligence + Mécanique. Enfin, pour faire la réparation il effectuera un test d'Agilité+Mécanique.

Option : Réduire le nombre de dés à jeter

Certains n'aiment pas lancer des brouettes de dés, prétextant que les calculs mathématiques ralentissent le rythme du jeu. Le MJ peut définir une limite sur le nombre de dés à jeter en une seule fois. Par exemple, un seuil de 5 dés au-delà duquel chaque dé supplémentaire est converti en bonus de +3. Lorsqu'un personnage se retrouve à devoir lancer 7D+1, il ne lancera que 5 dés et additionnera 7 à son résultat.

Actions multiples

Les personnages peuvent tenter d'effectuer plus d'une chose au cours d'un tour en retirant un dé à toutes les actions pour chaque action au-delà de la première. Par exemple, si un personnage tente de tirer deux fois, il retire un dé à chacune de ses tentatives.

Ordre des actions dans un tour

On considère qu'un tour de jeu dure environ 10 secondes.

1. déclarez toutes les actions prévues pour le tour.
2. déterminez l'ordre d'initiative en lançant les dés d'Agilité + Sens de chaque personnage. Le résultat le plus élevé commence.
3. les personnages effectuent les jets de toutes les actions qu'ils tentent.

Les cibles peuvent avoir l'opportunité de résister ou d'éviter l'action.

Mouvement

Un personnage peut bouger de trois mètres gratuitement ou de six mètres pour le prix d'une action. S'il désire se déplacer plus vite, il peut jeter sa compétence d'Athlétisme et ajouter le résultat à son mouvement. S'il s'agit de la seule action entreprise ce tour, le mouvement total est doublé.

Points de personnage

À la fin de chaque séance, le MJ récompense les personnages en leur donnant des Points de Personnage (PP). Le nombre de points peut varier selon les séances, généralement de 3 à 7 selon l'histoire, les dangers, les succès et le plaisir.

Dépenser les points de personnage

Toutes les compétences peuvent être augmentées d'un point au prix d'un nombre de PP égal au double du score actuel du dé. Par exemple, un personnage avec un score de 2D+2 en Pilotage devra dépenser 4 PP pour l'augmenter à 3D. Aucune compétence ne peut gagner plus d'un point par séance.

L'achat d'une spécialisation coûte toujours 6PP quelque soit le score du dé de la compétence liée. Une compétence ne peut pas avoir plus de spécialisations que de son nombre de dés.

On peut aussi utiliser les PP pour améliorer les attributs. Cela coûte 5 fois le nombre de dés dans l'attribut pour l'augmenter d'un point. Par exemple, si un personnage a un Esprit de 3D+1, cela lui coûte 15 PP de l'augmenter à 3D+2.



Points d'héroïsme

Les personnages commencent la partie avec un point d'héroïsme et peuvent le dépenser avant n'importe quel jet. Les points d'héroïsme permettent beaucoup de choses, mais une fois dépensés, ils sont perdus.

► Gagner un bonus de +6 à un jet unique (on peut dépenser jusqu'à trois points d'héroïsme sur le même jet)

► Pas de bobo ! Une fois par combat, le personnage peut réduire la gravité d'une blessure d'un niveau

► Effectuer un léger changement dans le décor (trouver une fenêtre ouverte, ou un pot de WD40 et un rouleau d'adhésif, etc.)

► « Acheter » un indice. Parfois les joueurs sont perdus ou pensent qu'ils ont raté quelque chose. Cela leur donne la possibilité de trouver le détail qu'ils auraient sinon raté.

On peut gagner des points d'héroïsme en jouant mieux – le MJ peut ainsi encourager les personnages à accomplir les actions propres à l'histoire et au style de jeu. À moins qu'elles ne soient vraiment contre la nature du jeu, les idées brillantes et les actions héroïques devraient toujours être récompensées.

Le combat

Attaquer un adversaire

La difficulté pour toucher un adversaire dépend de ses scores de défense fixe.

Distance : ajoutez toujours le modificateur de portée à la valeur de l'Esquive (bout touchant -5, portée courte 0, portée moyenne +5, portée longue +10). Voyez la liste des armes pour quelques exemples de portée.

Couverture : si la cible est dissimulée à au moins 50%, ajoutez +5 à la difficulté. Pour une couverture à 75%, ajoutez +10. Il est impossible de toucher une cible couverte à 100%. La luminosité et les ténèbres peuvent aussi fournir une couverture, à la discrétion du MJ.

Défenses fixes

Les joueurs ont noté sur leur feuille, à l'avance, la valeur de leur Esquive, de leur Parade, de leur Blocage et de leur Encaissement. Ces valeurs indiquent la difficulté à battre pour les toucher. Pour cela, multipliez par trois le score de la compétence et ajoutez les points supplémentaires, puis notez le résultat sur la feuille de personnage (les spécialisations ne comptent pas dans le calcul).

Par exemple, John Doe a une compétence d'épée de 5D+1. Sa parade fixe est égale à 16 (5x3, plus 1).

Blocage = (dés de Vigueur + dés de Lutte) x3 + points

Esquive = (dés d'Agilité + dés d'Athlétisme) x3 + points

Parade = (dés de Vigueur + dés d'Arme blanche) x3 + points

Esquive totale : si le personnage ne fait rien d'autre que d'esquiver jusqu'à son prochain tour, il peut ajouter +10 à son score d'Esquive, et appliquer les modificateurs de portée et de couverture normalement. Ce résultat est valable contre toutes les attaques.

Encaissement = (dés de Vitalité) x3 + points, plus la valeur de l'armure + tous les bonus technologiques ou autres



Encaisser les dégâts

Quand la cible a été touchée, l'attaquant peut déterminer les dégâts. Le score d'encaissement de la cible est soustrait à ceux-ci. Le joueur ou le MJ peuvent se reporter à la table des niveaux de dégâts, ci-dessous, pour considérer la gravité des dégâts.

Niveau de blessure	Dégâts* ≥ Encaissement de :
Intact	0 ou moins
Étourdit	1 - 3
Blessé	4 - 8
Grièvement blessé**	4 - 8
Incapacité	9 - 12
Mortellement blessé	13 - 15
Mort	16+

* Tous dégâts supplémentaires égaux ou inférieurs à l'état actuel du personnage augmentent son niveau de blessure d'un cran.

** Un personnage est grièvement blessé si le résultat est entre 4 et 8 et qu'il a déjà été blessé.

Conséquences des blessures

Étourdit : -1D à toutes les actions du tour et du suivant.

Blessé : -1D à toutes les actions jusqu'à guérison

Grièvement blessé : -2D à toutes les actions jusqu'à guérison

Incapacité : En action libre, le personnage peut tenter, avant de perdre conscience de rester debout en réussissant un jet de Vitalité (diff 12). En cas de succès, il peut continuer à agir avec un malus de -3D. En cas d'échec, il est inconscient pendant 10D minutes.

Mortellement blessé : Le personnage est presque mort, inconscient, sans pouvoir résister. Jetez la Vitalité du personnage à chaque tour, le personnage meurt si le jet est inférieur au nombre de minutes durant lesquelles il est resté dans cet état sans soins.

Mort : Le personnage est décédé.

Guérison

Guérison naturelle : Si un personnage blessé se repose, il peut tenter un jet de Vigueur. En cas de succès, il peut guérir un niveau de blessure. La fréquence des jets dépend de la gravité des blessures.

Guérison assistée : Les personnages avec la compétence Médecine peuvent aider leurs compagnons à guérir plus vite. Il peut tenter un jet par jour pour chaque patient traité. Sur un succès, le patient regagne un niveau de blessure.

Niveau de blessure	Fréquence de guérison naturelle	Difficulté du jet de Vigueur	Difficulté du jet de Médecine
Étourdit	1 minute	Automatique	Facile
Blessé	3 jours	6	Moyen
Grièvement blessé	3 jours	6	Moyen
Incapacité	2 semaines	8	Difficile
Mortellement blessé	5 semaines	9	Très difficile

Échelle

Tous les objets ou personnages ne sont pas à la même échelle. Les humains et les cylons sont assez proches en taille pour être considérés comme égaux; mais pas les humains et les vaisseaux spatiaux. Quand vous infligez des dégâts à une cible de taille inférieure ou que vous devez encaisser ses dégâts, vous ajoutez des dés supplémentaires aux dégâts ou un bonus à votre encaissement. Les cibles plus petites ont un bonus pour toucher ou pour esquiver les adversaires plus grands.

Échelle	Modificateur
Personnages, animaux	Aucun
Moto, voiture	+2D/+6
Tank, hélicoptère	+4D/+12
Chasseurs (Viper, Raptor, Raider cylon, etc...)	+6D/+18
Vaisseau civil	+9D/+24
Battlestar, Vaisseau-mère cylon, Station spatiale	+12D/36
Station spatiale gigantesque, planète	+24D/+72

Véhicules

Tous les véhicules partagent des caractéristiques communes. Ces dernières permettent au MJ et aux joueurs de résoudre rapidement toutes les actions relatives aux véhicules.

Compétence : Quelle compétence utiliser pour conduire ou piloter l'engin.

Échelle : La taille du véhicule.

Coque : Utilisé pour encaisser les dégâts.

Manœuvrabilité : La facilité avec laquelle on manie le véhicule. C'est un bonus sur les jets de pilotage et de conduite.

Vitesse : La vitesse de déplacement du véhicule.

Équipage : Le nombre de personnes nécessaires pour manœuvrer le véhicule.

Passagers : Le nombre de personnes embarquées qui ne sont pas des membres d'équipage.

Armes : toutes les armes montées sur le véhicule.

Cargo : la quantité de matériel qu'il peut embarquer.



Combats de véhicule

Certains véhicules possèdent des armes. À moins que ce ne soit spécifié dans leur description, les armes ont la même échelle que le véhicule qu'elles équipent. Les attaques sont résolues de la même manière que dans le combat entre personnages – la seule différence est que le pilote utilise sa compétence de Pilotage à la place de l'Esquive pour éviter d'être touché.

Si une attaque passe, le personnage doit effectuer un jet de Coque pour encaisser les dégâts et consulter la table suivante pour déterminer la sévérité de ceux-ci.

Dégâts	Effets
Dégâts ≥ jet de Coque	Effets temporaires (un tour)
Dégâts ≥ 2 x jet de Coque	Effets permanents (il faut réparer)
Dégâts ≥ 3 x jet de Coque	Effets permanents (la partie est détruite)

Une fois que la sévérité des dégâts est déterminée, le MJ peut déterminer au hasard, ou logiquement, la partie du véhicule qui est endommagée.

1D	Effets	Effets des dommages
1	Perte de 1D de manœuvrabilité	À chaque fois que le véhicule est affecté, il perd 1D et peut tomber en négatif, ce qui donne un malus au pilote.
2-3	Un système interne au hasard	Sélectionnez au hasard un système du véhicule ; soit il est cassé, soit il perd 1D de valeur (si applicable). Exemples : matériel de communication, senseurs, écrans, transmission, armure, DRADIS, armes, etc..
4-6	Dégâts structurels	Le véhicule subit un niveau de blessure. Traitez-les comme pour les personnages. Un véhicule mortellement blessé arrête de bouger. Les véhicules morts sont détruits.

Collisions

Quand les véhicules sont à courte distance (voir paragraphe : « Les distances dans l'espace »), le poursuivant peut tenter de rentrer en collision avec le poursuivi. Il faut que le pilote réussisse un jet de pilotage plus élevé que celui du défenseur. En cas de succès, les deux véhicules subissent des dégâts égaux à la Coque de l'attaquant, plus des dés supplémentaires en fonction de la vitesse relative des véhicules.

Armes multiples

Quand les véhicules possèdent plus d'une arme d'un même type, on peut les utiliser en salve unique. Il faut réussir un test de Commandement dont la difficulté est basée sur le nombre d'armes combinée. Chaque doublement de leur nombre augmente les dégâts d'un point.

Poursuites

Quand vous tentez de rattraper ou de distancer un adversaire, le MJ détermine la distance qui vous sépare (voir paragraphe : « Les distances dans l'espace »). À chaque tour, les véhicules effectuent un test de Pilotage ou de Conduite, avec un bonus égal à la Vitesse du véhicule. Le résultat le plus élevé peut réduire ou augmenter la distance d'un cran s'il le désire. Si la portée est réduite en dessous de courte, votre véhicule est rattrapé ; si la portée passe au-dessus de longue, vous vous échappez.

Réparer un véhicule

Les personnages peuvent réparer les véhicules en utilisant leurs compétences. La difficulté et le matériel sont basés sur le tableau suivant. Les pièces nécessaires peuvent être plus ou moins difficiles à trouver en fonction du véhicule et de l'environnement.

Dés perdus	Difficulté	Temps nécessaire	Pièces requises
1D	Facile	1 heure	Pièces courantes : Carrosserie, tuyau, câble, pompe, filtre, ...
2D	Moyen	4 heures	Pièces complexes : électronique, convertisseurs, arme, ...
3D+	Difficile	1 jour	Pièces spécifiques : ordinateur de vol, générateur, moteur PRL, système DRADIS, ...

Réparation à chaud : Une fois par combat, si la situation le permet un membre d'équipage peut tenter de faire une réparation de fortune dans le feu de l'action. En activant des systèmes de secours ou en effectuant quelques réglages d'ajustement, il peut tenter un jet de Coque + Sens + Technique (ou Mécanique) contre une difficulté de 16 pour récupérer un niveau de blessure, ou 1D de manœuvrabilité ou d'un système interne.

Mouvement des véhicules

Les dés de Vitesse représentent le mouvement relatif des véhicules de même type. Les véhicules sont divisés en quatre larges catégories. Si des véhicules de catégories différentes doivent comparer leur vitesse, comme un chasseur poursuivant un tank, le véhicule le plus rapide reçoit un bonus de dés basé sur la différence entre facteurs de mouvement. Le tableau suivant donne un ordre d'idée des catégories de vitesse existante.

Facteur de vitesse	Modificateur
Engins primitifs / traction musculaire (EP)	0D
Véhicules planétaires (VP)	2D
Véhicules volants (VV)	5D
Véhicules spatiaux (VS)	10D

Les distances dans l'espace

L'espace est immense et vide. Les armes tirent à de grandes portées et les vaisseaux sont incroyablement rapides. Dans ces conditions l'appréciation des distances peut paraître un peu abstraite. Dans l'espace, les distances sont classées en 5 catégories :

Courte : Distance très rapprochée. En deçà c'est le risque de collisions.

Moyenne : Distance standard de combat entre véhicules spatiaux. Toutes leurs armes fonctionnent encore efficacement.

Longue : A cette distance, seuls les plus gros vaisseaux peuvent attaquer efficacement. Les missiles et les capteurs peuvent toujours verrouiller et suivre leur cible avec facilité. Les plus petits vaisseaux devront se rapprocher d'un cran en dessous pour ne pas se faire complètement distancer. Un cran au dessus le contact visuel direct sera perdu.

DRADIS court : Seul le système DRADIS peut détecter et observer un véhicule individuel à cette distance. Les rares armes à encore fonctionner à cette distance sont les missiles autoguidés les mieux élaborés qui peuvent espérer maintenir le verrouillage de leur cible sur d'aussi longue distance, ou les plus puissants canons des grands vaisseaux.

DRADIS long : A cette distance, le système DRADIS peut arriver à détecter un important groupement de petit vaisseaux, ou un seul très grand. Les véhicules ne peuvent plus rentrer en combat à cette distance. Au delà, les émissions de chaleur ou les ondes radios ne peuvent plus être perçues.

Portées des armes dans l'espace

La portée de chacune des armes des engins spatiaux est définie par rapport à l'échelle de distance ci dessus. Lorsque la cible se trouve à un niveau de distance un cran au dessus de la portée de l'arme, elle bénéficie d'un modificateur d'esquive de +5, +10 pour 2 crans d'écart, +15 pour 3. Si la distance séparant les véhicules est DRADIS long, alors l'attaque n'est pas possible.

Quelques exemples de véhicules des Douze Colonies

Voiture

Échelle : +2D



Compétence Conduite

Manœuvrabilité 1D

Coque 2D

Vitesse 2D+1 (VP)

Équipage 1

Passager 4

Picon Luxury Rover

Cargo 500 kg

Armes -

Voiture de sport

Échelle : +2D



Compétence Conduite

Manœuvrabilité 2D

Coque 2D

Vitesse 3D (VP)

Équipage 1

Passager 1

Virgon S-Type 116

Cargo 150 kg

Armes -

Moto

Échelle : +2D



Compétence Conduite

Manœuvrabilité 2D

Coque 1D+2

Vitesse 2D+2 (VP)

Équipage 1

Passager 1

Caprican Street Racer

Cargo -

Armes -

Camion

Échelle : +2D



Compétence Conduite

Manœuvrabilité 1D

Coque 3D

Vitesse 2D (VP)

Équipage 1

Passager 3 (dans la cabine)

Hultquist Motor Truck

Cargo 4.000 kg

Armes -

Hélicoptère

Échelle : +4D



Compétence Pilotage

Manœuvrabilité 2D

Coque 2D

Vitesse 1D+2 (VV)

Équipage 1

Passager 5

Waid-Cooper Civilian
Motors 303

Cargo 1.000 kg

Armes -

Chasseur

Échelle : +6D



Compétence Pilotage

Manœuvrabilité 3D

Coque 2D

Vitesse 3D (VV)

Équipage 1

Passager 0

Scorpia W38 Firecat

Cargo -

Armes Mitrailleuses (2D), portée 30/50/100
8 missiles (4D), portée 1km/4km/8km

Tank

Échelle : +4D



Compétence Conduite

Manœuvrabilité 1D

Coque 6D

Vitesse 2D (VP)

Équipage 3

Passager 1

W105 CAWV Vehicle

Cargo 500 kg

Armes Mitrailleuse (6D échelle personnages)
portée 45m, 85m, 170m
Canon principal (6D),
portée 1km/2km/4km

Navire de combat

Échelle : +6D



Compétence Conduite

Manœuvrabilité 0D

Coque 6D

Vitesse 1D (VP)

Équipage 45

Passager 200

Aquarian Destroyer
Corvette

Cargo 50.000 kg

Armes 4 Mitrailleuses (3D)
portée 150m, 300m, 600m
12 missiles (6D)
portée 5km/10km/20km

Quelques exemples de vaisseaux spatiaux civils

Petit vaisseau civil

Échelle : +9D



Colonial Shuttle 2

Compétence Pilotage

Manœuvrabilité 1D

Coque 3D+1

Vitesse 2D (VS)

Équipage 5

Passager 80

Longueur 50m

Armes -

Grand vaisseau civil

Échelle : +9D



Gemenon Passenger Liner II GL-1702

Compétence Discipline (Com.)

Manœuvrabilité 0D

Coque 4D

Vitesse 1D+1(VS)

Équipage 30

Passager 2.000

Longueur 500m

Armes -

Vaisseaux de l'armée coloniale

Raptor

Échelle : +6D



Colonial Raptor

Compétence Pilotage

Manœuvrabilité 2D+1

Coque 3D

Vitesse 3D (VS)

Équipage 2

Passager 10

Longueur 8,5m

Équipements Système DRADIS
Divers drones et système électronique de reconnaissances et de détection
Moteur PRL

Petit et maniable, pouvant voler dans l'espace et dans l'atmosphère, le raptor est un vaisseau à tout faire. Sa principale fonction est le contrôle DRADIS et la guerre électronique. Il dispose de systèmes d'écoutes, de brouillages et peut assister les chasseurs Vipers avec sa couverture DRADIS. Grâce à ses capacités, et de son moteur PRL, le raptor est aussi un vaisseau de reconnaissance parfait et possède une signature radar minimale. De plus, le raptor est à décollage et atterrissage vertical, et peut transporter environ 10 passagers. De ce fait, il peut accomplir toutes sortes de missions : sauvetages, transport, convoi, etc..

Viper

Échelle : +6D



Colonial Viper mark II

Compétence Pilotage

Manœuvrabilité 3D+2

Coque 2D+1

Vitesse 4D (VS)

Équipage 1

Passager -

Longueur 8,5m

Armes Canons avant MEC-A6 couplés (4D), portée moyenne
8 missiles Javelin HD-80 (6D) avec possibilité de tête nucléaire portée longue

Armé de deux mitrailleuses et de plusieurs missiles air-air, le Viper Mk II est capable de voler non seulement dans l'espace mais aussi dans l'atmosphère, et est extrêmement maniable. Grâce à un système de petits moteurs latéraux, il peut faire une volte-face rapidement, ainsi que du vol stationnaire. Il dispose par ailleurs d'un siège éjectable, et d'une avionique primitive, pour ne pas être piraté par les Cylons. Il est retiré du service actif. Il est cependant réutilisé après le retour des Cylons, étant invulnérable au système de brouillage de ceux-ci, contrairement à son évolution, le Viper Mk VII.

Battlestar

Échelle : +12D



Battlestar Galactica

Compétence Discipline (Com.)

Manœuvrabilité 0D

Coque 6D

Vitesse 1D+1 (VS)

Équipage 3.000

Passager 7.000

Longueur 1.400m

Armes & Équipements Systèmes DRADIS; Moteurs PRL
80 Vipers; 20 Raptors
100 canons (3D, échelle chasseurs) portée moyenne
24 canons électriques (4D) portée longue
12 lance-missile (5D, 8D si nucléaire) portée DRADIS court

Les Battlestars ont tous été construits sur le même modèle. On peut diviser leur structure en deux parties : la coque principale et les deux ponts d'envols rétractables. La coque principale représente la majeure partie du volume d'un Battlestar. Elle se décompose en 3 sections : la proue contient les espaces de vie de l'équipage, ainsi que les centres de commande du vaisseau (le CIC); la partie centrale contient le mécanisme de rétraction des deux ponts d'envols, les hangars de stockage et de réparation, les entrepôts de munitions; la poupe recèle les moteurs sub-luminiques du vaisseau, ainsi que les moteurs PRL. Un Battlestar est conçu pour pouvoir vivre en autarcie totale durant des périodes très prolongées. Ils disposent de très grands réservoirs d'eau potable, ainsi que de systèmes de filtrages et de purifications très performants. Un Battlestar possède de très grands réservoirs, qui lui permettent d'avoir une bonne autonomie. Étant donné qu'ils utilisent un carburant tiré du raffinage d'un minerai que l'on trouve sur les astéroïdes, le tylium, ils sont souvent accompagnés de vaisseaux-miniers.

Vaisseaux Cylons

Raider Échelle : +6D



Compétence Pilotage (1D à 3D)

Manœuvrabilité 4D

Coque 2D

Vitesse 4D+2 (VS)

Équipage 0

Passager 0

Cylon Raider

Longueur 9m

Armes Canons avant couplés (4D),
portée moyenne
12 missiles (6D)
portée longue

Troisième et dernière classe Cylon, le chasseur est un vaisseau intelligent, puisqu'il semble lui aussi être issu de croisements humains/robots. Ils possèdent également la faculté de se télécharger dans une autre copie, ce qui leur permet d'acquérir de l'expérience au fur et à mesure des combats engagés. Toutefois, il semblerait qu'il n'existe qu'un seul modèle de chasseur. Les chasseurs sont lancés depuis les vaisseau-mère cylon.

Raider lourd Échelle : +6D



Compétence Pilotage (2D à 4D)

Manœuvrabilité 2D

Coque 3D+1

Vitesse 3D (VS)

Équipage 0

Passager 12

Cylon Heavy Raider

Longueur 10,5m

Armes Canons avant couplés (4D),
portée moyenne
12 missiles (6D)
portée longue

Les chasseurs lourds multirôle sont capables de transporter plusieurs passagers, qu'il soit cylons ou Humanoïdes.

Vaisseau-mère Échelle : +12D



Compétence Pilotage (4D)

Manœuvrabilité 1D

Coque 5D

Vitesse 2D (VS)

Équipage inconnu

Passager inconnu

Cylon Basestar

Longueur 1.400m

Armes & Équipements Systèmes DRADIS; Moteurs PRL
Raiders; Raiders lourds
Missiles (3D, échelle chasseurs)
portée moyenne
Missiles lourds (6D)
portée DRADIS court

Les Vaisseaux-mères cylons sont des vaisseaux de plus d'un kilomètre de long et de forme atypique. Ils sont armés de nombreux missiles nucléaires, ainsi que de missiles classiques puissants, abritent plusieurs centaines de chasseurs spatiaux Raiders et sont dotés d'un moteur PRL performant. Ils ont une puissance de feu considérable, détruisant la Flotte Coloniale ainsi que les Douze Colonies de Kobol en seulement quelques heures.

Un Basestar n'est pas seulement constitué de matériaux inerte (alliage d'acier, de métal...) mais également de chair. On pourrait ainsi dire qu'il est vivant. Il n'a pas de commande de vol proprement dites mais un hybride, créature mi humaine-mi Cylon, qui est intégrée à ce réseau de chair et contrôle le vaisseau.

Leur puissance de feu est supérieure à celle des Battlestars humains. Un Battlestar ne peut que difficilement détruire un Basestar, et face à une escadre, il ne peut tenir très longtemps. Les cylons en possèderaient au moins une quinzaine, mais probablement beaucoup plus.

Vaisseau résurrection Échelle : +9D



Compétence Pilotage

Manœuvrabilité 0D

Coque 6D

Vitesse 0D (VS)

Équipage inconnu

Passager inconnu

Resurrection Ship

Longueur inconnu

Équipements Systèmes DRADIS; Moteurs PRL

Les vaisseaux résurrections sont des vaisseaux cylons permettant aux cylons de forme humanoïde et de type chasseurs de reprendre vie dans un nouveau corps.

Exemples de figurants

Les figurants présentés ci-après sont parfois moins puissants que des personnages débutants, parfois plus. Voici une échelle pour représenter leur menace potentielle ou leur niveau de puissance.

- * Généralement pas une menace
- ** Une menace mineure seulement s'ils sont en groupe
- *** Une menace sérieuse
- **** Gare, les héros !
- ***** Courageux, ou stupide, de seulement essayer

Tous les attributs, les compétences et le matériel sont typiques d'un représentant moyen. Il existe des individus plus ou moins forts de chaque type.

Les défenses fixes sont précalculées avec toutes les compétences listées. L'encaissement n'inclus pas l'armure et les autres bonus listés. Si un bonus de dé est accordé à la Lutte, à l'Esquive ou à une compétence d'arme, ajoutez simplement 3 au score de la défense.

Les spécialisations sont notées entre parenthèses à la suite de la compétence liée. Comme pour les personnages joueurs, elles donnent un bonus de +2D.

Homme ordinaire *			Échelle : 0D
Agilité 2D	Vigueur 2D	Vitalité 2D	
Charisme 2D	Intelligence 2D	Sens 2D	
Compétences	4 compétences au choix à 1D		
Matériel	Ce qu'il faut pour la profession		
Défenses	Esquive 6, Encaissement 6		

Militaires

Commandant de Battlestar ****			Échelle : 0D
Agilité 2D	Vigueur 4D	Vitalité 3D	
Charisme 4D	Intelligence 3D	Sens 2D	
Compétences	Arts 1D, Athlétisme 1D+1, Armes à feu 1D+1, Armes lourdes 1D, Discipline (Commandement, Interrogatoire, Morale) 3D+1, Lutte 1D+2, Perception 1D, Pilotage (Viper) 2D, Savoir 1D+1, Survie 1D+1		
Atouts	C'est ce que tous nous disons		
Complications	Devoir (préserver la sécurité de son équipage)		
Défenses	Esquive 10, Blocage 16, Encaissement 9		

Second Commandant de Battlestar ***			Échelle : 0D
Agilité 2D	Vigueur 2D+1	Vitalité 4D+2	
Charisme 3D	Intelligence 2D	Sens 2D	
Compétences	Athlétisme 1D, Armes à feu (Pistolet) 1D+2, Discipline (Commandement) 1D+2, Lutte 2D, Mécanique 1D, Perception 1D, Pilotage (Viper) 1D+2, Ruse 1D		
Atouts	C'est ce que tous nous disons		
Complications	Addiction (alcool)		
Défenses	Esquive 9, Blocage 13, Encaissement 14		



Commandant d'escadrille (CAG) ***			Échelle : 0D
Agilité 2D+2	Vigueur 2D+2	Vitalité 2D+2	
Charisme 2D+2	Intelligence 2D+2	Sens 2D+2	
Compétences	Athlétisme 1D+1, Armes à feu (Pistolet) 1D+2, Discipline (Commandement) 1D+2, Influence 1D+2, Lutte 1D+1, Mécanique 1D, Perception 1D+1, Pilotage (Viper) 2D		
Atouts	Séduisant		
Complications	Code personnel (ment jamais)		
Défenses	Esquive 12, Blocage 12, Encaissement 8		

Premier maître, Chef de pont ***			Échelle : 0D
Agilité 2D	Vigueur 3D	Vitalité 2D+1	
Charisme 2D+2	Intelligence 3D	Sens 3D	
Compétences	Athlétisme 1D, Artisanat 1D+2, Armes à feu 1D, Discipline (Commandement) 2D, Lutte 1D+1, Mécanique (Réparer, Design d'astro-nef) 3D, Perception 1D+1, Technique 1D+1		
Atouts	Contacts (populaire chez tous les militaires)		
Complications	Malheureux en amour		
Défenses	Esquive 9, Blocage 13, Encaissement 7		

Pilote de Viper **			Échelle : 0D
Agilité 2D+2	Vigueur 2D+2	Vitalité 2D+1	
Charisme 2D	Intelligence 1D+2	Sens 2D+2	
Compétences	Athlétisme 1D+1, Armes à feu 1D+1, Conduite 1D, Lutte 1D+1, Perception 1D, Pilotage (Viper, Canon de vaisseau) 1D+2		
Défenses	Esquive 13, Blocage 12, Encaissement 7		

Pilote de Viper talentueux *** Échelle : 0D

Agilité 3D+2	Vigueur 2D+2	Vitalité 2D
Charisme 3D	Intelligence 1D+2	Sens 3D
Compétences Athlétisme 1D+2, Armes à feu 1D+2, Conduite (Moto) 1D, Lutte 1D+1, Mécanique 1D, Perception 1D, Pilotage (Viper, Canon de vaisseau) 2D+2, Ruse 1D		
Atouts Casse-cou		
Complications Rebelle		
Défenses Esquive 16, Blocage 12, Encaissement 6		

**Officier contre-mesures électroniques** *** Échelle : 0D

Agilité 3D	Vigueur 2D	Vitalité 3D
Charisme 2D+1	Intelligence 3D	Sens 2D+2
Compétences Athlétisme 1D, Armes à feu 1D, Lutte 1D+1, Perception 2D, Ruse 1D+1, Savoir 1D, Sciences 1D, Technique (Astrographie, Système de communication, Électroniques) 2D+2		
Atouts Attentif		
Complications Devoir (sévir et obéir à ses supérieurs)		
Défenses Esquive 12, Blocage 10, Encaissement 9		

Soldat, Colonial Marine ** Échelle : 0D

Agilité 2D+2	Vigueur 3D	Vitalité 3D
Charisme 1D	Intelligence 1D+2	Sens 2D+2
Compétences Athlétisme 2D, Armes à feu (Pistolet, Fusil d'assaut) 2D+1, Armes blanche 2D, Armes à distance 1D+2, Lutte 2D, Survie 1D+1		
Défenses Esquive 14, Blocage 15, Encaissement 9		

Mécanicien, sous-officier ** Échelle : 0D

Agilité 3D	Vigueur 2D	Vitalité 2D+2
Charisme 1D+2	Intelligence 2D+2	Sens 2D
Compétences Athlétisme 1D, Artisanat 1D, Lutte 1D, Mécanique (Réparer, Design d'astronef) 2D, Perception 1D, Technique 1D+1		
Défenses Esquive 12, Blocage 9, Encaissement 8		

*Autres professions***Expert scientifique** **** Échelle : 0D

Agilité 2D+1	Vigueur 1D+1	Vitalité 2D
Charisme 1D+2	Intelligence 6D	Sens 4D+2
Compétences Animaux 1D, Influence 2D, Mécanique 1D, Médecine 1D, Perception 1D+2, Représentation 1D, Savoir (Culture, Histoire) 2D, Sciences (Géoscience, Mathématiques) 3D, Technique (Programmation) 2D		
Atouts Chanceux		
Complications Fou		
Défenses Esquive 7, Blocage 4, Encaissement 6		

Président par intérim **** Échelle : 0D

Agilité 2D	Vigueur 2D	Vitalité 1D
Charisme 5D	Intelligence 4D	Sens 4D
Compétences Athlétisme 1D, Discipline (Commandement) 1D+2, Influence (Bureaucratie, Persuasion, Politique) 4D, Perception (Empathie) 2D, Savoir (Loi, Religion) 3D		
Atouts Destiné, Position politique		
Complications Ennemis, Malade, Addiction (Chamalla)		
Défenses Esquive 9, Blocage 6, Encaissement 3		

Médecin ** Échelle : 0D

Agilité 2D	Vigueur 2D	Vitalité 2D
Charisme 2D	Intelligence 4D	Sens 2D
Compétences Discipline 1D+2, Influence 1D, Médecine (Chirurgie, Urgentiste, Médecine générale) 3D, Savoir 1D+1, Sciences 1D+2		
Atouts Contacts		
Complications Addiction (Cigarette), Devoir (soigner tout le monde)		
Défenses Esquive 6, Blocage 6, Encaissement 6		

Criminel ** Échelle : 0D

Agilité 2D+1	Vigueur 3D	Vitalité 3D
Charisme 2D	Intelligence 1D+2	Sens 2D
Compétences Athlétisme 1D, Armes à feu (Pistolet) 1D+2, Armes blanche (Couteau) 1D+2, Conduite 1D+1, Lutte 1D+1, Perception 1D		
Défenses Esquive 10, Blocage 13, Encaissement 9		

Journaliste ** Échelle : 0D

Agilité 2D	Vigueur 2D	Vitalité 2D
Charisme 2D	Intelligence 3D	Sens 3D
Compétences Influence (Conversation, Persuasion) 2D, Perception (Investigation, Fouille) 2D, Ruse 1D+2, Savoir 2D		
Défenses Esquive 6, Blocage 6, Encaissement 6		

Ouvrier ** Échelle : 0D

Agilité 2D	Vigueur 3D+1	Vitalité 3D+1
Charisme 1D+2	Intelligence 1D+2	Sens 2D
Compétences Athlétisme 1D, Artisanat (son métier) 1D+2, Mécanique (plomberie) 2D, Lutte 1D		
Défenses Esquive 9, Blocage 13, Encaissement 10		

Politicien ** Échelle : 0D

Agilité 2D+1	Vigueur 1D+2	Vitalité 2D
Charisme 3D	Intelligence 2D+1	Sens 2D+2
Compétences Discipline (Commandement) 1D, Influence (Persuasion, Politique) 2D, Représentation 1D, Perception 1D+2,		
Défenses Esquive 7, Blocage 5, Encaissement 6		

Sportif professionnel *** Échelle : 0D

Agilité 3D+1	Vigueur 3D	Vitalité 3D
Charisme 3D	Intelligence 1D+2	Sens 2D
Compétences Athlétisme (Jeu de pyramide, course) 2D, Discipline 1D, Influence 1D, Lutte 1D+2, Perception (Jeu Tactiques) 1D		
Défenses Esquive 16, Blocage 14, Encaissement 9		

Vendeur au marché noir ** Échelle : 0D

Agilité 2D	Vigueur 2D	Vitalité 2D
Charisme 2D+1	Intelligence 3D	Sens 2D+2
Compétences Armes à feu 1D+1, Influence (Marché, Persuasion) 2D, Lutte 1D, Perception 1D+1, Ruse 1D, Savoir 2D		
Défenses Esquive 6, Blocage 9, Encaissement 6		

Cylons

Centurion cylon **** Échelle : 0D

Agilité 2D	Vigueur 5D	Vitalité 5D
Charisme 2D	Intelligence 2D	Sens 2D
Compétences Athlétisme 1D+1, Armes à feu (Mitrailleuse) 1D+2, Armes blanche 1D+1, Armes lourdes (Démolition, Mortier) Discipline 1D+1, Mécanique 1D, Perception 1D, Ruse 1D, Technique 1D		
Armes Mitrailleuses (5D), Lames (2D)		
Défenses Esquive 10, Blocage 15, Encaissement 15		



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc.

West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

Mini Six Bare Bones Edition, Copyright 2010, AntiPaladin Games.

Mini Six, and APG are trademarks and properties of AntiPaladin Games.

PRODUCT IDENTIFICATION: Product Identity: The D6 System; the D6 trademarks, the D6 and related logos and any derivative trademarks not specified as Open Game Content are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. All rights reserved. All text on pages 26, 27, 28, & 29 (except for game mechanics), all artwork, and trade dress are Product Identity (PI) of AntiPaladin Games. The Mini Six and the Mini Six Bare Bones Edition trademarks and related logos and any derivative trademarks are designated as Product Identity (PI) and are properties of AntiPaladin Games. All rights reserved. Open Game Content: All game mechanics and material not covered under Product Identity (PI) above; OpenD6 trademark and OpenD6 logo.

This is the end of the Open Game License.

If you would like to use the Mini Six trademark or logo beyond the scope of fair use, please visit antipaladingames.com for details.