

MODÈLES DE CYLONS CONNUS

Pack de Traits de Base des Cylons :

Interface Électronique [D6]

Cela permet aux Cylons Humanoïdes d'accéder aux réseaux informatiques via une interface tactile sur leurs vaisseaux spatiaux, ou de communiquer entre-eux, en contact visuel, sans utiliser la vocalisation. Ils peuvent également s'interfacer avec la technologie humaine, via une connexion filaire, en utilisant les ganglions nerveux de leurs bras et d'autres endroits. Lorsqu'ils sont connectés, ils gagnent **D6** à leurs Tests de **SAVOIR**, d'**EXPERTISE SCIENTIFIQUE** et d'**INGÉNIERIE TECHNIQUE**.

Immunité [D12]

Les Cylons sont immunisés contre presque toutes les maladies, les effets environnementaux (bien qu'ils puissent ressentir de la gêne au froid ou à la chaleur) et aux radiations. Ils souffriront de faim, soif et du manque d'air.

Poussée Physique [D8]

Les Cylons peuvent augmenter leur réponse surrénale, en ajoutant **D4** à **deux de leurs Attributs Physiques, pendant 1 Minute, une fois par Heure**. Le Bonus s'étend à leurs Points de Vie, leur Initiative, etc., jusqu'à ce que la Poussée disparaisse.

Immortalité Virtuelle [D10]

À sa mort, un Cylon Humanoïde télécharge sa conscience vers le Vaisseau Résurrection ou l'installation de résurrection le plus proche. Il est possible d'être hors de portée pour le téléchargement, mais la plupart des Cylons ne sont même pas conscients de la portée à laquelle fonctionne la résurrection (plusieurs années-lumière).

Vulnérabilité 01 [D6]

Les Cylons sont vulnérables à une ancienne forme d'encéphalite contre laquelle les humains sont désormais immunisés. **Cela ajoute D6 à un Test DIFFICILE de Résistance et provoque des Blessures**. La maladie est généralement mortelle en quelques jours.

Vulnérabilité 02 [D6]

Les Cylons sont vulnérables à certaines fréquences de rayonnement, comme celles dans l'atmosphère de Ragnar. L'exposition nécessite un **Test de Résistance FORMIDABLE, toutes les 10 Minutes d'exposition**. Les **Dégâts sont égaux à l'échec et donnés en Dégâts de Base**.

Les Cylons sont construits comme des Personnages Vétérans et ont un déficit de 20 points pour leurs Avantages, ce qui nécessitent qu'ils soient compensés par des Défauts (souvent de nature Émotionnelle ou Sociale) et/ou des déficits de Compétences.

Numéro 1 (CAVIL)

Autrement connu sous le nom de Cavil ou John, le Numéro 01 est basé sur un mâle humain d'âge moyen. Il se fait souvent passer pour un prêtre ou un confident, utilisant son esprit vif et ses talents de persuasion pour confondre et induire ses adversaires en erreur. Bien qu'il semble éviter la religion des Cylons, il utilisera ses connaissances de Cylon et de la religion humaine pour manipuler les autres. Il a tendance à adopter des méthodes autoritaires et draconiennes et fait preuve d'une tendance nihiliste.

Les Cavil semblent être ce qui se rapproche le plus d'un leader dans la société Cylon, utilisant leur autorité et leur influence pour convaincre les autres modèles de faire ce qu'ils souhaitent. Ils ont été les premiers Cylons Humanoïdes créés, et leurs connaissances des créateurs peut-être l'une des raisons pour lesquelles ils occupent une telle place dans la société Cylon.

C'est un ennemi vicieux, un sociopathe même selon les standards Cylons. Bien qu'ils évitent généralement le combat les Cavil sont des ennemis brutaux et n'ont aucun soucis à avoir recours à la violence.

Attributs :

FORCE	D6	POINTS DE VIE	14
AGILITÉ	D6	INITIATIVE	D6+D10
VITALITÉ	D6	ENDURANCE	D6+D8
SENS	D10	RÉSISTANCE	2D6
INTELLIGENCE	D12		
VOLONTÉ	D8		

Taille	1,77m (5'8")	Poids	86kg (190lbs)
Cheveux	Gris	Yeux	Marrons
Âge	50/60 ans		

Avantages

Défauts

Interface Électronique	D6	Colérique	D4
------------------------	----	-----------	----

Immunité	D12	Ça va saigner !	D8
Poussée Physique	D8	Vulnérabilité 01	D6
Immortalité Virtuelle	D10	Vulnérabilité 02	D6
C'est ce que tous nous disons	D4	Sadique	D10

Compétences

Athlétisme	D2	Pistolet	D4	Perception	D6
Ruse	D4	Influence	D6	Pilotage	D4
Disciple	D6	-Persuasion	D10	Exp Scien	D6
-Commandement	D10	Savoir	D6	-Sci Phys	D8
-Morale	D10	Ingé Méca	D4	Ingé Tech	D6
		-Hacking	D8		

Numéro 2 (Léoben Conoy)

Le modèle Numéro 2 est particulièrement dangereux. Ces Cylons se présentent comme des prophètes ou des philosophes. Ils sont passés maîtres dans l'art de l'observation, capables d'entremêler vérité et mensonge d'une manière qui les rend crédibles même aux plus cyniques ou prudents. Les Numéros 2 semblent apprécier le jeu de la répartie et sont très difficiles à interroger.

Ils sont les principaux pourvoyeurs du monothéisme Cylon. Souvent, ils parlent de leur capacité de voir les modèles de l'Univers et revendiquent un aperçu particulier des plans de leur Dieu. Ils sont également l'un des combattants les plus compétents de l'écurie masculine des Cylons Humanoïdes.

Léoben semble particulièrement s'intéresser aux affaires des humains qu'il considère importantes pour le Plan de Dieu (ou peut-être qui l'intriguent tout simplement). L'ensemble du modèle a une fixation romantique et prophétique pour le pilote humain Kara Thrace, mais a également montré un intérêt plus philosophique pour les autres membres de la résistance.

Attributs :

FORCE	D6	POINTS DE VIE	16
AGILITÉ	D6	INITIATIVE	D6+D12
VITALITÉ	D6	ENDURANCE	D6+D10
SENS	D12	RÉSISTANCE	2D6
INTELLIGENCE	D10		
VOLONTÉ	D10		

Taille	1,79m (5'9")	Poids	79kg (175lbs)
Cheveux	Blonds	Yeux	Bleus
Âge	30 ans		

Avantages

Défauts

Interface Électronique	D6	Devoir - Plan de Dieu	D6
Immunité	D12	Obsession	D6
Poussée Physique	D8	Vulnérabilité 01	D6
Immortalité Virtuelle	D10	Vulnérabilité 02	D6
Foi	D6	Instable	D4

Compétences

Arts	D2	Pistolet	D4	Perception	D6
Athlétisme	D4	Influence	D6	-Empathie	D8
Ruse	D4	-Persuasion	D8	-Intuition	D8
Discipline	D6	Savoir	D6	Performance	D6
-Morale	D8	Ingé Méca	D2	-Tromperie	D10
Ingé Tech	D4	Combat MN	D6		

Numéro 3 (D'Anna)

Le modèle Numéro 3 est juste derrière les modèles 1 dans la poursuite résolue de ses objectifs, même lorsqu'ils ne coïncident pas avec les souhaits des autres modèles. Ils sont très violents, pratiques et sournois. Ils sont également l'un des modèles les plus puissants des Cylons Humanoïdes, physiquement dangereux et rusés.

Ils sont, comme le modèle Léoben, hautement religieux, souscrivant au Dieu Cylon monothéiste. De même, ils s'expriment bien et sont charismatiques. L'une des rares faiblesses que montrent les Numéros 3 est un besoin d'affection – le Véritable Amour. En cela, ils sont similaires aux Numéros 6.

Attributs :

FORCE	D6	POINTS DE VIE	16
AGILITÉ	D6	INITIATIVE	D6+D10
VITALITÉ	D6	ENDURANCE	D6+D10
SENS	D10	RÉSISTANCE	2D6
INTELLIGENCE	D10		
VOLONTÉ	D10		

Taille	1,85m (6'1")	Poids	72kg (190lbs)
Cheveux	Blonds	Yeux	Bleus
Âge	30 ans		

Avantages

Défauts

Interface Électronique	D6	Devoir - Plan de Dieu	D6
Immunité	D12	Présomptueux	D4
Poussée Physique	D8	Vulnérabilité 01	D6
Immortalité Virtuelle	D10	Vulnérabilité 02	D6
C'est ce que tous nous disons	D4	Sadique	D4

Compétences

Athlétisme	D4	Savoir	D4	Survie	D4
Ruse	D4	Ingé Méca	D4	Ingé Tech	D4
Disciple	D4	Perception	D6	Combat MN	D6
Pistolet	D4	Performance	D6		
Influence	D6	Pilotage	D4		

Numéro 4 (Simon)

Les Numéros 4 sont les Cylons les plus rationnels et les plus proche d'une machine. Ils se font généralement passer pour des médecins ou des scientifiques, une fonction qu'ils remplissent dans la société Cylon. Les Simon sont motivés par la curiosité et le devoir envers la race Cylon, et sont les modèles les plus facilement manipulables par des figures d'autorité comme les Cavil ou les D'Anna, mais ils répondent mieux à la raison et aux faits.

Les Simon étaient rarement utilisés comme agents dormants, car leur programmation de base ne correspondait pas aux personnalités humaines qui avaient été conçues pour eux. Plusieurs des Simon infiltrés ont connu des dysfonctionnements et ont dû être mis en isolation lorsqu'ils ne parvenaient pas à concilier leur réalité mécanique avec les implants de mémoire émotionnelle.

La plupart des Numéros 4 ne se laissent pas facilement influencer par des supplications émotionnelles ou morales. Comme les Numéro 1, ce modèle est pleinement conscient et accepte sa vraie nature et ne ressent pas le besoin d'être « humain ». Ils ne sont pas très religieux, mais se prononcent souvent pour le bien du groupe.

Attributs :

FORCE	D8	POINTS DE VIE	12
AGILITÉ	D6	INITIATIVE	D6+D8
VITALITÉ	D6	ENDURANCE	D6+D8
SENS	D8	RÉSISTANCE	2D6
INTELLIGENCE	D12		
VOLONTÉ	D8		

Taille 1,92m (6'3") Poids 90kg (200lbs)
Cheveux Marrons Yeux Marrons
Âge 30/40 ans

Avantages

Défauts

Interface Électronique	D6	Insensible	D4
Immunité	D12	Curieux	D4
Poussée Physique	D8	Vulnérabilité 01	D6
Immortalité Virtuelle	D10	Vulnérabilité 02	D6
		Présomptueux	D4
		Devoir - Cylons	D6

Compétences

Athlétisme D4 Pistolet D2 Perception D6
Ruse D4 Influence D6 Pilotage D4
Disciple D4 Savoir D6 Exper Scien D6
Exp Médicale D6 Ingé Méca D6 -Biologie D8
-Génétique D8 Ingé Tech D6
-Chirurgie D8 Combat MB D2

Numéro 5 (Aaron Doral)

Les Doral sont un autre modèle d'infiltration, conçu pour semer la discorde et la confusion chez l'ennemi. Ils s'efforcent de saper l'autorité, travaillent avec discrétion et ruse, ce que leur permet leur apparence de « monsieur tout-le-monde ».

Ce sont les plus militants et les plus fanatiques dans leur poursuite des objectifs Cylons. Ils travaillent souvent en tant que responsables des opérations et superviseurs.

Attributs :

FORCE	D6	POINTS DE VIE	16
AGILITÉ	D6	INITIATIVE	D6+D8
VITALITÉ	D6	ENDURANCE	D6+D10
SENS	D8	RÉSISTANCE	2D6
INTELLIGENCE	D10		
VOLONTÉ	D10		

Taille 1,80m (5'9") Poids 82kg (180lbs)
Cheveux Marrons Yeux Marrons
Âge 30 ans

Avantages

Défauts

Interface Électronique	D6	Devoir - Cylons	D6
Immunité	D12	Colérique	D4
Poussée Physique	D8	Vulnérabilité 01	D6
Immortalité Virtuelle	D10	Vulnérabilité 02	D6
	Sadique		D4

Compétences

Athlétisme	D4	Discipline	D6	Combat Mêlée	D4
Ruse	D6	-Morale	D8	Perception	D6
-Conn. Rue	D8	-Résistance	D8	Performance	D6
-Sabotage	D8	Influence	D4	Ingé Tech	D6
Pistolet	D4	Ingé Mech	D4	Combat MN	D4

Numéro 6

L'un des agents dormants Cylons les plus performants, les Six sont l'un des modèles les plus polyvalents pour le travail d'infiltration, en raison de leur capacité à faire preuve d'empathie et à manipuler les émotions humaines. Cette capacité est aussi leur Talon d'Achille : ils sont sujet à des émotions puissantes et, comme les Numéros 3, désirent être aimés. Ils sont aussi facilement poussés à l'action par leur état émotionnel instable.

Comme les Numéros 5, ils sont souvent utilisés comme commandants et/ou observateurs sur le terrain. Ils sont également fortement protecteurs envers leurs « sœurs ».

Attributs :

FORCE	D6	POINTS DE VIE	16
AGILITÉ	D6	INITIATIVE	D6+D8
VITALITÉ	D6	ENDURANCE	D6+D10
SENS	D8	RÉSISTANCE	2D6
INTELLIGENCE	D10		
VOLONTÉ	D10		

Taille 1,83m (6') Poids 64kg (140lbs)
Cheveux Variables Yeux Bleus
Âge 20/30 ans

Avantages

Défauts

Interface Électronique	D6	Tentation	D4
Immunité	D12	Mémorable	D4
Poussée Physique	D8	Vulnérabilité 01	D6
Immortalité Virtuelle	D10	Vulnérabilité 02	D6
Allure	D4	Instable	D4

Compétences

Athlétisme	D4	Influence	D6	Exp Scien	D6
Ruse	D6	-Persuasion	D8	Ingé Tech	D6
-Sabotage	D8	-Séduction	D10	-Hacking	D8
-Discrétion	D8	Savoir	D2	-Programmation	D10
Discipline	D2	Performance	D6	Combat MN	D4
Pistolet	D4	-Tromperie	D8	Perception	D6

Numéro 8 (Sharon Valerii « Boomer »)

Les Sharon sont peu considérées par les autres modèles. Elles sont considérées comme excentriques, émotives et faibles. Les Numéro 8 ont été largement utilisés comme agents dormants et présentent des tendances rebelles qui sont tempérées par une nature craintive et inconstante. Ce sont les modèles les plus humains, c'est probablement la raison pour laquelle ils sont méprisés.

Attributs :

FORCE	D6	POINTS DE VIE	14
AGILITÉ	D8	INITIATIVE	D8+D10
VITALITÉ	D6	ENDURANCE	D6+D8
SENS	D10	RÉSISTANCE	2D6
INTELLIGENCE	D8		
VOLONTÉ	D8		

Taille 1,70m (5'6") Poids 56kg (125lbs)
Cheveux Noirs Yeux Marrons
Âge 20 ans

Avantages

Défauts

Interface Électronique	D6	Confiant	D4
Immunité	D12	Inconstant	D4
Poussée Physique	D8	Vulnérabilité 01	D6
Immortalité Virtuelle	D10	Vulnérabilité 02	D6

Compétences

Athlétisme	D6	Influence	D2	Pilotage	D6
Ruse	D4	Savoir	D2	-Raptor	D10
Discipline	D4	Ingé Méca	D6	Survie	D4
Pistolet	D6	Combat AB	D6	Ingé Tech	D4
Armes Lourdes	D6	Exp Médicale	D2	Combat MN	D4
-Démolition	D8	Perception	D6		

Il existe 12 modèles Cylons, dont seulement 7 ont été rencontrés.