



Nom : **Adria (Malduran)** Race : **Humaine non-Tau'ri**  
Profession : **Orici**

For : **11 (+0)** Dex : **12 (+1)** Con : **11 (+0)**  
Bea : **20 (+5)** Int : **19+2=20 (+5)** Per : **15 (+2)**  
Vol : **36 (+13)** Cha : **24 (+7)**

Escalade : **+0** Natation : **+0** Saut : **+0**  
Combat à Mains Nues : **+0** Armes de Contact : **+0**

Armes à Distance : **+0** Equilibre & Acrobaties : **+0**  
Esquive : **+1** Furtivité : **+0** Sabotage : **+2**

Endurance : **+0** Récupération : **+0** Concentration : **+0**  
Survie : **+0**

Pilotage : **+3** Physique : **+0** Biologie : **+0** Archéologie : **+4** Médical : **+0**  
Stratégies Militaires : **+5** Technologie : **+7** Armement & Balistique : **+1**

Ouïe : **+1** Toucher : **+2** Vue : **+2** Odorat : **+1**

LeaderShip : **+11** Persuasion : **+4** Négociation : **+1** Bluff : **+3** Intimidation : **+8**

**Pouvoirs d'Oktar** : Télékinésie Supérieure, Guérison Supérieure, Régénération Mineure,  
Manipulation Psychique Supérieure, Intelligence Supérieure.

- Adria possède en plus l'aptitude supérieure "*Commandant de Bataille*", qui permet sur un jet de LeaderShip réussi (DD18) de fournir un bonus de +2 sur tout les jets de chacun des membres du groupe durant le tour suivant.

---

Nom : **Baal** Race : **Goauld**

Profession : **Seigneur de Guerre**

For : **14 (+2)** Dex : **18 (+4)** Con : **14 (+2)**  
Bea : **16 (+3)** Int : **22+2=24 (+7)** Per : **17 (+3)**  
Vol : **20 (+5)** Cha : **23+2=25 (+7)**

Escalade : **+0** Natation : **+1** Saut : **+1**  
Combat à Mains Nues : **+2** Armes de Contact : **+2**

Armes à Distance : **+3** Equilibre & Acrobaties : **+0**  
Esquive : **+2** Furtivité : **+1** Sabotage : **+6**

Endurance : **+2** Récupération : **+0**  
Concentration : **+2** Survie : **+2**

Pilotage : **+4** Physique : **+2** Biologie : **+2** Archéologie : **+4** Médical : **+2**  
Stratégies Militaires : **+5** Technologie : **+6** Armement & Balistique : **+3**

Ouïe : **+3** Toucher : **+3** Vue : **+3** Odorat : **+0**

LeaderShip : **+6+3=+9** Persuasion : **+5** Négociation : **+4** Bluff : **+9** Intimidation : **+4**

- En tant que Goauld, Baal a un bonus de +2 en Intelligence et en Charisme, ainsi qu'un bonus de +3 en Leadership et +1 pour tout ce qui touche à la culture Goauld.
- Malus de -1 pour tout les tests lié à l'utilisation d'armes ou d'artefacts non-goaulds.
- Aptitude supérieure "Guérison Symbiotique".

