



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Spycraft 2.0



MALABAR



Image A4H Studios, Udon Studios © Crafty Games

MALABAR

UNE AIDE DE JEU POUR SPYCRAFT 2.0, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin du manuel suivant : World on Fire

Introduction

Cette aide de jeu présente le Malabar (et sa progression des niveaux 1 à 10), un agent de terrain affectionnant tout particulièrement le corps à corps, qu'il s'agisse de boxe ou de full contact, même si sa préférence va vers le moins de règles possible : bref, ce qu'il aime, c'est faire mal. Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

Description

Les malabars sont sans doute les agents les plus répandus au sein des nombreuses organisations impliquées dans le « grand jeu », même s'il est vrai qu'on ne peut pas parler d'agents à proprement parler. Ils sont le plus souvent les hommes de main, les gardes du corps sacrificiables et autres pions dont le rôle principal est de protéger leurs patrons – les cerveaux – de leurs ennemis et de leurs propres malabars. Ils ont rarement un statut d'agent à part entière et ne prennent pas part à une mission en tant que chef ou même sous-chef. À vrai dire, ils prennent même rarement part à une mission dans son entier, tant leur rôle est extrêmement spécifique. En général, ils se voient assigner une tâche après l'autre, de façon à ce qu'elles leur soient expliquées le plus clairement et le plus simplement possible – seul et unique moyen de s'assurer que le travail sera effectué correctement, et encore. Quoi qu'il en soit, il arrive parfois qu'un malabar fasse preuve de plus d'intuition ou de jugement que ses collègues, ou qu'il se distingue par son sens tactique au cours d'un événement inattendu. Suite à une de ces rares occasions, un malabar pourrait rejoindre une équipe d'agents « normaux » même si, comme l'on peut s'y attendre, le mélange est bien souvent détonnant. Les techniques brutales du malabar sont rarement du goût de ses collègues plus raffinés. Mais lorsque les ennuis commencent et que la subtilité n'est plus de mise, les muscles et la capacité du malabar à attirer l'attention des ennemis sont tout d'un coup nettement plus appréciés !

Combat

Un malabar aime le combat, mais pas n'importe lequel. Pour lui, armes à feu et jolis couteaux sont des artifices qui ne font que cacher une inaptitude au véritable corps à corps. Sa prédilection, c'est le combat à mains nues, à la chaise, à la moto... Bref, tout ce qui lui tombe sous la main. Rien n'est trop lourd ou inapproprié pour un malabar. Faisant feu de tout bois, il est particulièrement dangereux au milieu de débris ou d'ustensiles divers, mais même dénué de toute arme, il reste un formidable adversaire, tant à la lutte qu'avec ses poings nus.

Nouvelles règles

Maître d'armes est une classe de base et Grand Maître une spécialité issues de *World on Fire*.



MALABAR 1

Grand maître Endurant Maître d'armes 1

Points de vie/vitalité : 17/15

Seuil non-létal/de stress : 16/12

Initiative : +4 (+1 classe, +3 For)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 18 (+5 classe, +3 For)

RD (résistances) : -/- (-)

Attaque de base/càc/distance : +1/+4/+2 ; +3 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+5 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+2 distance, 3d4+1/19-20)

Aptitudes de classe : *unyielding*

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 4 (+7 For/+5 Dex), Athlétisme 4 (+7 For/+7 Con), Détection 4 (+5 Sag), Intimidation 4 (+7 For/+5 Sag), Mental 4 (+7 Con/+5 Sag)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Combat Expertise, Expert Disarm, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, pistolets

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme

Richesse : 0 (Style de vie 1, Possessions 1, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : —

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 1

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +2, Requête +1, Savoir +2

Contacts : 1 connaissance



MALABAR 2

Grand maître Endurant Maître d'armes 2

Points de vie/vitalité : 19/24

Seuil non-létal/de stress : 16/12

Initiative : +4 (+1 classe, +3 For)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 19 (+6 classe, +3 For)

RD (résistances) : -/- (-)

Attaque de base/càc/distance : +2/+5/+3 ; +3 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+6 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+3 distance, 3d4+1/19-20)

Apptitudes de classe : *unyielding*, life of discipline (*discipline of the body*)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 5 (+8 For/+6 Dex), Athlétisme 5 (+8 For/+8 Con), Détection 5 (+6 Sag), Intimidation 5 (+8 For/+6 Sag), Mental 5 (+8 Con/+6 Sag)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Boxing Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, pistolets

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal

Richesse : 0 (Style de vie 1, Possessions 1, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 1W

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 2

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +3, Requête +2, Savoir +3

Contacts : 1 connaissance

MALABAR 3

Grand maître Endurant Maître d'armes 3

Points de vie/vitalité : 19/34

Seuil non-létal/de stress : 16/12

Initiative : +7 (+2 classe, +3 For, +2)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 19 (+6 classe, +3 For)

RD (résistances) : -/- (-)

Attaque de base/càc/distance : +3/+6/+4 ; +3 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+7 corps à corps, 1d6+3/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+4 distance, 3d4+1/19-20)

Apptitudes de classe : *unyielding, life of discipline (discipline of the body)*

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 6 (+9 For/+7 Dex), Athlétisme 6 (+9 For/+9 Con), Détection 6 (+7 Sag), Intimidation 6 (+9 For/+7 Sag), Mental 6 (+9 Con/+7 Sag)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Boxing Basics, Brawling Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, fusils de chasse, pistolets

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal

Richesse : 1 (Style de vie 1, Possessions 2, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (blood expander x3, liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 1W

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 3

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +4, Requête +3, Savoir +4

Contacts : 1 connaissance



MALABAR 4

Grand maître Endurant Maître d'armes 4

Points de vie/vitalité : 20/43

Seuil non-létal/de stress : 16/12

Initiative : +8 (+2 classe, +4 For, +2)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 21 (+7 classe, +4 For)

RD (résistances) : -/- (-)

Attaque de base/càc/distance : +4/+8/+5 ; +3 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+9 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+5 distance, 3d4+1/19-20)

Apptitudes de classe : *unyielding*, life of discipline (*discipline of the body*), improved reach (+1 case)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 7 (+11 For/+8 Dex), Athlétisme 7 (+11 For/+10 Con), Détection 7 (+8 Sag), Intimidation 7 (+11 For/+8 Sag), Mental 7 (+10 Con/+8 Sag)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Boxing Basics, Brawling Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Improvised Weapon Basics, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, fusils de chasse, pistolets

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal

Richesse : 1 (Style de vie 1, Possessions 2, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (blood expander x3, liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 1W, 1S

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 4

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +5, Requête +4, Savoir +5

Contacts : 1 connaissance

MALABAR 5

Grand maître Endurant Maître d'armes 4 / Bagarreur 1

Points de vie/vitalité : 20/53

Seuil non-létal/de stress : 16/12

Initiative : +10 (+4 classe, +4 For, +2)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 22 (+8 classe, +4 For)

RD (résistances) : -/- (-)

Attaque de base/càc/distance : +5/+9/+6 ; +4 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+10 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+7 distance, 3d4+1/19-20)

Apptitudes de classe : *unyielding*, life of discipline (*discipline of the body*), improved reach (+1 case), *ferocious*, whatever's handy (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 7 (+11 For/+8 Dex), Athlétisme 8 (+12 For/+11 Con), Conduite 1 (+2 Dex), Détection 8 (+9 Sag), Intimidation 8 (+12 For/+9 Sag), Mental 8 (+11 Con/+9 Sag)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Boxing Basics, Brawling Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Improvised Weapon Basics, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, fusils de chasse, *pistolets*

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal

Richesse : 1 (Style de vie 1, Possessions 2, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (blood expander x3, liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 1W, 1S

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 5

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +6, Requête +5, Savoir +6

Contacts : 1 connaissance



MALABAR 6

Grand maître Endurant Maître d'armes 4 / Bagarreur 2

Points de vie/vitalité : 20/62

Seuil non-létal/de stress : 16/12

Initiative : +11 (+5 classe, +4 For, +2)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 22 (+8 classe, +4 For)

RD (résistances) : -/- (-)

Attaque de base/càc/distance : +6/+10/+7 ; +4 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+11 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+8 distance, 3d4+1/19-20)

Apptitudes de classe : *unyielding*, life of discipline (*discipline of the body*), improved reach (+1 case), *ferocious*, whatever's handy (+1), cheap shot I

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 7 (+11 For/+8 Dex), Athlétisme 9 (+13 For/+12 Con), Conduite 2 (+3 Dex), Détection 9 (+10 Sag), Intimidation 9 (+13 For/+10 Sag), Mental 9 (+12 Con/+10 Sag)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Boxing Basics, Brawling Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Improvised Weapon Basics, Improvised Weapon Mastery, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, fusils de chasse, *pistolets*

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal, l'alpinisme

Richesse : 1 (Style de vie 1, Possessions 2, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (blood expander x3, liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 2W, 1S

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 6

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +7, Requête +6, Savoir +7

Contacts : 1 connaissance

MALABAR 7

Grand maître Endurant Maître d'armes 4 / Bagarreur 3

Points de vie/vitalité : 20/72

Seuil non-létal/de stress : 16/12

Initiative : +12 (+6 classe, +4 For, +2)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 20 (+9 classe, +4 For, -3 gear)

RD (résistances) : 3/7 (EX 4)

Attaque de base/càc/distance : +7/+11/+8 ; +4 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+12 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+9 distance, 3d4+1/19-20)

Aptitudes de classe : *unyielding*, life of discipline (*discipline of the body*), improved reach (+1 case), *ferocious*, whatever's handy (+1), cheap shot I, ploy (*stare down*)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 7 (+11 For/+8 Dex), Athlétisme 10 (+14 For/+13 Con), Conduite 3 (+4 Dex), Détection 10 (+11 Sag), Intimidation 10 (+14 For/+11 Sag), Mental 10 (+13 Con/+11 Sag)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Boxing Basics, Brawling Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Improvised Weapon Basics, Improvised Weapon Mastery, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, fusils de chasse, *pistolets*, projectiles

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal, l'alpinisme

Richesse : 2 (Style de vie 1, Possessions 3, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : tactical jacket (M, RD 3/7, EX 4, DP -3, ACP -1, N/SDC 14, UPG (personal tailoring)) ; Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (blood expander x3, liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 2W, 1S

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 7

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +8, Requête +7, Savoir +8

Contacts : 1 connaissance



MALABAR 8

Grand maître Endurant Maître d'armes 4 /

Bagarreur 4

Points de vie/vitalité : 21/81

Seuil non-létal/de stress : 20/12

Initiative : +13 (+7 classe, +4 For, +2)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 20 (+9 classe, +4 For, -3 gear)

RD (résistances) : 3/7 (EX 4)

Attaque de base/càc/distance : +8/+12/+9 ; +4 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+13 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+10 distance, 3d4+1/19-20)

Aptitudes de classe : *unyielding*, life of discipline (*discipline of the body*), improved reach (+1 case), *ferocious*, whatever's handy (+1), cheap shot I, ploy (*stare down*), shrug it off

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 7 (+11 For/+8 Dex), Athlétisme 11 (+15 For/+14 Con), Conduite 4 (+5 Dex), Détection 11 (+12 Sag), Intimidation 11 (+15 For/+12 Sag), Mental 11 (+14 Con/+12 Sag)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Berserker Basics, Berserker Mastery, Boxing Basics, Brawling Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Improvised Weapon Basics, Improvised Weapon Mastery, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, fusils de chasse, *pistolets*, projectiles

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal, l'alpinisme

Richesse : 2 (Style de vie 1, Possessions 3, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : tactical jacket (M, RD 3/7, EX 4, DP -3, ACP -1, N/S DC 14, UPG (personal tailoring)) ; Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (blood expander x3, liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 2W, 2S

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 8

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +9, Requête +8, Savoir +9

Contacts : 1 connaissance

MALABAR 9

Grand maître Endurant Maître d'armes 4 / Bagarreur 5

Points de vie/vitalité : 21/91

Seuil non-létal/de stress : 21/12

Initiative : +13 (+7 classe, +4 For, +2)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 21 (+10 classe, +4 For, -3 gear)

RD (résistances) : 3/7 (EX 4)

Attaque de base/càc/distance : +9/+13/+10 ; +4 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+14 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+11 distance, 3d4+1/19-20)

Apptitudes de classe : *unyielding*, life of discipline (*discipline of the body*), improved reach (+1 case), *ferocious*, whatever's handy (+2), cheap shot I, ploy (*stare down, still standing*), shrug it off

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 7 (+11 For/+8 Dex), Athlétisme 12 (+16 For/+15 Con), Conduite 5 (+6 Dex), Détection 12 (+13 Sag), Intimidation 12 (+16 For/+13 Sag), Mental 12 (+15 Con/+13 Sag)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Berserker Basics, Berserker Mastery, Boxing Basics, Brawling Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Improvised Weapon Basics, Improvised Weapon Mastery, Martial Arts

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, fusils de chasse, *pistolets*, projectiles

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal, l'alpinisme

Richesse : 2 (Style de vie 1, Possessions 3, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : tactical jacket (M, RD 3/7, EX 4, DP -3, ACP -1, N/S DC 14, UPG (personal tailoring)) ; Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (blood expander x3, liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 2W, 2S

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 9

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +10, Requête +9, Savoir +10

Contacts : 1 connaissance



MALABAR 10

Grand maître Endurant Maître d'armes 4 / Bagarreur 6

Points de vie/vitalité : 22/100

Seuil non-létal/de stress : 23/12

Initiative : +15 (+8 classe, +5 For, +2)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 23 (+11 classe, +5 For, -3 gear)

RD (résistances) : 5/9 (EX 4)

Attaque de base/càc/distance : +10/+15/+11 ; +4 pour désarmer

Attaque : combat à mains nues (+16 corps à corps, 1d6+5/19-20) ; ou Taurus Model 608 (+12 distance, 3d4+1/19-20)

Aptitudes de classe : *unyielding*, life of discipline (*discipline of the body*), improved reach (+1 case), *ferocious*, whatever's handy (+2), cheap shot I, ploy (*stare down, still standing*), shrug it off, buff

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con 17, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences : Acrobaties 7 (+12 For/+8 Dex), Athlétisme 13 (+18 For/+16 Con), Conduite 6 (+7 Dex), Détection 13 (+14 Sag), Intimidation 13 (+18 For/+14 Sag), Mental 13 (+16 Con/+14 Sag)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : garde du corps ; *Sciences* : génie civil

Dons : Berserker Basics, Berserker Mastery, Boxing Basics, Brawling Basics, Combat Expertise, Expert Disarm, Improvised Weapon Basics, Improvised Weapon Mastery, Martial Arts, Spirit Basics

Maniements d'armes : armes contondantes, armes contondantes exotiques, armes tranchantes, armes tranchantes exotiques, *combat à mains nues*, fusils de chasse, *pistolets*, projectiles

Intérêts : les sports de combat, le mysticisme, Steven Seagal, l'alpinisme, le rugby

Richesse : 3 (Style de vie 1, Possessions 4, Economies 1)

Style de vie : quartiers (2), Mini Cooper (sub-compact car), modificateur d'apparence -2

Possessions : tactical jacket (M, RD 3/7, EX 4, DP -3, ACP -1, N/S DC 14, UPG (personal tailoring)) ; DR gadget (PR 2) ; Taurus Model 608 .357 Magnum (3d4+1, 1/19-20, 8S48, Rec 15, 9 cases, D/1h, RGD) ; medical gear (blood expander x3, liquid skin patch x3, stimulant shot x3)

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, flasque d'alcool de prune, 10 liens en plastique, manuel « le freefight facile », montre incassable, téléphone portable, lampe de poche, talkie walkie, rouleau de scotch industriel, coupe-boulons, flacon de désinfectant, boîte d'allumettes

Equipement de mission : 2W, 2S

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 10

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +11, Requête +10, Savoir +11

Contacts : 1 connaissance