



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Spycraft 2.0



Doc

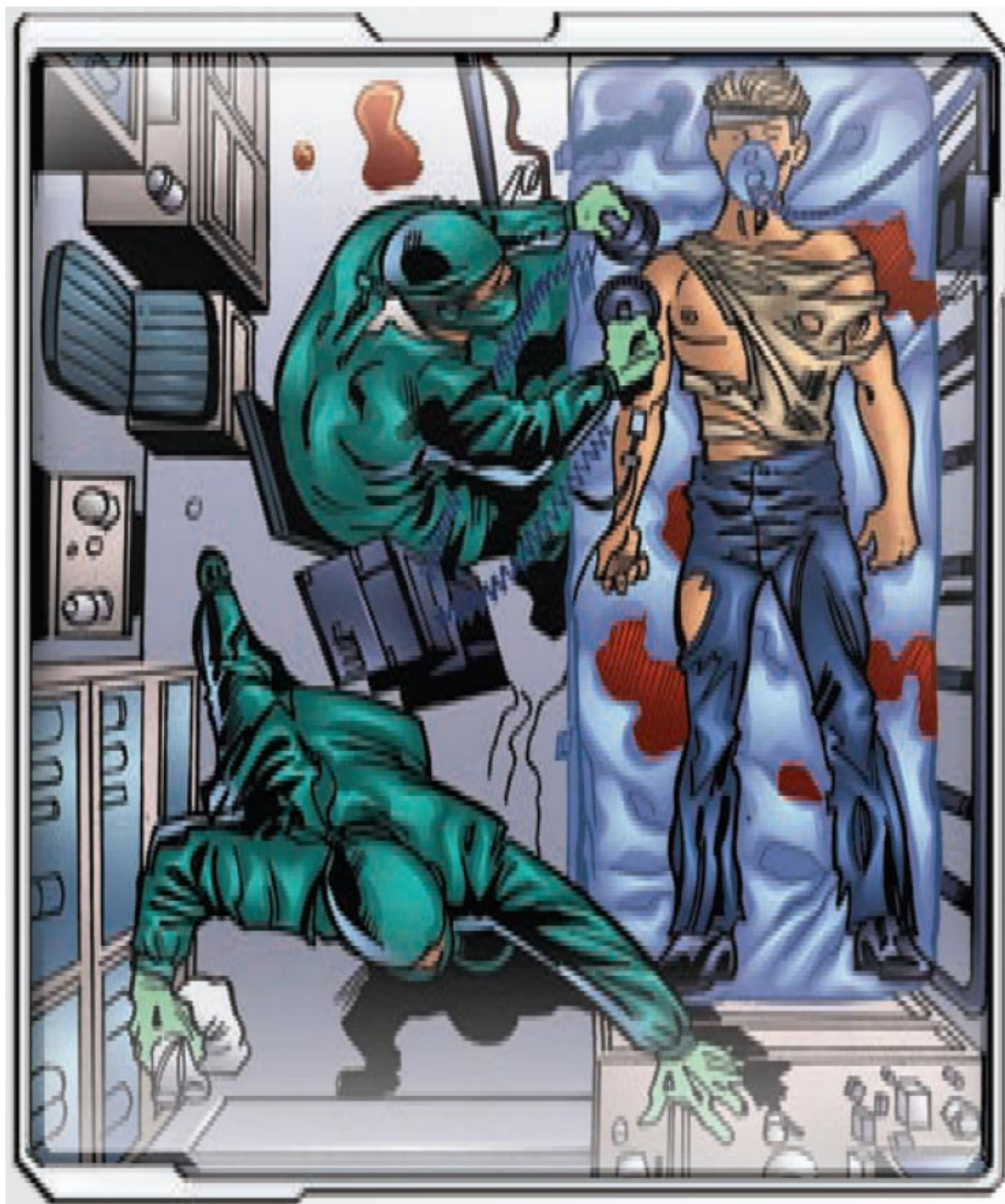


Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR SPYCRAFT 2.0, PAR AEGIS

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que de Spycraft 2.0 Core Rulebook.

Doc

Introduction

Cette aide de jeu présente le « doc » (et sa progression des niveaux 1 à 10), un agent spécial dont le rôle principal est bien souvent de maintenir le reste de son équipe en vie, même s'il possède également de nombreux autres talents. Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

Description

Suivant les circonstances, les agences d'espionnage font parfois peu ou grand cas des pertes humaines. En particulier lorsque des agents de talent sont employés, ou des atouts irremplaçables, il convient de faire en sorte que toute l'équipe sorte indemne – ou au moins vivante – de la mission en cours. C'est ainsi que lors d'opérations susceptibles de présenter de grands risques pour les personnes y prenant part, les agences prévoient toujours au moins un agent qualifié pour soigner ses collègues sur le terrain, afin de permettre une évacuation rapide et en toute sécurité en cas de besoin. Ces agents sont traditionnellement surnommés « doc » par leurs collègues, la faute à un manque d'imagination patent. Mais contrairement à ce qu'on pourrait croire, leurs talents ne se limitent pas à soigner les blessures légères et à conduire des véhicules de secours. Scientifiques dans l'âme, ces agents de terrain possèdent toute une panoplie de connaissances théoriques et pratiques qui trouvent sans difficulté une application sur le champ des opérations. Excellents conseillers, ils savent trouver le mot juste pour aider chaque équipier en toute situation et repèrent souvent le petit détail qui peut faire basculer une opération. Enfin, ils sont adeptes du travail bien fait, ce qui ne peut être accompli qu'avec les outils adéquats. Ainsi, ce cher bon vieux « doc » ne part jamais en mission sans emmener avec lui tout ce qu'il faut de matériel de survie et de petites malettes du parfait magicien.

Combat

Bien qu'il sache se défendre en cas de besoin, « doc » n'est pas amateur de combats. Son rôle consiste plus souvent à glisser entre les balles pour soigner les blessés et organiser son camp plutôt qu'à sortir un gros calibre et à tirer sur tout ce qui bouge. Toutefois, il garde sur lui les moyens de protéger son intégrité physique et peut épauler ses camarades pour organiser un tir de couverture au besoin.

Nouvelle spécialité

COLLECTIONNEUR

- Don supplémentaire : Pack Rat.
- Votre Intelligence ou votre Sagesse augmente de 1 (la plus faible des deux, au choix en cas d'égalité). Ce bonus est appliqué après toute modification éventuelle de vos caractéristiques due à votre Talent.
- Vous obtenez 1 Intérêt supplémentaire aux niveaux de carrière 0, 2, 6, 10, 14 et 18.
- A chaque fois que vous gagnez 1 ou plusieurs rangs dans la compétence Profession, vous gagnez un nombre égal de rangs dans la compétence Analyse. Vous ne pouvez dépasser ainsi votre nombre de rangs maximum dans la compétence Analyse.

Collectionneur est une nouvelle spécialité et Médecin (voir plus loin) une nouvelle classe d'expert, issues de *World on Fire*.

Doc 1

Collectionneur Cérébral Scientifique 1

Points de vie/vitalité : 14/10

Seuil non-létal/de stress : 14/15

Initiative : +2 (+2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 14 (+2 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +0/+0/+2

Attaque : H&K P7 (+2 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+0 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study

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

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 12

Compétences : Athlétisme 4 (+4 For/+6 Con), Analyse 4 (+7 Int/+6 Sag), Bureaucratie 4 (+7 Cha/19-20), Conduite 4 (+6 Dex), Cultures 4 (+7 Int), Détection 2 (+4 Sag), Electronique 2 (+5 Int/+4 Sag), Fouille 2 (+5 Int), Informatique 4 (+7 Int), Mécanique 2 (+5 Int/+4 Sag), Médecine 4 (+7 Int/+6 Sag), Mental 4 (+6 Con/+6 Sag), Profession 4 (+5 Cha), Sciences 4 (+9 Int/19-20), Survie 4 (+6 Sag/+5 Cha), Tactiques 4 (+6 Sag/+5 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : docteur, humanitaire ; *Sciences* : chimie, génétique, mathématiques, pharmacologie, programmation

Dons : Pack Rat, Scholar, Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : armes de poing, armes tranchantes

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature

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

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de premiers secours I ; kit de reconstitution I

Economies : 400 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 1G, 1E, +1 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 1

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +3, Requête +2, Savoir +5

Contacts : 1 connaissance



Doc 2

Collectionneur Cérébral Scientifique 2

Points de vie/vitalité : 14/16

Seuil non-létal/de stress : 14/15

Initiative : +2 (+2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 15 (+3 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +1/+1/+3

Attaque : H&K P7 (+3 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+1 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 12

Compétences : Athlétisme 5 (+7 For/+9 Con/19-20), Analyse 5 (+8 Int/+7 Sag), Bureaucratie 5 (+8 Cha/19-20), Conduite 4 (+6 Dex), Cultures 4 (+7 Int), Détection 2 (+4 Sag), Electronique 2 (+5 Int/+4 Sag), Fouille 2 (+5 Int), Informatique 4 (+7 Int), Mécanique 2 (+5 Int/+4 Sag), Médecine 10 (+13 Int/+12 Sag), Mental 5 (+7 Con/+7 Sag), Profession 5 (+6 Cha), Sciences 5 (+10 Int/19-20), Survie 5 (+9 Sag/+8 Cha/19-20), Tactiques 5 (+7 Sag/+6 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : docteur, humanitaire ; *Sciences* : chimie, génétique, mathématiques, pharmacologie, programmation

Dons : Pack Rat, Scholar, Survivalist, Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : armes de poing, armes tranchantes

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile

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

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de premiers secours I ; kit de reconstitution I

Economies : 900 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman « Guerre et paix », flasque d'eau de vie, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 2G, 1E, +1 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 2

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +4, Requête +3, Savoir +6

Contacts : 1 connaissance

Doc 3

Collectionneur Cérébral Scientifique 3

Points de vie/vitalité : 14/23

Seuil non-létal/de stress : 14/15

Initiative : +3 (+1 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 15 (+3 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +1/+1/+3

Attaque : H&K P7 (+4 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+1 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine), bright idea (2/session)

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

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 12

Compétences : Athlétisme 6 (+8 For/+10 Con/19-20), Analyse 6 (+9 Int/+8 Sag), Bureaucratie 6 (+9 Cha/19-20), Conduite 4 (+6 Dex), Cultures 4 (+7 Int), Détection 2 (+4 Sag), Electronique 5 (+8 Int/+7 Sag), Fouille 2 (+5 Int), Informatique 6 (+9 Int), Mécanique 2 (+5 Int/+4 Sag), Médecine 11 (+14 Int/+13 Sag), Mental 6 (+8 Con/+8 Sag), Profession 6 (+7 Cha), Sciences 6 (+11 Int/19-20), Survie 6 (+10 Sag/+9 Cha/19-20), Tactiques 6 (+8 Sag/+7 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : docteur, humanitaire ; *Sciences* : chimie, génétique, mathématiques, pharmacologie, programmation

Dons : Pack Rat, Scholar, Survivalist, Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : *armes de poing*, armes tranchantes

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile

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

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de premiers secours I ; kit de reconstitution I

Economies : 900 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 2G, 1E, +1 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 3

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +5, Requête +4, Savoir +7

Contacts : 1 connaissance



Doc 4

Collectionneur Cérébral Scientifique 4

Points de vie/vitalité : 14/29

Seuil non-létal/de stress : 14/16

Initiative : +3 (+1 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 16 (+4 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +2/+2/+4

Attaque : H&K P7 (+5 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+2 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine), bright idea (2/session)

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

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 16, Cha 12

Compétences : Athlétisme 7 (+9 For/+11 Con/19-20), Analyse 7 (+10 Int/+10 Sag), Bureaucratie 7 (+10 Cha/19-20), Conduite 4 (+6 Dex), Cultures 4 (+7 Int), Détection 2 (+5 Sag), Electronique 6 (+9 Int/+9 Sag), Fouille 2 (+5 Int), Informatique 7 (+10 Int), Mécanique 5 (+8 Int/+8 Sag), Médecine 12 (+15 Int/+15 Sag), Mental 7 (+11 Con/+12 Sag/19-20), Profession 7 (+10 Cha/19-20), Sciences 7 (+12 Int/19-20), Survie 7 (+12 Sag/+10 Cha/19-20), Tactiques 7 (+10 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : docteur, humanitaire ; *Sciences* : chimie, génétique, mathématiques, pharmacologie, programmation

Dons : Advisor, Bandage, Pack Rat, Scholar, Survivalist, Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : *armes de poing*, armes tranchantes

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile

Richesse : 5 (Style de vie 3, Possessions 4, Economies 3)

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de premiers secours II ; kit de reconstitution I ; kit de chirurgie I

Economies : 900 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, briquet, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 2G, 1E, 1S, +1 Cha

Objets courants de mission : 6

Niveau de carrière : 4

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +7, Requête +5, Savoir +9

Contacts : 1 connaissance

Doc 5

Collectionneur Cérébral Scientifique 4 / Médecin 1

Points de vie/vitalité : 14/37

Seuil non-létal/de stress : 14/16

Initiative : +3 (+1 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 16 (+4 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +2/+2/+4

Attaque : H&K P7 (+5 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+2 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine), bright idea (2/session), *angel in white*, search and rescue

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

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 16, Cha 12

Compétences : Athlétisme 8 (+11 For/+13 Con/18-20), Analyse 8 (+11 Int/+11 Sag), Bureaucratie 7 (+10 Cha/19-20), Conduite 8 (+10 Dex), Cultures 4 (+7 Int), Détection 3 (+6 Sag), Electronique 6 (+9 Int/+9 Sag), Fouille 3 (+6 Int), Informatique 7 (+10 Int), Mécanique 5 (+8 Int/+8 Sag), Médecine 13 (+19 Int/+19 Sag/18-20), Mental 7 (+11 Con/+12 Sag/19-20), Profession 8 (+11 Cha/19-20), Sciences 8 (+13 Int/19-20), Survie 8 (+14 Sag/+12 Cha/18-20), Tactiques 7 (+10 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, rotoary-wing aircraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : administrateur, docteur, humanitaire ; *Sciences* : chimie, génétique, mathématiques, pharmacologie (antidotes), programmation

Dons : Advanced Skill Mastery (Survivalist), Advisor, Bandage, Pack Rat, Scholar, Survivalist, Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : *armes de poing*, armes tranchantes, combat à mains nues

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile

Richesse : 7 (Style de vie 3, Possessions 5, Economies 4)

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de premiers secours II ; kit de reconstitution I ; kit de chirurgie I ; kit de mécanique I

Economies : 1 600 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, briquet, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 2S, 2G, 1R, 1E, +1 Cha

Objets courants de mission : 6

Niveau de carrière : 5

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +8, Requête +6, Savoir +10

Contacts : 1 connaissance



Doc 6

Collectionneur Cérébral Scientifique 4 / Médecin 2

Points de vie/vitalité : 14/44

Seuil non-létal/de stress : 14/16

Initiative : +3 (+1 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 17 (+5 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +3/+3/+5

Attaque : H&K P7 (+6 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+3 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine), bright idea (2/session), *angel in white*, search and rescue, "Stay with me!" (Médecine)

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

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 16, Cha 12

Compétences : Athlétisme 9 (+12 For/+14 Con/18-20), Analyse 9 (+12 Int/+12 Sag), Bureaucratie 9 (+12 Cha/19-20), Conduite 8 (+10 Dex), Cultures 8 (+11 Int), Détection 3 (+6 Sag), Electronique 6 (+9 Int/+9 Sag), Fouille 3 (+6 Int), Informatique 7 (+10 Int), Mécanique 5 (+8 Int/+8 Sag), Médecine 14 (+20 Int/+20 Sag/18-20), Mental 8 (+12 Con/+13 Sag/19-20), Profession 9 (+12 Cha/19-20), Sciences 9 (+14 Int/19-20), Survie 9 (+15 Sag/+13 Cha/18-20), Tactiques 7 (+10 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, rotoary-wing aircraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est, Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : administrateur, docteur, humanitaire ; *Sciences* : chimie, génétique, mathématiques, pharmacologie (antidotes), programmation

Dons : Advanced Skill Mastery (Survivalist), Advisor, Bandage, Pack Rat, Scholar, Survivalist, Talented (Scholar), Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : *armes de poing*, armes tranchantes, combat à mains nues

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile, la religion, la randonnée

Richesse : 8 (Style de vie 3, Possessions 6, Economies 4)

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; kit de premiers secours III ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; kit de chirurgie II ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de reconstitution I ; kit de mécanique I ; kit d'électronique I

Economies : 1 600 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, briquet, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipeement de mission : 3S, 2G, 1R, 1E, +1 Cha

Objets courants de mission : 6

Niveau de carrière : 6

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +9, Requête +7, Savoir +11

Contacts : 1 connaissance

Doc 7

Collectionneur Cérébral Scientifique 4 / Médecin 3

Points de vie/vitalité : 14/52

Seuil non-létal/de stress : 14/16

Initiative : +4 (+2 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 17 (+5 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +4/+4/+6

Attaque : H&K P7 (+7 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+4 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine), bright idea (2/session), *angel in white*, search and rescue, "Stay with me!" (Médecine), patch up I

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +9

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 16, Sag 16, Cha 12

Compétences : Athlétisme 10 (+13 For/+15 Con/18-20), Analyse 10 (+13 Int/+13 Sag), Bureaucratie 10 (+13 Cha/19-20), Conduite 8 (+10 Dex), Cultures 8 (+11 Int), Détection 5 (+8 Sag), Electronique 6 (+9 Int/+9 Sag), Fouille 5 (+8 Int), Informatique 7 (+10 Int), Mécanique 5 (+8 Int/+8 Sag), Médecine 15 (+21 Int/+21 Sag/18-20), Mental 10 (+14 Con/+15 Sag/19-20), Profession 10 (+13 Cha/19-20), Sciences 10 (+15 Int/19-20), Survie 10 (+16 Sag/+14 Cha/18-20), Tactiques 7 (+10 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, rotoary-wing aircraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est, Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : administrateur, docteur, humanitaire ; *Sciences* : chimie, génétique, mathématiques, pharmacologie (antidotes), programmation

Dons : Advanced Skill Mastery (Survivalist), Advisor, Bandage, Pack Rat, Scholar, Survivalist, Talented (Scholar), Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : *armes de poing*, armes tranchantes, combat à mains nues, fusils de chasse

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile, la religion, la randonnée

Richesse : 8 (Style de vie 3, Possessions 6, Economies 4)

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; kit de premiers secours III ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; kit de chirurgie II ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de reconstitution I ; kit de mécanique I ; kit d'électronique I

Economies : 1 600 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, briquet, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 3S, 2G, 1R, 1E, +1 Cha

Objets courants de mission : 6

Niveau de carrière : 7

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +10, Requête +8, Savoir +12

Contacts : 1 connaissance



Doc 8

Collectionneur Cérébral Scientifique 4 / Médecin 4

Points de vie/vitalité : 14/59

Seuil non-létal/de stress : 14/16

Initiative : +4 (+2 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 18 (+6 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +5/+5/+7

Attaque : H&K P7 (+8 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+5 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine), bright idea (2/session), *angel in white*, search and rescue, "Stay with me!" (Médecine), patch up I, resuscitation (1/scene), vehicle familiarity I

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

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 17, Sag 16, Cha 12

Compétences : Athlétisme 11 (+14 For/+16 Con/18-20), Analyse 11 (+14 Int/+14 Sag), Bureaucratie 11 (+14 Cha/19-20), Conduite 11 (+13 Dex), Cultures 10 (+13 Int), Détection 7 (+10 Sag/19-20), Electronique 6 (+9 Int/+9 Sag), Fouille 7 (+10 Int/19-20), Informatique 7 (+10 Int), Mécanique 5 (+8 Int/+8 Sag), Médecine 16 (+22 Int/+22 Sag/18-20), Mental 11 (+15 Con/+15 Sag/19-20), Profession 11 (+14 Cha/19-20), Sciences 11 (+16 Int/19-20), Survie 11 (+17 Sag/+15 Cha/18-20), Tactiques 7 (+10 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, rotoary-wing aircraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est, Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : administrateur, docteur, humanitaire ; *Sciences* : chimie, génétique, mathématiques, pharmacologie (antidotes), programmation

Dons : Advanced Skill Mastery (Survivalist), Advisor, Bandage, Observer, Pack Rat, Scholar, Survivalist, Talented (Scholar), Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : *armes de poing*, armes tranchantes, combat à mains nues, fusils de chasse

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile, la religion, la randonnée

Richesse : 9 (Style de vie 3, Possessions 7, Economies 4)

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; kit de premiers secours III ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; kit de chirurgie II ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2h, Save +3) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de reconstitution I ; kit de mécanique I ; kit d'électronique I

Economies : 1 600 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, batteries pour ordinateur portable, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 3S, 2G, 1R, 1E, 1V, +1 Cha

Objets courants de mission : 6

Niveau de carrière : 8

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +11, Requête +9, Savoir +14

Contacts : 1 connaissance

Doc 9

Collectionneur Cérébral Scientifique 4 / Médecin 5

Points de vie/vitalité : 14/67

Seuil non-létal/de stress : 14/16

Initiative : +4 (+2 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 18 (+6 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +5/+5/+7

Attaque : H&K P7 (+8 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+5 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine), bright idea (2/session), *angel in white*, search and rescue, "Stay with me!" (Médecine), patch up I, resuscitation (1/scene), vehicle familiarity I

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +10

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 17, Sag 16, Cha 12

Compétences : Athlétisme 12 (+16 For/+18 Con/17-20), Analyse 12 (+15 Int/+15 Sag), Bureaucratie 12 (+15 Cha/19-20), Conduite 12 (+14 Dex), Cultures 12 (+15 Int), Détection 7 (+10 Sag/19-20), Electronique 6 (+9 Int/+9 Sag), Fouille 7 (+10 Int/19-20), Informatique 7 (+10 Int), Mécanique 5 (+8 Int/+8 Sag), Médecine 17 (+24 Int/+24 Sag/17-20), Mental 12 (+16 Con/+16 Sag/19-20), Profession 12 (+15 Cha/19-20), Psychologie 2 (+5 Sag/+3 Cha), Sciences 12 (+17 Int/19-20), Survie 12 (+19 Sag/+17 Cha/17-20), Tactiques 7 (+10 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, rotary-wing aircraft, ship, standard ground vehicle ; *Cultures* : Asie mineure, Europe de l'est, Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : administrateur, docteur, financier, humanitaire ; *Sciences* : chimie, économie, génétique, mathématiques, pharmacologie (antidotes), programmation

Dons : Advanced Skill Mastery (Survivalist), Advisor, Bandage, Grand Skill Mastery (Survivalist), Observer, Pack Rat, Scholar, Survivalist, Talented (Scholar), Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : *armes de poing*, armes tranchantes, combat à mains nues, *fusils de chasse*

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile, la religion, la randonnée

Richesse : 9 (Style de vie 3, Possessions 7, Economies 4)

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; kit de premiers secours III ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; kit de chirurgie II ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2h, Save +3) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de reconstitution I ; kit de mécanique I ; kit d'électronique I

Economies : 1 600 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, batteries pour ordinateur portable, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 3S, 2G, 2R, 1E, 1V, +1 Cha

Objets courants de mission : 6

Niveau de carrière : 9

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +12, Requête +10, Savoir +15

Contacts : 1 connaissance



Doc 10

Collectionneur Cérébral Scientifique 4 / Médecin 6

Points de vie/vitalité : 14/74

Seuil non-létal/de stress : 14/16

Initiative : +5 (+3 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 18 (+6 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 2/5 (CD 3, FR 6)

Attaque de base/càc/distance : +6/+6/+8

Attaque : H&K P7 (+9 distance, 1d12) ; ou couteau de survie (+6 corps à corps, 1d6+1/19-20)

Aptitudes de classe : *professor*, intense study, PhD (Médecine), bright idea (2/session), *angel in white*, search and rescue, "Stay with me!" (Médecine), patch up I, resuscitation (1/scene), vehicle familiarity I, improved refresh

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +11

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 14, Int 17, Sag 16, Cha 12

Compétences : Athlétisme 13 (+17 For/+19 Con/17-20), Analyse 13 (+16 Int/+16 Sag), Bureaucratie 13 (+16 Cha/19-20), Conduite 12 (+14 Dex), Cultures 12 (+15 Int), Détection 8 (+11 Sag/19-20), Electronique 6 (+9 Int/+9 Sag), Fouille 8 (+11 Int/19-20), Informatique 7 (+10 Int), Mécanique 5 (+8 Int/+8 Sag), Médecine 18 (+25 Int/+25 Sag/17-20), Mental 13 (+17 Con/+17 Sag/19-20), Profession 13 (+16 Cha/19-20), Psychologie 5 (+8 Sag/+6 Cha), Sciences 13 (+18 Int/19-20), Survie 13 (+20 Sag/+18 Cha/17-20), Tactiques 7 (+10 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, rotary-wing aircraft, ship, standard ground vehicle ; *Cultures* : Asie mineure, Europe de l'est, Europe de l'ouest, Océanie ; *Profession* : administrateur, docteur, financier, humanitaire ; *Sciences* : chimie, économie, génétique, mathématiques, pharmacologie (antidotes), programmation

Dons : Advanced Skill Mastery (Survivalist), Advisor, Bandage, Grand Skill Mastery (Survivalist), Observer, Pack Rat, Scholar, Silver Spoon, Survivalist, Talented (Scholar), Talented (Survivalist)

Maniements d'armes : *armes de poing*, armes tranchantes, combat à mains nues, *fusils de chasse*

Intérêts : le football, l'ethnologie, la littérature, la zoologie, la voile, la religion, la randonnée, l'aïkido, l'oenologie

Richesse : 10 (Style de vie 3, Possessions 8, Economies 6)

Style de vie : maison citadine (6), Mercedes C320 (modern sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (nomex underwear)) ; kit de premiers secours III ; H&K P7 .40 S&W (1d12, 1/20, 10M3, Rec 10, 4 cases, D/1h, TKD, UPG (laser sight, reworked action)) ; kit de chirurgie II ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2h, Save +3) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD) ; kit de reconstitution I ; kit de mécanique I ; kit d'électronique I ; kit d'authentification I

Economies : 3 600 €

Objets courants : calepin et crayon, couteau suisse, montre, téléphone portable, lampe de poche, talkie-walkie, paire de jumelles, roman «Guerre et paix», flasque d'eau de vie, batteries pour ordinateur portable, malette en alu, microphone, réserve de munitions non-létales .40 S&W

Equipement de mission : 4S, 2G, 2R, 1E, 1V, +1 Cha

Objets courants de mission : 6

Niveau de carrière : 10

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +13, Requête +11, Savoir +16

Contacts : 1 connaissance