



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.



Introduction

Cette aide de jeu présente Batman (et sa progression des niveaux 1 à 10). Pas le chevalier de la nuit, mais plutôt un agent spécialiste de l'infiltration en toute discrétion. Pour accomplir sa tâche, il peut non seulement compter sur son incroyable adresse, mais aussi sur une technologie dernier cri. Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

Description

Ces agents spécialistes de l'infiltration et de l'évasion sont traditionnellement affublés des surnoms de super-héros de leur genre dans les agences qui les emploient, soit comme alias de mission, soit comme simple sobriquet choisi par leurs collègues. Batman, Spiderman, Cat's Eyes (pour les demoiselles) sont parmi les plus récurrents. Si les missions de ces agents sont souvent des plus évidentes, leur difficulté peut parfois atteindre des sommets que même les meilleurs n'imaginent pas atteindre de sitôt. Passer la sécurité haut de gamme d'un complexe hôtelier, échapper à la vigilance de milliers de caméras et de dizaines de gardes, s'infiltrer dans une salle surveillée en permanence et protégée par des détecteurs de mouvement, de chaleur, de pression et de bruit, sans parler de grilles de sécurité à activation automatique et de protections en plexiglas de 10 mm d'épaisseur... Qui diable en serait capable ? Personne. Et c'est là que Batman entre en jeu, non pas seul, mais épaulé par le top du top de la technologie moderne. Ces agents ne lésinent pas sur les gadgets innovants et dangereux, quitte à y laisser des plumes si cela peut leur assurer la réussite de leur mission. Outils de travail miniaturisés et intégrés à leur combinaison, systèmes de camouflage hyper-sophistiqués échappant à toutes sortes de détecteurs, armes rétractables, rien n'est trop fou pour eux. Du moment qu'ils en ont les moyens, la mission sera remplie.

Combat

Notre cher Batman est un combattant versatile et plein de ressources. Bien qu'il préfère les missions nettes et sans bavure, il sait largement se défendre en cas de besoin. Curieusement, il n'affectionne que peu les armes à feu, bruyantes et si barbares, leur préférant les armes blanches, épées, couteaux, lances... ou du moins leurs versions modernes, assorties d'un ou deux gadgets « rigolos ». Lors d'un combat contre un tel agent, la seule certitude, c'est qu'il y aura des surprises.

Nouveau talent

SOUPLE

- +2 Dextérité, -2 Sagesse.
- Votre Défense augmente de 1.
- Votre vitesse augmente de 1,50 m.
- Vous gagnez 2 points de vitalité supplémentaire au niveau 1, et 1 point de vitalité supplémentaire à chaque niveau additionnel.

Nouvelle spécialité

GYMNASTE

- Don supplémentaire : Equilibrium Basics.
- Votre Force ou votre Dextérité 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.
- Votre vitesse augmente de 1,50 m.
- A chaque fois que vous gagnez 1 ou plusieurs rangs dans la compétence Profession, vous gagnez un nombre égal de rangs dans la compétence Acrobaties. Vous ne pouvez dépasser ainsi votre nombre de rangs maximum dans la compétence Acrobaties.

Souple est un nouveau talent et Gymnaste une nouvelle spécialité issus de *World on Fire*.

BATMAN 1

Gymnaste Souple Cambrioleur 1

Points de vie/vitalité : 14/12

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 16 (+2 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 2/5 (-)

Attaque de base/càc/distance : +0/+2/+3

Attaque : katana (+3 corps à corps, 1d10+3/1-2/18-20) ; ou couteaux de lancer (+3 distance, 1d6+2/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +0

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

Compétences : Acrobaties 4 (+6 For/+7 Dex), Athlétisme 4 (+6 For/+6 Con), Bluff 4 (+5 Cha), Camouflage 4 (+7 Dex/+5 Cha), Conduite 4 (+7 Dex), Détection 4 (+4 Sag), Electronique 4 (+6 Int/+5 Sag), Escamotage 4 (+7 Dex), Mental 4 (+6 Con/+4 Sag), Profession 4 (+5 Cha), Sciences 4 (+6 Int), Sécurité 4 (+6 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, receleur ; *Sciences* : génie civil, technologie

Dons : Equilibrium Basics, Talented (Advisor)

Maniements d'armes : *armes tranchantes exotiques*, projectiles

Intérêts : l'art, la moto

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

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux) ; katana (razor sword) (1d10, 1-2/18-20, S/1h, BLD, FIN, KEN (+3)) miniaturisé (gadget) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, canne (boîtier du katana), boîte d'allumettes, menottes, microphone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clef USB

Équipement de mission : 1G, +1 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 1

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Équipement +1, Requête +2, Savoir +3

Contacts : 1 connaissance



BATMAN 2

Gymnaste Souple Cambrioleur 2

Points de vie/vitalité : 14/19

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 17 (+3 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +1/+3/+4

Attaque : katana (+4 corps à corps, 1d10+3/1-2/18-20) ; ou couteaux de lancer (+4 distance, 1d6+2/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +0

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

Compétences : Acrobaties 5 (+9 For/+10 Dex/19-20), Athlétisme 5 (+7 For/+7 Con), Bluff 5 (+6 Cha), Camouflage 5 (+10 Dex/+8 Cha/19-20), Conduite 5 (+8 Dex), Détection 5 (+5 Sag), Electronique 5 (+7 Int/+5 Sag), Escamotage 5 (+8 Dex), Mental 5 (+7 Con/+5 Sag), Profession 5 (+6 Cha), Sciences 5 (+7 Int), Sécurité 5 (+7 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, receleur ; *Sciences* : génie civil, technologie

Dons : Burglar, Equilibrium Basics, Talented (Advisor)

Maniements d'armes : *armes tranchantes exotiques*, projectiles

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie

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

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux et du gadget RD) ; katana (razor sword) (1d10, 1-2/18-20, S/1h, BLD, FIN, KEN (+3)) miniaturisé (gadget) ; damage reduction gadget (PR 2) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, canne (boîtier du katana), boîte d'allumettes, menottes, micro-phone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clef USB

Equipement de mission : 1G, +1 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 2

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +2, Requête +3, Savoir +4

Contacts : 1 connaissance

BATMAN 3

Gymnaste Souple Cambrioleur 3

Points de vie/vitalité : 14/27

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 17 (+3 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +2/+4/+5

Attaque : katana (+5 corps à corps, 1d10+3/1-2/18-20) ; ou couteaux de lancer (+5 distance, 1d6+2/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +1

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

Compétences : Acrobaties 6 (+10 For/+11 Dex/19-20), Athlétisme 6 (+8 For/+8 Con), Bluff 6 (+7 Cha), Camouflage 6 (+11 Dex/+9 Cha/19-20), Conduite 6 (+9 Dex), Détection 6 (+6 Sag), Electronique 6 (+8 Int/+6 Sag), Escamotage 6 (+9 Dex), Mental 6 (+8 Con/+6 Sag), Profession 6 (+7 Cha), Sciences 6 (+8 Int), Sécurité 6 (+8 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, receleur ; *Sciences* : génie civil, technologie

Dons : Burglar, Equilibrium Basics, Equilibrium Mastery, Talented (Advisor)

Maniements d'armes : armes contondantes, *armes tranchantes exotiques*, projectiles

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie

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

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux et du gadget RD) ; katana (razor sword) (1d10, 1-2/18-20, S/1h, BLD, FIN, KEN (+3)) miniaturisé (gadget) ; damage reduction gadget (PR2) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, canne (boîtier du katana), boîte d'allumettes, menottes, microphone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clé USB

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

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 3

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +3, Requête +4, Savoir +5

Contacts : 1 connaissance



BATMAN 4

Gymnaste Souple Cambrioleur 4

Points de vie/vitalité : 14/34

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 18 (+4 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +3/+6/+6

Attaque : katana (+7 corps à corps, 1d10+3/1-2/18-20) ; ou couteaux de lancer (+6 distance, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I, uncanny dodge I

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +1

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

Compétences : Acrobaties 7 (+12 For/+12 Dex/19-20), Athlétisme 7 (+10 For/+9 Con), Bluff 7 (+8 Cha), Camouflage 7 (+12 Dex/+10 Cha/19-20), Conduite 7 (+10 Dex), Détection 7 (+7 Sag), Electronique 7 (+9 Int/+7 Sag), Escamotage 7 (+10 Dex), Mental 7 (+9 Con/+7 Sag), Profession 7 (+8 Cha), Sciences 7 (+9 Int), Sécurité 7 (+9 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, receleur ; *Sciences* : génie civil, technologie

Dons : Battering Blows, Burglar, Equilibrium Basics, Equilibrium Mastery, Talented (Advisor)

Maniements d'armes : armes contondantes, *armes tranchantes exotiques*, projectiles

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie

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

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux et du gadget RD) ; katana (razor sword) (1d10, 1-2/18-20, S/1h, BLD, FIN, KEN (+3)) miniaturisé (gadget) ; damage reduction gadget (PR 2) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, canne (boîtier du katana), boîte d'allumettes, menottes, micro-phone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clef USB

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

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 4

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +4, Requête +5, Savoir +6

Contacts : 1 connaissance

BATMAN 5

Gymnaste Souple Cambrioleur 4 / Rapace 1

Points de vie/vitalité : 14/43

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 20 (+6 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +3/+6/+6

Attaque : katana (+7 corps à corps, 1d10+3/1-2/18-20) ; ou couteaux de lancer (+6 distance, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I, uncanny dodge I, *nimble*, secret weapon

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +3, Vol +2

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

Compétences : Acrobaties 8 (+13 For/+13 Dex/19-20), Athlétisme 8 (+11 For/+10 Con), Bluff 7 (+8 Cha), Camouflage 8 (+13 Dex/+11 Cha/19-20), Conduite 8 (+11 Dex), Détection 7 (+7 Sag), Electronique 8 (+10 Int/+8 Sag), Escamotage 8 (+11 Dex), Mental 8 (+10 Con/+8 Sag), Profession 8 (+9 Cha), Sciences 8 (+10 Int), Sécurité 8 (+10 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, service aircraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, inventeur, receleur ; *Sciences* : génie civil, technologie (miniatures)

Dons : Battering Blows, Burglar, Equilibrium Basics, Equilibrium Mastery, Favored Gear (katana), Talented (Advisor)

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

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie

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

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux, du gadget RD et du gadget speed boost) ; katana (razor sword) (1d10, 1-2/18-20, S/1h, BLD, FIN, KEN (+3)) miniaturisé (gadget) ; damage reduction gadget (PR 2) ; speed boost gadget (PR 4, -/1h, 3 uses) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, canne (boîtier du katana), boîte d'allumettes, menottes, microphone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clef USB

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

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 5

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +5, Requête +6, Savoir +7

Contacts : 1 connaissance



BATMAN 6

Gymnaste Souple Cambrioleur 4 / Rapace 2

Points de vie/vitalité : 14/51

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 21 (+7 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +4/+7/+7

Attaque : katana (+8 corps à corps, 1d10+3/1-2/18-20) ; ou couteaux de lancer (+7 distance, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I, uncanny dodge I, *nimble*, secret weapon, wuxia I

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +3, Vol +3

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

Compétences : Acrobaties 9 (+14 For/+14 Dex/19-20), Athlétisme 9 (+12 For/+11 Con), Bluff 7 (+8 Cha), Camouflage 9 (+14 Dex/+12 Cha/19-20), Conduite 9 (+12 Dex), Détection 7 (+7 Sag), Electronique 9 (+11 Int/+9 Sag), Escamotage 9 (+12 Dex), Mental 9 (+11 Con/+9 Sag), Profession 9 (+10 Cha), Sciences 9 (+11 Int), Sécurité 9 (+11 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, service aircraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, inventeur, receleur ; *Sciences* : génie civil, technologie (miniatures)

Dons : Battering Blows, Burglar, Equilibrium Basics, Equilibrium Mastery, Favored Gear (katana), Ghost Basics, Talented (Advisor)

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

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie, le karate

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

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux, du gadget RD et du gadget speed boost) ; katana (razor sword) (1d10, 1-2/18-20, S/1h, BLD, FIN, KEN (+3)) miniaturisé (gadget) ; damage reduction gadget (PR 2) ; speed boost gadget (PR 4, -/1h, 3 uses) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, canne (boîtier du katana), boîte d'allumettes, menottes, micro-
phone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clef USB

Equipeur de mission : 3G, 1V, 1S, +1 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 6

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +6, Requête +7, Savoir +8

Contacts : 1 connaissance

BATMAN 7

Gymnaste Souple Cambrioleur 4 / Rapace 3

Points de vie/vitalité : 14/60

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +6 (+3 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 21 (+7 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +5/+8/+8

Attaque : hallebarde (+9 corps à corps, 1d12+4/19-20) ; ou couteaux de lancer (+8 distance, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I, uncanny dodge I, *nimble*, secret weapon, wuxia I, cutting edge

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +3

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

Compétences : Acrobaties 10 (+15 For/+15 Dex/19-20), Athlétisme 10 (+13 For/+12 Con), Bluff 7 (+8 Cha), Camouflage 10 (+15 Dex/+13 Cha/19-20), Conduite 10 (+13 Dex), Détection 7 (+7 Sag), Electronique 10 (+12 Int/+10 Sag), Escamotage 10 (+13 Dex), Mental 10 (+12 Con/+10 Sag), Profession 10 (+11 Cha), Sciences 10 (+12 Int), Sécurité 10 (+12 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, service aircraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, inventeur, receleur ; *Sciences* : génie civil, technologie (miniatures)

Dons : Battering Blows, Burglar, Equilibrium Basics, Equilibrium Mastery, Favored Gear (hallebarde), Ghost Basics, Talented (Advisor)

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

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie, le karaté

Richesse : 4 (Style de vie 1, Possessions 5, Economies 1)

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux, du gadget RD et du gadget speed boost) ; hallebarde (1d12+1, 1/19-20, M/2h, AP (4), RCH (+1 case)) miniaturisée (gadget) ; damage reduction gadget (PR 2) ; speed boost gadget (PR 4, -/1h, 3 uses) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit de crochetage I ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, perche télescopique (boîtier de la hallebarde), boîte d'allumettes, menottes, microphone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clef USB

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

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 7

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +7, Requête +8, Savoir +9

Contacts : 1 connaissance



BATMAN 8

Gymnaste Souple Cambrioleur 4 / Rapace 4

Points de vie/vitalité : 14/68

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +6 (+3 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 22 (+8 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +6/+9/+9

Attaque : hallebarde (+10 corps à corps, 1d12+4/19-20) ; ou couteaux de lancer (+9 distance, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I, uncanny dodge I, *nimble*, secret weapon, wuxia I, cutting edge, cyclone I

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +4, Vol +3

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

Compétences : Acrobaties 11 (+16 For/+16 Dex/19-20), Athlétisme 11 (+14 For/+13 Con), Bluff 7 (+8 Cha), Camouflage 11 (+16 Dex/+14 Cha/19-20), Conduite 11 (+14 Dex), Détection 7 (+7 Sag), Electronique 11 (+13 Int/+11 Sag), Escamotage 11 (+14 Dex), Mental 11 (+13 Con/+11 Sag), Profession 11 (+12 Cha), Sciences 11 (+13 Int), Sécurité 11 (+13 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, service aircraft, standard ground vehicle ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, inventeur, receleur ; *Sciences* : génie civil, technologie (miniatures)

Dons : Battering Blows, Burglar, Equilibrium Basics, Equilibrium Mastery, Favored Gear (hallebarde), Ghost Basics, Ghost Mastery, Talented (Advisor), Wolf Pack Mastery

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

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie, le karaté

Richesse : 4 (Style de vie 1, Possessions 5, Economies 1)

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux, du gadget RD et du gadget speed boost) ; hallebarde (1d12+1, 1/19-20, M/2h, AP (4), RCH (+1 case)) miniaturisée (gadget) ; damage reduction gadget (PR 2) ; speed boost gadget (PR 4, -/1h, 3 uses) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit de crochetage I ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, perche télescopique (boîtier de la hallebarde), boîte d'allumettes, menottes, microphone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clef USB

Equipement de mission : 3G, 1V, 1W, 1S, +1 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 8

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +8, Requête +9, Savoir +10

Contacts : 1 connaissance

BATMAN 9

Gymnaste Souple Cambrioleur 4 / Rapace 5

Points de vie/vitalité : 14/77

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +6 (+3 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 23 (+9 classe, +3 Dex, +1 Souple)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +6/+9/+9

Attaque : hallebarde (+10 corps à corps, 1d12+5/19-20) ; ou couteaux de lancer (+9 distance, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I, uncanny dodge I, *nimble*, secret weapon, wuxia I, cutting edge, cyclone I

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +4, Vol +4

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

Compétences : Acrobaties 12 (+17 For/+17 Dex/19-20), Athlétisme 12 (+15 For/+14 Con), Bluff 7 (+8 Cha), Camouflage 12 (+17 Dex/+15 Cha/19-20), Conduite 12 (+15 Dex), Détection 7 (+7 Sag), Electronique 12 (+14 Int/+12 Sag), Escamotage 12 (+15 Dex), Mental 12 (+14 Con/+12 Sag), Profession 12 (+13 Cha), Sciences 12 (+14 Int), Sécurité 12 (+14 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, service aircraft, standard ground vehicle, submarine ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, inventeur, mécanicien, receleur ; *Sciences* : génie civil, génie mécanique, technologie (miniatures)

Dons : Battering Blows, Burglar, Equilibrium Basics, Equilibrium Mastery, Favored Gear (hallebarde), Ghost Basics, Ghost Mastery, Signature Gear (hallebarde), Talented (Advisor), Wolf Pack Mastery

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

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie, le karate

Richesse : 4 (Style de vie 1, Possessions 5, Economies 1)

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux, du gadget RD et du gadget speed boost) ; hallebarde (1d12+1, 1/19-20, M/2h, AP (4), RCH (+1 case)) miniaturisée (gadget) ; damage reduction gadget (PR 2) ; speed boost gadget (PR 4, -/1h, 3 uses) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit de crochetage I ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, perche télescopique (boîtier de la hallebarde), boîte d'allumettes, menottes, microphone grand public, montre, téléphone portable, lampe de poche, casque radio, clef USB

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

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 9

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +9, Requête +10, Savoir +11

Contacts : 1 connaissance



BATMAN 10

Gymnaste Souple Cambrioleur 4 / Rapace 6

Points de vie/vitalité : 14/85

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +7 (+4 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Défense : 28 (+10 classe, +3 Dex, +1 Souple, +4 armor grace)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +7/+10/+10

Attaque : hallebarde (+11 corps à corps, 1d12+5/19-20) ; ou couteaux de lancer (+10 distance, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *dexterous*, gear prep, evasion I, uncanny dodge I, *nimble*, secret weapon, wuxia I, cutting edge, cyclone I, armor grace

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +5, Vol +4

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

Compétences : Acrobaties 13 (+18 For/+18 Dex/19-20), Athlétisme 13 (+16 For/+15 Con), Bluff 7 (+8 Cha), Camouflage 13 (+18 Dex/+16 Cha/19-20), Conduite 13 (+16 Dex), Détection 7 (+7 Sag), Electronique 13 (+15 Int/+13 Sag), Escamotage 13 (+16 Dex), Mental 13 (+15 Con/+13 Sag), Profession 13 (+14 Cha), Sciences 13 (+15 Int), Sécurité 13 (+15 Int)

Domaines : *Conduite* : personal aircraft, personal ground vehicle, personal watercraft, service aircraft, standard ground vehicle, submarine ; *Cultures* : Extrême Orient ; *Profession* : cambrioleur, inventeur, mécanicien, receleur ; *Sciences* : génie civil, génie mécanique, technologie (miniatures)

Dons : Battering Blows, Burglar, Equilibrium Basics, Equilibrium Mastery, Equilibrium Supremacy, Favored Gear (hallebarde), Ghost Basics, Ghost Mastery, Signature Gear (hallebarde), Talented (Advisor), Wolf Pack Mastery

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

Intérêts : l'art, la moto, la spéléologie, le karate

Richesse : 5 (Style de vie 1, Possessions 6, Economies 1)

Style de vie : studio (2), Yamaha YXF-R1 (racing motorcycle), modificateur d'apparence -2

Possessions : low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 20D, UPG (night camouflage)) (boîtier des couteaux, du gadget RD et du gadget speed boost) ; hallebarde (1d12+1, 1/19-20, M/2h, AP (4), RCH (+1 case)) miniaturisée (gadget) ; X-ray vision gadget (PR 2, -/1h, Batt 3 min) ; damage reduction gadget (PR 2) ; speed boost gadget (PR 4, -/1h, 3 uses) ; couteaux de lancer (1d6, 1/19-20, 10M2, 3 cases x 4, D/1h, INJ) miniaturisés (gadget) ; kit de crochetage I ; kit d'électronique I ; kit d'escalade I

Economies : 100 €

Objets courants : outils Leatherman, perche télescopique (boîtier de la hallebarde), boîte d'allumettes, menottes, microphone grand public, montre, téléphone portable, casque radio, clef USB, lunettes teintées (boîtier du gadget de vision à rayons X)

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

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 10

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +10, Requête +11, Savoir +12

Contacts : 1 connaissance