



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Spycraft 2.0



NOSTRADAMUS

NOSTRADAMUS



elhabib.at   
site de videogames

## 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 Nostradamus (et sa progression des niveaux 1 à 10), un agent à thème dont la spécialité est la prévision et la préparation de toute mission jusque dans les moindres détails... pour que lorsque les choses se gâtent, son équipe soit prête à parer à toute éventualité. Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

## Description

*Dans un univers où chaque agent secret est une forte tête s'imaginant qu'il réussirait plus facilement cette fichue mission sans les boulets de coéquipiers qu'il traîne à ses basques, des individus qui savent maintenir la cohésion au sein d'une équipe sont essentiels. Cohésion égale préparation et préparation égale prévision. L'objectif numéro un de ce type d'agent est donc de prévoir autant que faire se peut la tournure ou plutôt toutes les tournures que risquent de prendre les événements au cours d'une mission. En raison de cette obstination à prévoir l'avenir, ces agents se voient souvent affubler des surnoms ridicules par leurs collègues, comme Nostradamus, Madame Irma ou encore Madame Soleil. Peu importe, « Nostradamus » sait également que ce genre d'enfantillages aide à détendre l'atmosphère et participe à la cohésion d'équipe. Tout ce qui est bon est à prendre. Il passe souvent plus de temps que quiconque à établir des plans dès le briefing, il tente d'obtenir toujours plus de renseignements, toujours plus de support. Parfois, il peut même finir par agacer ses fournisseurs voire ses collègues. Mais le jour où les choses tournent mal, n'importe quel équipe est contente d'avoir un tel oiseau. Il semblerait que, même dans les pires situations, il ait toujours un plan pour sortir tout le monde de là... comme s'il savait que les choses allaient mal tourner. Il est l'instrument de la providence, une force de la fortune ou du destin diraient certains, la main de Dieu répondraient d'autres. Mais toujours est-il qu'il sait toujours quoi faire et à quel instant, ce qui le rend si mystérieux, parfois. En réalité, répondrait-il si on lui demandait, tout est une question de méthode.*

## Combat

Nostradamus apprécie énormément le combat... tant qu'il n'a pas à y prendre part directement. Il adore son côté stratégique, les myriades de possibilités que déclenchent chaque action, chaque feinte... mais pour ce qui est du fracas des armes à feu et du goût du sang sur la bouche, ce n'est vraiment pas son truc. Confronté au danger, il participera à la victoire de son équipe de son mieux, mais vraiment s'il n'a pas le choix et d'autant loin que possible.

## Nouveau Talent

### INTELLIGENT

- +2 Intelligence, -2 à la plus haute caractéristique autre que l'Intelligence.
- L'Intelligence du personnage augmente d'un point supplémentaire aux niveaux 7 et 14.
- Choisissez 2 compétences ayant l'Intelligence comme caractéristique associée. Le rang maximal du personnage dans chacune de ces compétences passe à son Niveau de Carrière +5. Cet avantage n'est cumulatif avec *aucun* autre effet permettant d'augmenter le rang maximal.
- Le personnage peut Préparer 2 actions à la fois au prix d'une action complexe. Dès que l'un des deux déclencheurs se produit, la seconde action Préparée est perdue.

Intelligent est un Talent issu de *World on Fire*.



Image © DeviantArt par fayrenpickpocket

# NOSTRADAMUS 1

## Agent secret Intelligent Espion 1

**Points de vie/vitalité :** 13/9

**Seuil non-létal/de stress :** 13/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 14 (+2 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +0/+1/+2

**Attaque :** FN Browning High-Power (+2 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+1 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, *flawless search*

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +2, Vol +4

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 13, Int 16, Sag 14, Cha 13

**Compétences :** Analyse 4 (+7 Int/+6 Sag), Bluff 4 (+5 Cha), Cultures 4 (+7 Int), Détection 6 (+8 Sag), Discrétion 4 (+6 Dex/+5 Cha), Enquête 4 (+6 Sag/+5 Cha), Escamotage 4 (+6 Dex), Fouille 4 (+7 Int), Psychologie 6 (+8 Sag/+7 Cha), Réseau 4 (+6 Sag/+5 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Photographic Memory

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

**Intérêts :** les nouvelles, le chant

**Richesse :** 2 (Style de vie 2, Possessions 3 [+1 Agent secret], Economies 1)

**Style de vie :** appartement (4), BMW X5 (heavy SUV), modificateur d'apparence -1

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 100 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Équipement de mission :** 1T, 1G, +1 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 1

**Dés d'action :** 3d4

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Équipement +3, Requête +2, Savoir +6/19-20

**Contacts :** 1 associé



## NOSTRADAMUS 2

**Agent secret Intelligent Espion 2**

**Points de vie/vitalité :** 13/14

**Seuil non-létal/de stress :** 13/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 15 (+3 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +1/+2/+3

**Attaque :** FN Browning High-Power (+3 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+2 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +5

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 13, Int 16, Sag 14, Cha 13

**Compétences :** Analyse 5 (+8 Int/+7 Sag), Bluff 5 (+6 Cha), Cultures 4 (+7 Int), Détection 7 (+9 Sag), Discrétion 5 (+7 Dex/+6 Cha), Enquête 5 (+7 Sag/+6 Cha), Escamotage 4 (+6 Dex), Fouille 4 (+7 Int), Intimidation 5 (+6 For/+7 Sag), Psychologie 7 (+9 Sag/+8 Cha), Réseau 4 (+6 Sag/+5 Cha), Tactiques 5 (+7 Sag/+6 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Photographic Memory, Talented (Officer)

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

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques

**Richesse :** 3 (Style de vie 3, Possessions 3 [+1 Agent secret], Economies 1)

**Style de vie :** appartement (6), BMW X5 (heavy SUV), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 100 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Equipe de mission :** 2T, 1G, +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 +7/19-20

**Contacts :** 1 associé



## NOSTRADAMUS 3

**Agent secret Intelligent Espion 3**

**Points de vie/vitalité :** 13/20

**Seuil non-létal/de stress :** 13/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 15 (+3 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +1/+2/+3

**Attaque :** FN Browning High-Power (+3 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+2 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I, intercept communication (1/session)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +5

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 13, Int 16, Sag 14, Cha 13

**Compétences :** Analyse 6 (+9 Int/+8 Sag), Bluff 6 (+7 Cha), Cultures 5 (+8 Int), Détection 8 (+10 Sag), Discrétion 6 (+8 Dex/+7 Cha), Enquête 6 (+8 Sag/+7 Cha), Escamotage 6 (+8 Dex), Fouille 4 (+7 Int), Intimidation 6 (+7 For/+8 Sag), Psychologie 8 (+10 Sag/+9 Cha), Réseau 5 (+7 Sag/+6 Cha), Tactiques 6 (+8 Sag/+7 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Photographic Memory, Talented (Officer)

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

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques

**Richesse :** 3 (Style de vie 3, Possessions 3 [+1 Agent secret], Economies 1)

**Style de vie :** appartement (6), BMW X5 (heavy SUV), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 100 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Équipement de mission :** 2T, 1G, +1 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 3

**Dés d'action :** 3d4

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Équipement +5, Requête +4, Savoir +8/19-20

**Contacts :** 1 associé



# NOSTRADAMUS 4

**Agent secret Intelligent Espion 4**

**Points de vie/vitalité :** 13/25

**Seuil non-létal/de stress :** 13/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 16 (+4 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +2/+3/+4

**Attaque :** FN Browning High-Power (+4 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+3 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I, intercept communication (1/session)

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +3, Vol +6

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 13, Int 17, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Analyse 7 (+10 Int/+9 Sag), Bluff 7 (+9 Cha), Cultures 6 (+9 Int), Détection 9 (+11 Sag), Discrétion 7 (+9 Dex/+9 Cha), Enquête 7 (+9 Sag/+9 Cha), Escamotage 7 (+9 Dex), Fouille 4 (+7 Int), Intimidation 7 (+8 For/+9 Sag), Psychologie 9 (+11 Sag/+11 Cha), Réseau 7 (+9 Sag/+9 Cha), Tactiques 7 (+9 Sag/+9 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Concealed Carry, I Can Swim, Photographic Memory, Talented (Officer)

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

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques

**Richesse :** 3 (Style de vie 3, Possessions 4 [+2 Agent secret], Economies 1)

**Style de vie :** appartement (6), BMW X5 (heavy SUV), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2hrs) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 100 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Equipement de mission :** 2T, 1G, 1R, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 4

**Dés d'action :** 3d4

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Equipement +6, Requête +6, Savoir +9/19-20

**Contacts :** 1 associé

# NOSTRADAMUS 5

**Agent secret Intelligent Espion 4 / Planificateur 1**

**Points de vie/vitalité :** 13/31

**Seuil non-létal/de stress :** 13/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 17 (+5 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +2/+3/+4

**Attaque :** FN Browning High-Power (+5 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+3 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I, intercept communication (1/session), *calculating*, mental leap (1/session)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +7

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 13, Int 17, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Analyse 7 (+10 Int/+9 Sag), Bluff 8 (+10 Cha), Cultures 6 (+9 Int), Détection 10 (+12 Sag), Discrétion 8 (+10 Dex/+10 Cha), Enquête 7 (+9 Sag/+9 Cha), Escamotage 7 (+9 Dex), Fouille 8 (+11 Int), Informatique 1 (+4 Int), Intimidation 8 (+9 For/+10 Sag), Psychologie 10 (+12 Sag/+12 Cha), Réseau 8 (+10 Sag/+10 Cha), Tactiques 8 (+10 Sag/+10 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Concealed Carry, I Can Swim, Photographic Memory, Talented (Officer)

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

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques

**Richesse :** 5 (Style de vie 3, Possessions 4 [+2 Agent secret], Economies 3)

**Style de vie :** appartement (6), BMW X5 (heavy SUV), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2hrs) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 900 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Équipement de mission :** 2R, 2T, 1G, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 5

**Dés d'action :** 3d4

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Équipement +7, Requête +7, Savoir +10/19-20

**Contacts :** 1 collaborateur



## NOSTRADAMUS 6

**Agent secret Intelligent Espion 4 / Planificateur 2**

**Points de vie/vitalité :** 13/36

**Seuil non-létal/de stress :** 13/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 17 (+5 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +3/+4/+5

**Attaque :** FN Browning High-Power (+6 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+4 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I, intercept communication (1/session), *calculating*, mental leap (1/session), cunning plan (1/scene)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +4, Vol +9

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 13, Int 17, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Analyse 7 (+10 Int/+9 Sag), Bluff 9 (+11 Cha), Cultures 6 (+9 Int), Détection 11 (+13 Sag), Discrétion 9 (+11 Dex/+11 Cha), Enquête 7 (+9 Sag/+9 Cha), Escamotage 7 (+9 Dex), Fouille 9 (+12 Int), Informatique 5 (+8 Int), Intimidation 9 (+10 For/+11 Sag), Psychologie 11 (+13 Sag/+13 Cha), Réseau 9 (+11 Sag/+11 Cha), Tactiques 9 (+11 Sag/+11 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Career Agent, Concealed Carry, I Can Swim, Photographic Memory, Talented (Officer)

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

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques, les échecs

**Richesse :** 6 (Style de vie 3, Possessions 4 [+2 Agent secret], Economies 4)

**Style de vie :** appartement (6), BMW X5 (heavy SUV), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2hrs) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 1600 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Équipement de mission :** 2R, 2T, 1G, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 6

**Dés d'action :** 4d6

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Equipement +8, Requête +8, Savoir +11/19-20

**Contacts :** 1 collaborateur



# NOSTRADAMUS 7

**Agent secret Intelligent Espion 4 / Planificateur 3**

**Points de vie/vitalité :** 13/42

**Seuil non-létal/de stress :** 13/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 18 (+6 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +4/+5/+6

**Attaque :** FN Browning High-Power (+7 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+5 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I, intercept communication (1/session), *calculating*, mental leap (1/session), cunning plan (1/scene), renaissance man (1/session)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +5, Vol +9

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 13, Int 18, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Analyse 7 (+11 Int/+9 Sag), Bluff 10 (+12 Cha), Cultures 6 (+10 Int), Détection 12 (+14 Sag), Discrétion 10 (+12 Dex/+12 Cha), Enquête 7 (+9 Sag/+9 Cha), Escamotage 7 (+9 Dex), Fouille 10 (+14 Int), Informatique 10 (+14 Int), Intimidation 10 (+11 For/+12 Sag), Psychologie 12 (+14 Sag/+14 Cha), Réseau 10 (+12 Sag/+12 Cha), Tactiques 10 (+12 Sag/+12 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Career Agent, Concealed Carry, I Can Swim, Photographic Memory, Talented (Officer)

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

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques, les échecs

**Richesse :** 6 (Style de vie 3, Possessions 4 [+2 Agent secret], Economies 4)

**Style de vie :** appartement (6), BMW X5 (heavy SUV), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2hrs) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 1600 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Équipement de mission :** 2R, 2T, 2G, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 7

**Dés d'action :** 4d6

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Equipement +9, Requête +9, Savoir +13/19-20

**Contacts :** 1 collaborateur



# NOSTRADAMUS 8

**Agent secret Intelligent Espion 4 / Planificateur 4**

**Points de vie/vitalité :** 14/55

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 18 (+6 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +5/+6/+7

**Attaque :** FN Browning High-Power (+8 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+6 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I, intercept communication (1/session), *calculating*, mental leap (1/session), cunning plan (1/scene), renaissance man (1/session), all according to plan, cross-class ability (*1,000 faces*)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +6, Vol +9

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 14, Int 19, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Analyse 7 (+11 Int/+9 Sag), Bluff 11 (+13 Cha), Cultures 6 (+10 Int), Détection 13 (+15 Sag), Discrétion 11 (+13 Dex/+13 Cha), Enquête 7 (+9 Sag/+9 Cha), Escamotage 7 (+9 Dex), Falsification 4 (+8 Int/+6 Sag), Fouille 11 (+15 Int), Informatique 11 (+15 Int), Intimidation 11 (+12 For/+13 Sag), Psychologie 13 (+15 Sag/+15 Cha), Réseau 11 (+13 Sag/+13 Cha), Tactiques 11 (+13 Sag/+13 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Career Agent, Concealed Carry, I Can Swim, Flawless Identity, Living Cypher, Photographic Memory, Talented (Officer)

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

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques, les échecs

**Richesse :** 7 (Style de vie 4, Possessions 5 [+3 Agent secret], Economies 4)

**Style de vie :** suite privée (8), Koenigsegg CCXR Edition (exotic sports car), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2hrs) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 1600 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Équipement de mission :** 2R, 2T, 2G, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 8

**Dés d'action :** 4d6

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Équipement +10, Requête +10, Savoir +14/19-20

**Contacts :** 1 collaborateur

# NOSTRADAMUS 9

**Agent secret Intelligent Espion 4 / Planificateur 5**

**Points de vie/vitalité :** 14/62

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

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

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 19 (+7 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +5/+6/+7

**Attaque :** FN Browning High-Power (+8 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+6 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I, intercept communication (1/session), *calculating*, mental leap (2/session), cunning plan (1/scene), renaissance man (1/session), all according to plan, cross-class ability (1,000 faces)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +6, Vol +10

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 14, Int 19, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Analyse 7 (+11 Int/+9 Sag), Bluff 12 (+14 Cha), Cultures 6 (+10 Int), Détection 14 (+16 Sag), Discrétion 12 (+14 Dex/+14 Cha), Enquête 7 (+9 Sag/+9 Cha), Escamotage 7 (+9 Dex), Falsification 8 (+12 Int/+10 Sag), Fouille 12 (+16 Int), Informatique 12 (+16 Int), Intimidation 12 (+13 For/+14 Sag), Psychologie 14 (+16 Sag/+16 Cha), Réseau 12 (+14 Sag/+14 Cha), Tactiques 12 (+14 Sag/+14 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : mathématiques

**Dons :** Candidate, Career Agent, Concealed Carry, I Can Swim, Flawless Identity, Living Cypher, Photographic Memory, Talented (Officer)

**Maniements d'armes :** *armes de poing*, armes à tir indirect, combat à mains nues, explosifs, fusils

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques, les échecs

**Richesse :** 7 (Style de vie 4, Possessions 5 [+3 Agent secret], Economies 4)

**Style de vie :** suite privée (8), Koenigsegg CCXR Edition (exotic sports car), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; ordinateur portable (PR 2, T/2h, Batt 2hrs) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 1600 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Équipement de mission :** 3R, 2T, 2G, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 9

**Dés d'action :** 4d6

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Équipement +11, Requête +11, Savoir +15/19-20

**Contacts :** 1 partenaire



# NOSTRADAMUS 10

**Agent secret Intelligent Espion 4 / Planificateur 6**

**Points de vie/vitalité :** 14/68

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +6 (+4 classe, +2 Dex)

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Défense :** 20 (+8 classe, +2 Dex)

**RD (résistances) :** 2/5

**Attaque de base/càc/distance :** +6/+7/+8

**Attaque :** FN Browning High-Power (+9 distance, 1d10+1 AP (4)) ; ou combat à mains nues (+6 corps à corps, 1d4+1)

**Aptitudes de classe :** *astute*, flawless search, intuition I, intercept communication (1/session), *calculating*, mental leap (2/session), cunning plan (1/scene), renaissance man (1/session), all according to plan, cross-class ability (1,000 faces), evolved mind

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +7, Vol +10

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 14, Int 19, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Analyse 7 (+11 Int/+9 Sag), Athlétisme 1 (+2 For/+3 Con), Bluff 13 (+15 Cha), Conduite 1 (+3 Dex), Cultures 6 (+10 Int), Détection 15 (+17 Sag), Discrétion 13 (+15 Dex/+15 Cha), Enquête 7 (+9 Sag/+9 Cha), Escamotage 7 (+9 Dex), Falsification 13 (+17 Int/+15 Sag), Fouille 13 (+17 Int), Informatique 13 (+17 Int), Intimidation 13 (+14 For/+15 Sag), Mental 1 (+3 Con/+3 Sag), Psychologie 15 (+17 Sag/+17 Cha), Réseau 13 (+15 Sag/+15 Cha), Sciences 8 (+12 Int), Tactiques 13 (+15 Sag/+15 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : véhicule terrestre ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Nord, Amérique Centrale, Amérique du Sud, Europe de l'ouest, Europe de l'est, Océanie ; *Profession* : agent de terrain ; *Sciences* : chimie, mathématiques, programmation

**Dons :** Candidate, Career Agent, Concealed Carry, I Can Swim, Explosive Basics, Flawless Identity, Living Cypher, Photographic Memory, Talented (Officer)

**Maniements d'armes :** *armes de poing*, armes à tir indirect, combat à mains nues, explosifs, fusils

**Intérêts :** les nouvelles, le chant, les statistiques, les échecs

**Richesse :** 8 (Style de vie 4, Possessions 6 [+3 Agent secret], Economies 4)

**Style de vie :** suite privée (8), Koenigsegg CCXR Edition (exotic sports car), modificateur d'apparence +0

**Possessions :** ordinateur portable (PR 3, Cap +5, T/2h, Batt 2hrs) ; low profile armor (average) (P, DR 2/5, DP +0, ACP +0, N/S DC 24D, UPG [personal tailoring]) ; FN Browning High-Power 9mm P (1d10+1 AP [4], 1/20, 13M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, DEP, TBR, UPG [threaded barrel, removable suppressor]) ; microphone laser (Cap -5, Rng 100 cases, S/2h, Batt 2hrs) ; kit d'authentification I ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I ; kit de reconstitution I

**Economies :** 1600 €

**Objets courants :** miroir de poche, paquet de cigarettes, allumettes, quotidien du jour, radio-récepteur, appareil photo, microphone grand public, couteau suisse, paire de jumelles, calepin et crayon, amélioration (munitions perforantes 9mm P)

**Equipe de mission :** 3R, 2T, 2G, 1V, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 5

**Niveau de carrière :** 10

**Dés d'action :** 4d6

**Réputation/Valeur nette :** 2/100 000 €

**Divers :** Equipement +12, Requête +12, Savoir +16/19-20

**Contacts :** 1 partenaire