



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Spycraft 2.0



L'OFFICIER SUPÉRIEUR

L'OFFICIER SUPÉRIEUR



Image par Veronica V. Jones

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 l'officier supérieur (et sa progression des niveaux 1 à 10), un leader idéal pour tout groupe dont les missions comprennent une part importante de combats et d'autres rencontres « musclées ». Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

Description

Nul besoin d'être Einstein pour mener des hommes au combat et appliquer bêtement les ordres, pas vrai ? Du moins, c'est ce qu'on s'imagine facilement. Mais il est des hommes dont la mission ne se limite pas simplement à appliquer un schéma d'opération et à obéir aux consignes en cas de coup dur. Bien souvent, dans le milieu de l'espionnage, les missions sont floues, les ordres imprécis ou contradictoires, et la situation sur le terrain à mille lieues de ce qui était prévu. Alors, c'est la capacité d'improvisation et d'adaptation du chef de groupe qui fait toute la différence entre la réussite et l'échec, entre la vie et la mort. C'est pour cela que les officiers les plus doués des diverses forces armées du monde entier sont bien souvent recrutés par des agences de renseignement ou de contre-espionnage pour mener leurs équipes sur le terrain. Avoir un soldat expérimenté, capable de soutenir le feu ennemi et d'analyser en même temps toutes les solutions possibles dans n'importe quelle situation est un atout indéniable pour tout groupe d'agents. Bien entendu, ces as des situations de crise sont plus à leur aise au coeur d'un combat qu'au milieu d'une médiation politique, mais leurs talents de déduction et d'orateurs leur permettent de ne pas faire figuration. Ils sont doués dans bien des domaines, même s'ils savent se mettre en retrait lorsque la situation l'exige. Mais lorsque le groupe a besoin d'être dirigé, lorsqu'il faut agir vite et bien et que le chaos règne autour de lui, l'officier supérieur reprend sa place et fait ce qu'il faut pour que la mission se termine sans anicroche... ou le moins possible.

Combat

L'officier supérieur est d'abord un membre d'une équipe et, même lorsqu'il combat, il pense avant tout au groupe. C'est pourquoi il tente toujours de placer ses alliés et lui-même en situation de supériorité numérique et tactique, s'appropriant l'avantage du terrain, de la surprise et si possible de l'équipement. Ses nombreuses aptitudes de groupe lui permettent alors de soutenir ses alliés dans leurs efforts et d'éliminer rapidement ses ennemis. Sachant faire preuve de discrétion au besoin, il n'hésite pas non plus à s'aventurer en éclaireur pour exposer ses collègues le moins possible. Grâce à son équipement de pointe, il se sait relativement en sécurité et capable d'attendre des renforts en cas de problème.

Nouvelle spécialité

COMMANDO

- Don supplémentaire : Tactical Advantage.
- Votre Dextérité ou votre Intelligence 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.
- Une fois par session, vous pouvez décroître la durée d'un voyage aux 3/4 de la normale (arrondi à l'inférieur).
- A chaque fois que vous gagnez 1 ou plusieurs rangs dans la compétence Tactiques, vous gagnez un nombre égal de rangs dans la compétence Camouflage. Vous ne pouvez dépasser ainsi votre nombre de rangs maximum dans la compétence Camouflage.

Commando est une nouvelle spécialité issue de *World on Fire*.

OFFICIER SUPÉRIEUR 1

Commando Doué Soldat 1

Points de vie/vitalité : 14/14

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 13 (+3 Dex)

RD (résistances) : 3/6 (-)

Attaque de base/càc/distance : +1/+2/+4

Attaque : H&K HK33SG1 (+5 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 93R (+4 distance, 1d10+1/1-3) ; ou couteau de survie (+2 corps à corps, 1d6+2/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, *fight on*

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

Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Athlétisme 4 (+5 For/+6 Con/19-20), Camouflage 4 (+7 Dex/+6 Cha), Conduite 4 (+7 Dex), Intimidation 4 (+5 For/+4 Sag), Mental 4 (+6 Con/+4 Sag), Survie 4 (+4 Sag/+6 Cha), Tactiques 4 (+4 Sag/+6 Cha)

Domaines : *Conduite*: heavyground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Rock and Roll!, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

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

Intérêts : le baseball, les échecs

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

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -2

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II)) ; raid jacket (P, DR 2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP -1*])) ; Beretta 93R 9mm P (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, 5 cases, D/1h, CLS, NFM (S/B)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements, montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Equipement de mission : 1W, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 1

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +1, Requête +3, Savoir +3

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +1 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).



OFFICIER SUPÉRIEUR 2

Commando Doué Soldat 2

Points de vie/vitalité : 14/22

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 14 (+1 classe, +3 Dex)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +2/+3/+5

Attaque : H&K HK33SG1 (+6 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 93R (+5 distance, 1d10+1/1-3) ; ou couteau de survie (+3 corps à corps, 1d6+2/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, *fight on*, *fortunes of war*

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

Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Athlétisme 5 (+6 For/+7 Con/19-20), Camouflage 5 (+8 Dex/+7 Cha), Conduite 4 (+7 Dex), Détection 1 (+1 Sag), Fouille 1 (+3 Int), Intimidation 5 (+6 For/+5 Sag), Mental 5 (+7 Con/+5 Sag), Survie 4 (+4 Sag/+6 Cha), Tactiques 5 (+5 Sag/+7 Cha)

Domaines : *Conduite*: heavyground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Horde Basics, Rock and Roll!, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

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

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons

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

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -2

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II)) ; raid jacket (P, DR 2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP -1*])) ; Beretta 93R 9mm P (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, 5 cases, D/1h, CLS, NFM (S/B)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements, montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Equipement de mission : 1W, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 2

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +1 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).

OFFICIER SUPÉRIEUR 3

Commando Doué Soldat 3

Points de vie/vitalité : 14/31

Seuil non-létal/de stress : 14/10

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 14 (+1 classe, +3 Dex)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +3/+4/+6

Attaque : H&K HK33SG1 (+7 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 92 (+6 distance, 1d10+1/1-2) ; ou couteau de survie (+4 corps à corps, 1d6+2/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, *fight on*, *fortunes of war*

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

Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 14

Compétences : Athlétisme 6 (+7 For/+8 Con/19-20), Camouflage 6 (+9 Dex/+8 Cha), Conduite 4 (+7 Dex), Détection 1 (+1 Sag), Fouille 1 (+3 Int), Intimidation 6 (+7 For/+6 Sag), Mental 6 (+8 Con/+6 Sag), Survie 6 (+6 Sag/+8 Cha), Tactiques 6 (+6 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite*: heavy ground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Autofire Basics, Horde Basics, Rock and Roll!, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

Maniements d'armes : armes de poing, armes tranchantes, combat à mains nues, *fusils*, pistolets mitrailleurs, projectiles

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons

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

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -2

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II, armor-piercing rounds, ergonomic stock, laser sight, tactical sling)) ; raid jacket (P, DR 2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP -1*])) ; Beretta 92 9mm P (1d10+1, 1-2/20, 15M4, Rec 12, 5 cases, D/1h) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements, montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Équipement de mission : 1W, 1S, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 3

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Équipement +2, Requête +4, Savoir +4

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +1 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).

OFFICIER SUPÉRIEUR 4

Commando Doué Soldat 4

Points de vie/vitalité : 14/39

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +8 (+5 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +4/+6/+7

Attaque : H&K HK33SG1 (+8 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 92 (+7 distance, 1d10+1/1-2) ; ou couteau de survie (+6 corps à corps, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, *fight on*, *fortunes of war*, *armor use I*

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

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

Compétences : Athlétisme 7 (+9 For/+9 Con/19-20), Camouflage 7 (+10 Dex/+9 Cha), Conduite 5 (+8 Dex), Détection 1 (+1 Sag), Fouille 1 (+3 Int), Intimidation 7 (+9 For/+7 Sag), Mental 7 (+9 Con/+7 Sag), Survie 7 (+7 Sag/+9 Cha), Tactiques 7 (+7 Sag/+9 Cha)

Domaines : *Conduite*: heavyground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Autofire Basics, Horde Basics, Rock and Roll!, Surge of Speed, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

Maniements d'armes : armes de poing, armes tranchantes, combat à mains nues, *fusils*, pistolets mitrailleurs, projectiles

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons

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

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -2

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II, armor-piercing rounds, ergonomic stock, laser sight, tactical sling)) ; raid jacket (P, DR 2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP +0])) ; Beretta 92 9mm P (1d10+1, 1-2/20, 15M4, Rec 12, 5 cases, D/1h) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements, montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Equipement de mission : 1W, 1S, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 4

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +1 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).

OFFICIER SUPÉRIEUR 5

Commando Doué Soldat 4 / Tacticien 1

Points de vie/vitalité : 14/47

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +10 (+7 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 17 (+3 classe, +3 Dex, +1 armor use)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +5/+7/+8

Attaque : H&K HK33SG1 (+9 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 92 (+8 distance, 1d10+1/1-2) ; ou couteau de survie (+7 corps à corps, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, fight on, fortunes of war, armor use I, *wily*, tempo (self)

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

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

Compétences : Athlétisme 7 (+9 For/+9 Con/18-20), Bluff 1 (+3 Cha), Camouflage 8 (+11 Dex/+10 Cha), Conduite 5 (+8 Dex), Cultures 1 (+3 Int), Détection 1 (+1 Sag), Fouille 1 (+3 Int), Intimidation 7 (+9 For/+7 Sag), Mental 8 (+10 Con/+8 Sag), Psychologie 1 (+1 Sag/+3 Cha), Sécurité 1 (+3 Int), Sens de la rue 1 (+1 Sag/+3 Cha), Survie 8 (+8 Sag/+10 Cha), Tactiques 8 (+8 Sag/+10 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavyground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Autofire Basics, Horde Basics, Rock and Roll!, Surge of Speed, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

Maniements d'armes : armes de poing, armes de véhicules, armes tranchantes, combat à mains nues, *fusils*, pistolets mitrailleurs, projectiles

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons

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

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -2

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II, armor-piercing rounds, ergonomic stock, laser sight, tactical sling)) ; raid jacket (P, DR 2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP +0])) ; Beretta 92 9mm P (1d10+1, 1-2/20, 15M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, UPG (laser sight, armor-piercing rounds)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements, montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Equipement de mission : 1W, 1S, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 5

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +2 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).



OFFICIER SUPÉRIEUR 6

Commando Doué Soldat 4 / Tacticien 2

Points de vie/vitalité : 14/54

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +11 (+8 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 17 (+3 classe, +3 Dex, +1 armor use)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +6/+8/+9

Attaque : H&K HK33SG1 (+10 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 92 (+9 distance, 1d10+1/1-2) ; ou couteau de survie (+8 corps à corps, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, *fight on*, *fortunes of war*, *armor use I*, *wily*, *tempo (self)*, *stratagem* +1

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

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

Compétences : Athlétisme 7 (+9 For/+9 Con/18-20), Bluff 1 (+3 Cha), Camouflage 9 (+12 Dex/+11 Cha), Conduite 5 (+8 Dex), Cultures 4 (+6 Int), Détection 1 (+1 Sag), Escamotage 1 (+4 Dex), Fouille 1 (+3 Int), Intimidation 7 (+9 For/+7 Sag), Mental 9 (+11 Con/+9 Sag), Psychologie 2 (+2 Sag/+4 Cha), Sécurité 1 (+3 Int), Sens de la rue 1 (+1 Sag/+3 Cha), Survie 9 (+9 Sag/+11 Cha), Tactiques 9 (+9 Sag/+11 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est, Moyen orient ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Autofire Basics, Autofire Mastery, Horde Basics, Rock and Roll!, Surge of Speed, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

Maniements d'armes : armes de poing, armes de véhicules, armes tranchantes, combat à mains nues, *fusils*, pistolets mitrailleurs, projectiles

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons, le yoga

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

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -2

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II, armor-piercing rounds, ergonomic stock, laser sight, tactical sling)) ; healing gadget (PR2, 1 person, -/1h, 3 uses) ; raid jacket (P, DR2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP +0])) ; Beretta 92 9mm P (1d10+1, 1-2/20, 15M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, UPG (laser sight, armor-piercing rounds)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements (contenant le healing gadget), montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Equipement de mission : 1W, 1S, 1R, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 6

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +2 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).

OFFICIER SUPÉRIEUR 7

Commando Doué Soldat 4 / Tacticien 3

Points de vie/vitalité : 14/62

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +12 (+9 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +7/+9/+10

Attaque : H&K HK33SG1 (+11 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 92 (+10 distance, 1d10+1/1-2) ; ou couteau de survie (+9 corps à corps, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, fight on, fortunes of war, armor use I, *wily*, tempo (self), stratagem +1, art of war

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

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

Compétences : Athlétisme 7 (+9 For/+9 Con/18-20), Bluff 1 (+3 Cha), Camouflage 10 (+13 Dex/+12 Cha), Conduite 5 (+8 Dex), Cultures 4 (+6 Int), Détection 1 (+1 Sag), Escamotage 3 (+6 Dex), Fouille 1 (+3 Int), Intimidation 7 (+9 For/+7 Sag), Mental 10 (+12 Con/+10 Sag), Psychologie 5 (+5 Sag/+7 Cha), Sécurité 1 (+3 Int), Sens de la rue 1 (+1 Sag/+3 Cha), Survie 10 (+10 Sag/+12 Cha), Tactiques 10 (+10 Sag/+12 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'est, Moyen orient ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Autofire Basics, Autofire Mastery, Horde Basics, Rock and Roll!, Surge of Speed, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

Maniements d'armes : armes de poing, armes de véhicules, armes tactiques, armes tranchantes, combat à mains nues, *fusils*, pistolets mitrailleurs, projectiles

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons, le yoga

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

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -2

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II, armor-piercing rounds, ergonomic stock, laser sight, tactical sling)) ; healing gadget (PR2, 1 person, -/1h, 3 uses) ; raid jacket (P, DR2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP +0])) ; Beretta 92 9mm P (1d10+1, 1-2/20, 15M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, UPG (laser sight, armor-piercing rounds)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements (contenant le healing gadget), montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Equipement de mission : 1W, 1S, 1R, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 7

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +2 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).



OFFICIER SUPÉRIEUR 8

Commando Doué Soldat 4 / Tacticien 4

Points de vie/vitalité : 14/69

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +13 (+10 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +8/+10/+11

Attaque : H&K HK33SG1 (+12 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 92 (+11 distance, 1d10+1/1-2) ; ou couteau de survie (+10 corps à corps, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, *fight on*, *fortunes of war*, *armor use I*, *wily*, *tempo (self)*, *stratagem +1*, *art of war*, *blood of heroes*, *orders I*

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

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

Compétences : Athlétisme 7 (+9 For/+9 Con/18-20), Bluff 1 (+3 Cha), Camouflage 11 (+14 Dex/+13 Cha), Conduite 5 (+8 Dex), Cultures 8 (+10 Int), Détection 1 (+1 Sag), Escamotage 3 (+6 Dex), Fouille 1 (+3 Int), Intimidation 7 (+9 For/+7 Sag), Mental 11 (+13 Con/+11 Sag), Psychologie 6 (+6 Sag/+8 Cha), Sécurité 1 (+3 Int), Sens de la rue 1 (+1 Sag/+3 Cha), Survie 11 (+11 Sag/+13 Cha), Tactiques 11 (+11 Sag/+13 Cha)

Domaines : *Conduite*: heavy ground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures*: Afrique du nord, Europe de l'est, Moyen orient ; *Profession*: militaire ; *Sciences*: génie mécanique

Dons : Autofire Basics, Autofire Mastery, Horde Basics, Rock and Roll!, Snap Shot, Surge of Speed, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

Maniements d'armes : armes de poing, armes de véhicules, armes tactiques, armes tranchantes, combat à mains nues, *fusils*, pistolets mitrailleurs, projectiles

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons, le yoga

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

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -2

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II, armor-piercing rounds, ergonomic stock, laser sight, tactical sling)) ; healing gadget (PR2, 1 person, -/1h, 3 uses) ; raid jacket (P, DR2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP +0])) ; Beretta 92 9mm P (1d10+1, 1-2/20, 15M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, UPG (laser sight, armor-piercing rounds)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements (contenant le healing gadget), montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Équipement de mission : 2W, 1S, 1R, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 8

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +2 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).

OFFICIER SUPÉRIEUR 9

Commando Doué Soldat 4 / Tacticien 5

Points de vie/vitalité : 14/76

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +13 (+10 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 19 (+5 classe, +3 Dex, +1 armor use)

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +9/+11/+12

Attaque : H&K HK33SG1 (+13 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 92 (+12 distance, 1d10+1/1-2) ; ou couteau de survie (+11 corps à corps, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, fight on, fortunes of war, armor use I, *wily*, tempo (self, teammate), stratagem +1, art of war, blood of heroes, orders I

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +7

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

Compétences : Athlétisme 7 (+9 For/+9 Con/18-20), Bluff 1 (+3 Cha), Camouflage 12 (+15 Dex/+14 Cha), Conduite 5 (+8 Dex), Cultures 9 (+11 Int), Détection 1 (+1 Sag), Escamotage 3 (+6 Dex), Fouille 1 (+3 Int), Intimidation 7 (+9 For/+7 Sag), Mental 12 (+14 Con/+12 Sag), Psychologie 10 (+10 Sag/+12 Cha), Sécurité 1 (+3 Int), Sens de la rue 1 (+1 Sag/+3 Cha), Survie 12 (+12 Sag/+14 Cha), Tactiques 12 (+12 Sag/+14 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Afrique du nord, Europe de l'est, Moyen orient ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Autofire Basics, Autofire Mastery, Horde Basics, Rock and Roll!, Snap Shot, Surge of Speed, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

Maniements d'armes : armes de poing, armes de véhicules, armes tactiques, armes tranchantes, combat à mains nues, explosifs, *fusils*, pistolets mitrailleurs, projectiles

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons, le yoga

Richesse : 6 (Style de vie 2, Possessions 6, Economies 1)

Style de vie : quartiers, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -1

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II, armor-piercing rounds, ergonomic stock, laser sight, tactical sling)) ; healing gadget (PR2, 1 person, -/1h, 3 uses) ; raid jacket (P, DR2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP +0])) ; Beretta 92 9mm P (1d10+1, 1-2/20, 15M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, UPG (laser sight, armor-piercing rounds)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements (contenant le healing gadget), montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Equipement de mission : 2W, 1S, 1R, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 9

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +2 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).



OFFICIER SUPÉRIEUR 10

Commando Doué Soldat 4 / Tacticien 6

Points de vie/vitalité : 14/84

Seuil non-létal/de stress : 14/10

Initiative : +14 (+11 classe, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

RD (résistances) : 4/7 (-)

Attaque de base/càc/distance : +10/+12/+13

Attaque : H&K HK33SG1 (+14 distance, 4d4/1-2) ; ou Beretta 92 (+13 distance, 1d10+1/1-2) ; ou couteau de survie (+12 corps à corps, 1d6+3/19-20)

Aptitudes de classe : *accurate*, *fight on*, *fortunes of war*, *armor use I*, *wily*, *tempo* (self, teammate), *stratagem* +1, *art of war*, *blood of heroes*, *orders I*, *commanding presence*

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

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

Compétences : Athlétisme 7 (+9 For/+9 Con/17-20), Bluff 1 (+3 Cha), Camouflage 13 (+16 Dex/+15 Cha), Conduite 5 (+8 Dex), Cultures 12 (+15 Int), Détection 1 (+1 Sag), Escamotage 3 (+6 Dex), Fouille 1 (+4 Int), Intimidation 7 (+9 For/+7 Sag), Mental 13 (+15 Con/+13 Sag), Psychologie 13 (+13 Sag/+15 Cha), Sécurité 1 (+4 Int), Sens de la rue 1 (+1 Sag/+3 Cha), Survie 13 (+13 Sag/+15 Cha), Tactiques 13 (+13 Sag/+15 Cha)

Domaines : *Conduite* : heavy ground vehicle, performance aircraft, personal aircraft, personal ground vehicle ; *Cultures* : Afrique du nord, Asie mineure, Europe de l'est, Moyen orient ; *Profession* : militaire ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Autofire Basics, Autofire Mastery, Autofire Supremacy, Horde Basics, Rock and Roll!, Snap Shot, Surge of Speed, Tac-Squad Basics, Tactical Advantage

Maniements d'armes : armes de poing, armes de véhicules, armes tactiques, armes tranchantes, combat à mains nues, explosifs, *fusils*, pistolets mitrailleurs, projectiles

Intérêts : le baseball, les échecs, les cartoons, le yoga, la psychologie

Richesse : 6 (Style de vie 2, Possessions 6, Economies 1)

Style de vie : studio, vieille BMW (classic muscle car), modificateur d'apparence -1

Possessions : H&K HK33SG1 5.56x45mm NATO (4d4, 1-2/20, 40M8, Rec 10, 25 cases, S/2h, ACC, SPA, RGD, UPG (6x telescopic sight, bipod, reworked action II, armor-piercing rounds, ergonomic stock, laser sight, tactical sling)) ; healing gadget (PR2, 1 person, -/1h, 3 uses) ; raid jacket (P, DR2/4, DP +0, ACP +0, N/S DC 18D, UPG (modern ballistic helmet [DR 1/2, DP +0, ACP +0])) ; Beretta 92 9mm P (1d10+1, 1-2/20, 15M4, Rec 12, 5 cases, D/1h, UPG (laser sight, armor-piercing rounds)) ; couteau de survie (1d6+1, 1/19-20, D/1h, AP (1), BLD)

Economies : 100 €

Objets courants : paquet de cigarettes, briquet, couteau suisse, jeu d'échecs de voyage, pansements (contenant le healing gadget), montre waterproof, téléphone portable, talkie-walkie, paire de gants de sécurité, flasque de scotch

Equipement de mission : 2W, 1S, 1R, +2 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 10

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +10, Requête +12, Savoir +13

Contacts : 1 connaissance

Doué. Camouflage est toujours une compétence de classe et son plafond augmente de 5. +3 à la zone de réussite critique d'Athlétisme (déjà ajouté).