



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Spycraft 2.0



MISTER GOOD DEAL



Image par Veronica V. Jones

MISTER GOOD DEAL

**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 Mister ou Misses “Good deal” (et sa progression des niveaux 1 à 10), un autre agent très calé dans les relations publiques, mais plutôt du genre à travailler en coulisses, à tirer les ficelles dans l'ombre et à glisser des dessous de table à qui il faut, si vous voyez ce que je veux dire... Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

Description

Le Grand Jeu est basé sur des mensonges, et c'est la capacité d'une agence à mentir de façon convaincante (et donc par extension à protéger ses secrets) qui en fait une organisation redoutable sur l'échiquier de l'espionnage international. Pour faire passer la pilule quand le besoin s'en fait sentir, ces agences font appel à des spécialistes, des pros de l'acquisition et de la protection d'information. Personne ne sait qui ils sont, personne ne sait avec qui ils travaillent, personne ne sait même d'ailleurs si certains ne travaillent pas avec plusieurs concurrents en même temps, tant que le salaire suit les exigences. Ces hommes de l'ombre, capables de faire tomber des gouvernements et éclater des conspirations au grand jour, les autres espions les appellent généralement Mister ou Misses Good Deal. Ce sobriquet rappelle simplement que, quand l'un de ces individus vous propose un marché, vous avez tout intérêt à l'accepter. Un peu comme avec la mafia, vous n'avez pas envie de savoir ce qui pourrait vous arriver si jamais vous aviez le malheur de refuser. Ces agents ultra-secrets vivent en permanence dans l'ombre et dans la crainte, il faut bien l'avouer, d'être démasqués à tout moment. L'anonymat est leur meilleur allié, mais un secret est si vite éventé... Nombre de ces Mister Good Deal voient leur carrière finir le jour même où ils commettent la plus petite imprudence, cette dernière étant bien souvent l'erreur de faire confiance à la mauvaise personne. Il ne faut donc pas s'étonner qu'ils vivent dans le mystère et la paranoïa en permanence. Pour ceux qui choisissent cette vie, elle ne tient qu'à un fil.

Combat

Mister Good Deal ne combat pas. Du moins rarement. La plupart du temps, il laisse ses hommes de main se charger du sale boulot. Mais lorsque la situation perd tout contrôle (ce qui arrive plus souvent qu'à l'accoutumée), il lui arrive de devoir se salir les mains. Dans ce cas, Mister Good Deal tente de se faire discret et de paraître aussi insignifiant et inoffensif que possible. Puis il profite de son pistolet à silencieux pour tuer discrètement, depuis les ombres, en espérant qu'on ne le remarquera pas. Il n'hésite pas non plus à acheter ses ennemis sur le coup, sacrifiant quelques-uns de ses atouts pour éviter un affrontement potentiellement dommageable.



MISTER GOOD DEAL 1

Journaliste Instinctif Avocat 1

Contacts : 4 associés, 1 collègue

Points de vie/vitalité : 10/10

Seuil non-létal/de stress : 10/17

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 11 (+1 Dex)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+2 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +5

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

Compétences : Bluff 4 (+7 Cha), Bureaucratie 4 (+7 Cha), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+5 Cha), Enquête (+4 Sag/+4 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 4 (+7 Sag/+7 Cha), Mental 4 (+4 Con/+7 Sag), Profession 4 (+7 Cha), Psychologie 4 (+8 Sag/+8 Cha/19-20), Réseau 4 (+7 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest ; *Profession* : investisseur, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Observer, Research Contacts

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

Intérêts : la presse, les scandales

Richesse : 5 (Style de vie 3, Possessions 1, Économies 4)

Style de vie : suite privée (6), Mercedes (classic sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : pains de plastic (x2) avec détonateur radio, Makarov PB 9x18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), cover identity (PR 1)

Economies : 1 600 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9x18mm Makarov

Équipement de mission : +3 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 1

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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



MISTER GOOD DEAL 2

Journaliste Instinctif Avocat 2

Points de vie/vitalité : 10/15

Seuil non-létal/de stress : 10/18

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 12 (+1 Dex, +1 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+3 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol +6

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

Compétences : Bluff 5 (+8 Cha), Bureaucratie 5 (+8 Cha), Cultures 2 (+4 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+5 Cha), Discrétion 2 (+3 Dex/+5 Cha), Enquête (+4 Sag/+4 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 5 (+8 Sag/+8 Cha), Mental 5 (+5 Con/+8 Sag), Profession 5 (+8 Cha), Psychologie 5 (+9 Sag/+9 Cha/19-20), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest ; *Profession* : investisseur, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Observer, Research Contacts, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles

Richesse : 6 (Style de vie 3, Possessions 1, Économies 5)

Style de vie : suite privée (6), Mercedes (classic sports car), modificateur d'apparence +0

Possessions : pains de plastic (×2) avec détonateur radio, Makarov PB 9×18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), cover identity (PR 1)

Economies : 2 500 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9×18mm Makarov

Équipement de mission : 1R, +3 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 2

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 4 associés, 1 collègue

MISTER GOOD DEAL 3

Journaliste Instinctif Avocat 3

Points de vie/vitalité : 10/21

Seuil non-létal/de stress : 10/19

Initiative : +5 (+1 Dex, +4 classe)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 12 (+1 Dex, +1 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+4 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20), networks

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

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

Compétences : Bluff 6 (+9 Cha), Bureaucratie 6 (+9 Cha), Cultures 4 (+7 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+6 Cha), Discrétion 4 (+5 Dex/+7 Cha), Enquête (+4 Sag/+4 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 6 (+9 Sag/+9 Cha), Mental 6 (+6 Con/+9 Sag), Profession 6 (+10 Cha), Psychologie 6 (+10 Sag/+10 Cha/19-20), Réseau 6 (+10 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest, Moyen Orient ; *Profession* : investisseur, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Home Sweet Home, Observer, Research Contacts, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles

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

Style de vie : yacht (10), Rolls Royce (limousine), modificateur d'apparence +1

Possessions : pains de plastic (x2) avec détonateur radio, Makarov PB 9x18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), cover identity (PR 1)

Economies : 2 500 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9x18mm Makarov

Équipement de mission : 1R, +3 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 3

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 4 associés, 1 collègue



MISTER GOOD DEAL 4

Journaliste Instinctif Avocat 4

Points de vie/vitalité : 10/26

Seuil non-létal/de stress : 10/20

Initiative : +6 (+1 Dex, +5 classe)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 13 (+1 Dex, +2 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+5 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20), networks, by any means (Profession)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +7

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

Compétences : Bluff 7 (+10 Cha), Bureaucratie 7 (+10 Cha), Cultures 6 (+9 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+6 Cha), Discrétion 6 (+7 Dex/+9 Cha), Enquête (+5 Sag/+5 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 7 (+10 Sag/+10 Cha), Mental 7 (+7 Con/+10 Sag), Profession 7 (+11 Cha), Psychologie 7 (+12 Sag/+12 Cha/19-20), Réseau 7 (+11 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest, Moyen Orient ; *Profession* : investisseur, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Home Sweet Home, Observer, Research Contacts, Superior Documentation, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles

Richesse : 7 (Style de vie 5, Possessions 2, Économies 5)

Style de vie : yacht (10), Rolls Royce (limousine), modificateur d'apparence +1

Possessions : cover identity (PR 3), pains de plastic (×2) avec détonateur radio, Makarov PB 9×18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), immunité légale (PR 3), doses d'antivenin (×3)

Economies : 2 500 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9×18mm Makarov

Équipement de mission : 1R, 1T, +3 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 4

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 4 associés, 1 collègue

MISTER GOOD DEAL 5

Journaliste Instinctif Avocat 4 / Illuminatus 1

Points de vie/vitalité : 10/31

Seuil non-létal/de stress : 10/20

Initiative : +6 (+1 Dex, +5 classe)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 15 (+1 Dex, +4 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+5 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20), networks, by any means (Profession), *perfect cover*, plausible deniability I

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +9

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

Compétences : Bluff 8 (+11 Cha), Bureaucratie 8 (+11 Cha), Cultures 8 (+12 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+7 Cha), Discrétion 8 (+9 Dex/+11 Cha), Enquête 3 (+8 Sag/+8 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 8 (+11 Sag/+11 Cha), Mental 7 (+7 Con/+10 Sag), Profession 8 (+13 Cha), Psychologie 8 (+13 Sag/+13 Cha/18-20), Réseau 8 (+13 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Sud, Europe del'Est (Russie), Europe de l'Ouest, Moyen Orient ; *Profession* : investisseur, négociant en énergies fossiles, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Home Sweet Home, Observer, Research Contacts, Superior Documentation, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles

Richesse : 9 (Style de vie 7, Possessions 2, Économies 5)

Style de vie : villa (25), light business jet, modificateur d'apparence +2

Possessions : cover identity (PR 3), pains de plastic (×2) avec détonateur radio, Makarov PB 9×18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), immunité légale (PR 3), doses d'antivenin (×3)

Economies : 2 500 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9×18mm Makarov

Équipement de mission : 2R, 1T, +3 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 5

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 4 associés, 1 partenaire



MISTER GOOD DEAL 6

Journaliste Instinctif Avocat 4 / Illuminatus 2

Points de vie/vitalité : 10/35

Seuil non-létal/de stress : 10/20

Initiative : +6 (+1 Dex, +5 classe)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 16 (+1 Dex, +5 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+6 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20), networks, by any means (Profession), *perfect cover*, plausible deniability I, permanent record

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +10

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

Compétences : Bluff 9 (+12 Cha), Bureaucratie 9 (+12 Cha), Cultures 9 (+13 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+7 Cha), Discrétion 9 (+10 Dex/+12 Cha), Enquête 7 (+12 Sag/+12 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 9 (+12 Sag/+12 Cha), Mental 7 (+7 Con/+10 Sag), Profession 9 (+14 Cha), Psychologie 9 (+14 Sag/+14 Cha/18-20), Réseau 9 (+14 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Sud, Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest, Moyen Orient ; *Profession* : investisseur, négociant en énergies fossiles, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Home Sweet Home, Observer, Research Contacts, Safe House, Superior Documentation, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles, la géopolitique globale

Richesse : 10 (Style de vie 7, Possessions 3, Économies 5)

Style de vie : villa (25), light business jet, modificateur d'apparence +2

Possessions : cover identity (PR 3), voice stress analyzer, pains de plastic (×2) avec détonateur radio, Makarov PB 9×18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), immunité légale (PR 3), doses d'antivenin (×3)

Economies : 2 500 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9×18mm Makarov

Équipement de mission : 2R, 1T, +3 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 6

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 4 collègues, 1 partenaire

MISTER GOOD DEAL 7

Journaliste Instinctif Avocat 4 / Illuminatus 3

Points de vie/vitalité : 10/40

Seuil non-létal/de stress : 10/20

Initiative : +7 (+1 Dex, +6 classe)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 16 (+1 Dex, +5 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+6 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20), networks, by any means (Profession), *perfect cover*, plausible deniability I, permanent record, usual suspects I

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +10

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

Compétences : Bluff 10 (+13 Cha), Bureaucratie 10 (+13 Cha), Cultures 10 (+14 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+7 Cha), Discrétion 10 (+11 Dex/+13 Cha), Enquête 10 (+15 Sag/+15 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 10 (+13 Sag/+13 Cha), Mental 7 (+7 Con/+10 Sag), Profession 10 (+15 Cha), Psychologie 10 (+15 Sag/+15 Cha/18-20), Réseau 10 (+15 Cha), Sens de la rue 1 (+4 Sag/+4 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Sud, Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest, Moyen Orient ; *Profession* : investisseur, négociant en énergies fossiles, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Home Sweet Home, Observer, Research Contacts, Safe House, Superior Documentation, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles, la géopolitique globale

Richesse : 10 (Style de vie 7, Possessions 3, Économies 5)

Style de vie : villa (25), light business jet, modificateur d'apparence +2

Possessions : cover identity (PR 5), voice stress analyzer, pains de plastic (×2) avec détonateur radio, Makarov PB 9×18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), immunité légale (PR 3), doses d'antivenin (×3)

Économies : 2 500 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9×18mm Makarov

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

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 7

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 4 collègues, 1 partenaire



MISTER GOOD DEAL 8

Journaliste Instinctif Avocat 4 / Illuminatus 4

Points de vie/vitalité : 10/44

Seuil non-létal/de stress : 10/20

Initiative : +7 (+1 Dex, +6 classe)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 17 (+1 Dex, +6 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+7 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20), networks, by any means (Profession), *perfect cover*, plausible deniability I, permanent record, usual suspects I, terminally harmless

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +11

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 16, Cha 18

Compétences : Bluff 11 (+15 Cha), Bureaucratie 11 (+15 Cha), Cultures 11 (+15 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+8 Cha), Discrétion 11 (+12 Dex/+15 Cha), Enquête 11 (+17 Sag/+18 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 11 (+14 Sag/+15 Cha), Mental 7 (+7 Con/+10 Sag), Profession 11 (+17 Cha), Psychologie 11 (+17 Sag/+18 Cha/18-20), Réseau 11 (+17 Cha), Sens de la rue 4 (+7 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Sud, Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest, Moyen Orient ; *Profession* : investisseur, négociant en énergies fossiles, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Concealed Carry, Home Sweet Home, Observer, Personal Lieutenant, Research Contacts, Safe House, Superior Documentation, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles, la géopolitique globale

Richesse : 12 (Style de vie 7, Possessions 3, Économies 7)

Style de vie : villa (25), light business jet, modificateur d'apparence +2

Possessions : cover identity (PR 5), voice stress analyzer, pains de plastic (×2) avec détonateur radio, Makarov PB 9×18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), immunité légale (PR 3), doses d'antivenin (×3)

Economies : 4 900 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9×18mm Makarov

Équipement de mission : 2R, 2T, +4 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 8

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 4 collègues, 1 partenaire

MISTER GOOD DEAL 9

Journaliste Instinctif Avocat 4 / Illuminatus 5

Points de vie/vitalité : 10/49

Seuil non-létal/de stress : 10/20

Initiative : +7 (+1 Dex, +6 classe)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 18 (+1 Dex, +7 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+7 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20), networks, by any means (Profession), *perfect cover*, plausible deniability I, permanent record, usual suspects I, terminally harmless, plausible deniability II

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +11

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 16, Cha 18

Compétences : Bluff 12 (+16 Cha), Bureaucratie 12 (+16 Cha), Cultures 12 (+16 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+8 Cha), Discrétion 12 (+13 Dex/+16 Cha), Enquête 12 (+18 Sag/+19 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 12 (+15 Sag/+16 Cha), Mental 7 (+7 Con/+10 Sag), Profession 12 (+18 Cha), Psychologie 12 (+18 Sag/+19 Cha/18-20), Réseau 12 (+18 Cha), Sens de la rue 7 (+10 Sag/+11 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Sud, Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest, Moyen Orient ; *Profession* : directeur de chaîne télévisée, investisseur, négociant en énergies fossiles, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Concealed Carry, Home Sweet Home, Observer, Personal Lieutenant, Research Contacts, Safe House, Superior Documentation, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles, la géopolitique globale

Richesse : 12 (Style de vie 7, Possessions 3, Économies 7)

Style de vie : villa (25), light business jet, modificateur d'apparence +2

Possessions : cover identity (PR 5), voice stress analyzer, pains de plastic (×2) avec détonateur radio, Makarov PB 9×18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), immunité légale (PR 3), doses d'antivenin (×3)

Economies : 4 900 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9×18mm Makarov

Équipement de mission : 3R, 2T, +4 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 9

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Équipement +12, Requête +13, Savoir +11

Contacts : 3 collègues, 2 partenaires



MISTER GOOD DEAL 10

Journaliste Instinctif Avocat 4 / Illuminatus 6

Points de vie/vitalité : 10/53

Seuil non-létal/de stress : 10/20

Initiative : +8 (+1 Dex, +7 classe)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 19 (+1 Dex, +8 classe)

RD (résistances) : -/- (-)

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

Attaque : Makarov PB (+8 distance, 2d4/1-2, AP (3))

Aptitudes de classe : *persistent*, absolute certainty, behind the scenes I (DD 20), networks, by any means (Profession), *perfect cover*, plausible deniability I, permanent record, usual suspects I, terminally harmless, plausible deniability II, circumstantial evidence

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +12

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 16, Cha 18

Compétences : Bluff 13 (+17 Cha), Bureaucratie 13 (+17 Cha), Cultures 13 (+17 Int), Détection (+5 Sag/19-20), Diplomatie 2 (+8 Cha), Discrétion 13 (+14 Dex/+17 Cha), Enquête 13 (+19 Sag/+20 Cha), Fouille (+4 Int/19-20), Intimidation 2 (+2 For/+5 Sag), Manipulation 13 (+16 Sag/+17 Cha), Mental 7 (+7 Con/+10 Sag), Profession 13 (+19 Cha), Psychologie 13 (+21 Sag/+22 Cha/16-20), Réseau 13 (+21 Cha/19-20), Sens de la rue 10 (+13 Sag/+14 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Afrique du Sud, Amérique du Sud, Europe de l'Est (Russie), Europe de l'Ouest, Moyen Orient ; *Profession* : directeur de chaîne télévisée, investisseur, négociant en énergies fossiles, rédacteur en chef ; *Sciences* : économie

Dons : Concealed Carry, Diplomat, Home Sweet Home, Observer, Personal Lieutenant, Research Contacts, Safe House, Superior Documentation, Talented (World Traveler)

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

Intérêts : la presse, les scandales, les énergies fossiles, la géopolitique globale

Richesse : 13 (Style de vie 7, Possessions 3, Économies 8)

Style de vie : villa (25), light business jet, modificateur d'apparence +2

Possessions : cover identity (PR 7), immunité légale (PR 7), voice stress analyzer, pains de plastic (×2) avec détonateur radio, Makarov PB 9×18mm Makarov (2d4, 1-2/20, 8M7, Rec 9, Rng 4 cases, D/1h, TBR, UPG [removable suppressor]), doses d'antivenin (×3), chemical analyzer

Économies : 6 400 €

Objets courants : malette, dictaphone, téléphone portable, journal du jour, PDA, lunettes de soleil, vieux chapeau, émetteur de fréquence pour le détonateur, talkie, appareil photo, réserve d'armor piercing 9×18mm Makarov

Équipement de mission : 3R, 2T, 1G, +4 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 10

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +13, Requête +14, Savoir +12

Contacts : 3 collègues, 2 partenaires