



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Spycraft 2.0



**SNAKE EYES**

**SNAKE EYES**



Image © Deviant Art

## **UNE AIDE DE JEU POUR SPYCRAFT 2.0, PAR ORONARD AL VANIS**

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

## Introduction

Cette aide de jeu présente Snake Eyes (et sa progression des niveaux 1 à 10), un spécialiste de la gâchette, un tueur professionnel adepte de toutes les techniques d'assassinat, avec une forte prédilection pour les fusils à répétition. Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

## Description

*Même si quelques unités de tireur d'élite existaient auparavant, c'est au cours de la seconde guerre mondiale que commencèrent réellement à se répandre les fameux tueurs au fusil à lunette. De nos jours, leur nombre n'a fait que croître, modifiant à jamais l'organisation des champs de bataille, des équipes tactiques et même des forces de l'ordre. L'agence n'échappe pas à la tendance et maintient toujours un nombre suffisant de tireurs d'élite prêts à intervenir pour sécuriser un lieu sensible, abattre une cible dont ils ne savent rien ou protéger leurs collègues intervenant en première ligne. Surnommés Snake Eyes, Hawk Eye, Eagle Eye et autres noms d'oiseaux, ces tireurs confirmés sont généralement issus de toutes les armées du monde, particulièrement des forces spéciales. Malheureusement, nombreux sont ces professionnels à préférer la profession de tueur à gages – non moins risquée mais ô combien mieux rémunérée – à celle d'agent secret. Libres d'accepter un contrat avec une agence gouvernementale comme avec celle d'un pays ennemi, ces électrons libres sont le nerf d'une guerre des ombres qui se livre tous les jours sur l'échiquier du grand jeu. Les Snake Eyes ont, pour leur part, généralement choisi leur camp une fois pour toutes. Ils sont le bras armé de l'agence pour laquelle ils travaillent, une force de frappe aussi discrète qu'efficace, mais dont les limites commencent à être bien connues. De fait, ils doivent rivaliser d'astuce et d'originalité dans leur façon de tuer pour rester toujours aussi efficaces et, avant tout, invisibles. Car la prolifération et la longévité des tireurs d'élite s'explique avant tout par leur talent lorsqu'il s'agit de rester à couvert !*

## Combat

Bien qu'il soit entraîné au combat, le Snake Eyes n'est pas du genre à foncer au milieu d'une fusillade pour abattre ses adversaires au clair. Son approche, bien que classique, est infiniment plus subtile. Avant tout, il cherche sa propre sécurité et celle de ses équipiers, grâce à un abri ou un coin peu accessible, pourquoi pas dans les ombres. Ensuite seulement il songe à faire feu et vise en priorité les cibles vitales, les chefs d'équipe et les menaces les plus directes. Pour les éliminer, il ne compte pas que sur son fusil mais sur l'arme la plus appropriée dans l'instant. Enfin, l'effet de surprise est un atout vital pour tout tireur d'élite, aussi cherchera-t-il toujours à surprendre ses cibles au moment où elles ne peuvent se défendre efficacement contre ses attaques.



# SNAKE EYES 1

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 1**

**Points de vie/vitalité :** 15/14

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

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

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

**Défense :** 14 (+1 base, +3 Dex)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

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

**Attaque :** Al AW-50 (+3 distance, 2d12+2/ 19-20 AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta 93R (+3 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, *stalker*

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +4, Vol +2

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

**Compétences :** Athlétisme 2 (+2 For/+4 Con), Camouflage 4 (+7 Dex/+6 Cha), Détection 4 (+6 Sag), Fouille 4 (+5 Int), Mental 3 (+5 Con/+5 Sag), Survie 3 (+5 Sag/+5 Cha), Tactiques 4 (+7 Sag/+7 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker

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

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ; kit d'escalade I

**Économies :** 100 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

**Équipement de mission :** +2 Cha

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 1

**Dés d'action :** 3d4

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

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

**Contacts :** 1 associé





## SNAKE EYES 2

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 2**

**Points de vie/vitalité :** 15/22

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +6 (+3 base, +3 Dex)

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

**Défense :** 16 (+1 base, +3 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

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

**Attaque :** Al AW-50 (+4 distance, 2d12+2/ 19-20

AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta

93R (+4 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, *stalker*, *rough living* (+2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +5, Vol +2

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

**Compétences :** Athlétisme 4 (+4 For/+6 Con), Camouflage 4 (+7 Dex/+6 Cha), Détection 5 (+7 Sag), Fouille 5 (+6 Int), Mental 4 (+6 Con/+6 Sag), Survie 4 (+6 Sag/+6 Cha), Tactiques 4 (+7 Sag/+7 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Marksmanship Basics, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes

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

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ; kit d'escalade I

**Économies :** 100 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

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

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 2

**Dés d'action :** 3d4

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

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

**Contacts :** 1 associé

## SNAKE EYES 3

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 3**

**Points de vie/vitalité :** 18/31

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +7 (+4 base, +3 Dex)

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

**Défense :** 17 (+2 base, +3 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

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

**Attaque :** Al AW-50 (+5 distance, 2d12+2/ 19-20 AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta 93R (+6 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, *stalker*, *rough living* (+2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +8, Vol +3

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

**Compétences :** Athlétisme 4 (+4 For/+6 Con), Camouflage 4 (+7 Dex/+6 Cha), Détection 6 (+8 Sag), Fouille 6 (+7 Int), Mental 6 (+8 Con/+8 Sag), Survie 4 (+6 Sag/+6 Cha), Tactiques 6 (+9 Sag/+9 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Great Fortitude, Marksmanship Basics, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes

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

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ; kit d'escalade I

**Économies :** 100 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

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

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 3

**Dés d'action :** 3d4

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

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

**Contacts :** 1 associé



## SNAKE EYES 4

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 4**

**Points de vie/vitalité :** 19/39

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +8 (+5 base, +3 Dex)

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

**Défense :** 17 (+2 base, +3 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

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

**Attaque :** Al AW-50 (+6 distance, 2d12+2/ 19-20

AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta

93R (+7 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, *stalker*, *rough living* (+2), *sneak attack* (+1d6)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +9, Vol +3

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

**Compétences :** Athlétisme 6 (+6 For/+8 Con), Camouflage 6 (+9 Dex/+8 Cha), Détection 7 (+9 Sag), Fouille 7 (+8 Int), Mental 6 (+8 Con/+8 Sag), Survie 4 (+6 Sag/+6 Cha), Tactiques 6 (+9 Sag/+9 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Great Fortitude, Marksmanship Basics, Snap Shot, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes, la politique

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

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ; kit d'escalade I

**Économies :** 100 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

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

**Contacts :** 1 associé

## SNAKE EYES 5

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 4 / Sniper 1**

**Points de vie/vitalité :** 19/47

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +10 (+7 base, +3 Dex)

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

**Défense :** 18 (+3 base, +3 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

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

**Attaque :** Al AW-50 (+7 distance, 2d12+2/ 19-20 AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta 93R (+8 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, stalker, rough living (+2), sneak attack (+1d6), *eagle eye*

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +9, Vol +3

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

**Compétences :** Athlétisme 6 (+6 For/+8 Con), Camouflage 6 (+9 Dex/+8 Cha), Détection 8 (+10 Sag), Discrétion 6 (+9 Dex/+8 Cha), Fouille 8 (+9 Int), Mental 6 (+8 Con/+8 Sag), Survie 4 (+6 Sag/+6 Cha), Tactiques 6 (+9 Sag/+9 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Great Fortitude, Marksmanship Basics, Sharpshooter Basics, Snap Shot, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes, la politique

**Richesse :** 4 (Style de vie 2, Possessions 3, Économies 2)

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ; kit d'escalade I

**Économies :** 400 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière,

lecteur MP3, appareil photo

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

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 5

**Dés d'action :** 3d4

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

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

**Contacts :** 1 associé



## SNAKE EYES 6

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 4 / Sniper 2**

**Points de vie/vitalité :** 19/53

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +11 (+8 base, +3 Dex)

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

**Défense :** 18 (+3 base, +3 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

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

**Attaque :** Al AW-50 (+8 distance, 2d12+2/ 19-20 AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta 93R (+9 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, stalker, rough living (+2), sneak attack (+1d6), *eagle eye*, surprise shot (+1)

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

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

**Compétences :** Athlétisme 6 (+6 For/+8 Con), Camouflage 8 (+11 Dex/+10 Cha), Détection 9 (+11 Sag), Discrétion 8 (+11 Dex/+10 Cha), Fouille 9 (+10 Int), Mental 6 (+8 Con/+8 Sag), Survie 4 (+6 Sag/+6 Cha), Tactiques 8 (+11 Sag/+11 Cha)

**Domaines :** *Conduite*: personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Great Fortitude, Marksmanship Basics, Marksmanship Mastery, Sharpshooter Basics, Snap Shot, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes, la politique, le football, la natation

**Richesse :** 5 (Style de vie 2, Possessions 4, Économies 2)

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ; kit d'escalade I ; gadget de silence (PR 2)

**Économies :** 400 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre,

téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

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

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 6

**Dés d'action :** 4d6

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

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

**Contacts :** 1 associé



## SNAKE EYES 7

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 4 / Sniper 3**

**Points de vie/vitalité :** 19/61

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +12 (+9 base, +3 Dex)

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

**Défense :** 19 (+4 base, +3 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

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

**Attaque :** Al AW-50 (+9 distance, 2d12+2/ 19-20 AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta 93R (+10 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, stalker, rough living (+2), sneak attack (+1d6), *eagle eye*, surprise shot (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +10, Vol +4

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

**Compétences :** Athlétisme 8 (+8 For/+10 Con), Camouflage 8 (+11 Dex/+10 Cha), Détection 10 (+12 Sag), Discrétion 8 (+11 Dex/+10 Cha), Fouille 10 (+11 Int), Mental 8 (+10 Con/+10 Sag), Survie 6 (+8 Sag/+8 Cha), Tactiques 8 (+11 Sag/+11 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Ambush Mastery, Great Fortitude, Marksmanship Basics, Marksmanship Mastery, Sharpshooter Basics, Snap Shot, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes, la politique, le football, la natation

**Richesse :** 5 (Style de vie 2, Possessions 4, Économies 2)

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ; kit d'escalade I ; gadget de silence (PR 2)

**Économies :** 400 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

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

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 7

**Dés d'action :** 4d6

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

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

**Contacts :** 1 associé



## SNAKE EYES 8

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 4 / Sniper 4**

**Points de vie/vitalité :** 20/67

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +14 (+10 base, +4 Dex)

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

**Défense :** 20 (+4 base, +4 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

**Attaque de base/càc/distance :** +7/+7/+11

**Attaque :** Al AW-50 (+11 distance, 2d12+2/ 19-20 AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta 93R (+12 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Apptitudes de classe :** *trailblazer*, stalker, rough living (+2), sneak attack (+1d6), *eagle eye*, surprise shot (+1), perfect killer (*one shot*), ranged sneak attack (+1d6)

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

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

**Compétences :** Athlétisme 8 (+8 For/+10 Con), Camouflage 9 (+13 Dex/+11 Cha), Détection 11 (+13 Sag), Discrétion 9 (+13 Dex/+11 Cha), Fouille 11 (+12 Int), Mental 9 (+11 Con/+11 Sag), Survie 6 (+8 Sag/+8 Cha), Tactiques 11 (+14 Sag/+14 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Ambush Mastery, Great Fortitude, Marksmanship Basics, Marksmanship Mastery, Marksmanship Supremacy, Sharpshooter Basics, Snap Shot, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes, la politique, le football, la natation

**Richesse :** 5 (Style de vie 2, Possessions 4, Économies 2)

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ; kit d'escalade I ; gadget de silence (PR 2)

**Économies :** 400 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

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

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 8

**Dés d'action :** 4d6

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

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

**Contacts :** 1 associé

## SNAKE EYES 9

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 4 / Sniper 5**

**Points de vie/vitalité :** 20/75

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +14 (+10 base, +4 Dex)

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

**Défense :** 21 (+5 base, +4 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

**Attaque de base/càc/distance :** +8/+8/+12

**Attaque :** AlAW-50 (+13 distance, 2d12+2/ 19-20 AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta 93R (+13 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, stalker, rough living (+2), sneak attack (+1d6), *eagle eye*, surprise shot (+1), perfect killer (*one shot*), ranged sneak attack (+1d6), magic touch

**Jets de sauvegarde :** Réf +11, Vig +10, Vol +4

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

**Compétences :** Athlétisme 8 (+8 For/+10 Con), Camouflage 10 (+14 Dex/+12 Cha), Détection 12 (+14 Sag), Discrétion 10 (+14 Dex/+12 Cha), Fouille 12 (+13 Int), Mental 11 (+12 Con/+12 Sag), Survie 8 (+10 Sag/+10 Cha), Tactiques 11 (+14 Sag/+14 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Ambush Mastery, Great Fortitude, Marksmanship Basics, Marksmanship Mastery, Marksmanship Supremacy, Sharpshooter Basics, Sharpshooter Mastery, Snap Shot, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes, la politique, le football, la natation

**Richesse :** 6 (Style de vie 2, Possessions 5, Économies 2)

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ;

kit d'escalade I ; gadget de silence (PR 2) ; skill boost gadget (PR 2)

**Économies :** 400 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

**Équipement de mission :** 3W, 2S, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 9

**Dés d'action :** 4d6

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

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

**Contacts :** 1 associé



# SNAKE EYES 10

**Agent des forces spéciales Original Éclaireur 4 / Sniper 6**

**Points de vie/vitalité :** 20/82

**Seuil non-létal/de stress :** 14/14

**Initiative :** +15 (+11 base, +4 Dex)

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Défense :** 22 (+6 base, +4 Dex, +2 rough living)

**RD (résistances) :** 2/4 ; 3/6 avec le casque (-)

**Attaque de base/càc/distance :** +9/+9/+13

**Attaque :** Al AW-50 (+14 distance, 2d12+2/ 19-20 AP (10), ACC, MAC (-2), SLA, TKD) ; ou Beretta 93R (+14 distance, 1d10+1, NFM (S/B))

**Aptitudes de classe :** *trailblazer*, stalker, rough living (+2), sneak attack (+1d6), *eagle eye*, surprise shot (+1), perfect killer (*one shot*, *sprint*), ranged sneak attack (+1d6), magic touch

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

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

**Compétences :** Athlétisme 8 (+8 For/+10 Con), Camouflage 12 (+16 Dex/+14 Cha), Détection 13 (+15 Sag), Discrétion 12 (+16 Dex/+14 Cha), Fouille 13 (+14 Int), Mental 11 (+12 Con/+12 Sag), Survie 8 (+10 Sag/+10 Cha), Tactiques 13 (+16 Sag/+16 Cha)

**Domaines :** *Conduite* : personal ground vehicle, standard ground vehicle ; *Cultures* : Europe de l'Ouest ; *Profession* : soldat ; *Sciences* : génie mécanique

**Dons :** Ambush Basics, Ambush Mastery, Contempt, Great Fortitude, Marksmanship Basics, Marksmanship Mastery, Marksmanship Supremacy, Sharpshooter Basics, Sharpshooter Mastery, Snap Shot, Talented (Observer)

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

**Intérêts :** le hockey, les armes, le poker, l'alcool, les femmes, la politique, le football, la natation

**Richesse :** 6 (Style de vie 2, Possessions 5, Économies 2)

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

**Possessions :** Al AW-50 .50 BMG (2d12+2 (AP 10), 1/18-20, 5M30, Rec 24, Rng 375 ft., M/2h, ACC, BLK, MAC (-2), SLA, TKD, UPG (bipod), UPG [sight day/night 8.1x-16x]) ; Raid Jacket (DR 2/4, UPG [modern ballistic helmet]) ; Beretta 93R 9mmP (1d10+1, 1-3/20, 20M3, Rec 10, Rng 25 ft., D/1h, CLS, NFM (S/B), UPG [shoulder holster]) ;

kit d'escalade I ; gadget de silence (PR 2) ; skill boost gadget (PR 2)

**Économies :** 400 €

**Objets courants :** couteau suisse, jeu de poker porno, clé USB 16Go, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, canette de bière, lecteur MP3, appareil photo

**Équipement de mission :** 3W, 2S, 1T, +2 Cha

**Objets courants de mission :** 4

**Niveau de carrière :** 10

**Dés d'action :** 4d6

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

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

**Contacts :** 1 associé