



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Spycraft 2.0



GUNSLINGER

GUNSLINGER



Image © Deviant Art

UNE AIDE DE JEU POUR SPYCRAFT 2.0, PAR OZCORN

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

GUNSLINGER 1

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES
AUDACIEUX SOLDAT 1

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/14
Seuil non-létal/de stress : 14/14
Initiative : +6 (+2 base, +1 intuition, +3 Dex)
Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)
Défense : 13 (+3 Dex)
RD (résistances) : 4/6 (CD 3, FR 6)
Attaque de base/càc/distance : +1/+2/+4
Attaque : Redhawk (+5 distance, 2d6+2/19-20 AP (3), DEP, TKD) ; ou combat à mains nues (+2 corps-à-corps, 1d4+3)
Aptitudes de classe : *Précis*, Au combat
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +4
Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12
Compétences : Athlétisme 4 (+6/+7), Intimidation 4 (+5/+6), Détection 4 (+6), Mental 4 (+6/+6)
Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique
Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier
Maniements d'armes : combat à mains nues, armes de poing*, armes tranchantes, armes de jet, fusils
Intérêts : Cinéma, Bricolage
Richesse : 1 (Style de vie 1, Possessions 4, Économies 1)
Style de vie : Studio, vieille GMC, habits élimés
Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG [APammunitions, Custom Grip, Barrel (ported)]), Raid Jacket (UPG [Nomex Underwear]), Damage Reduction Gadget (PR 2), Punch Gloves, UPG pour le Redhawk (Advanced Combat Sight), Shot (stimulant)
Économies : 100 €
Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoches, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy
Équipement de mission : 1W, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 1

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

Pour le moment, on se contentera d'une seule arme, mais quelle arme ! C'est bien simple, ce sera l'arme principale du personnage, que l'on conservera en l'état tout du long.

Le personnage ayant un équipement très limité, il a été choisi de prendre le don *Paperassier*, qui vous permet de vous procurer l'arme ci-dessus.

GUNSLINGER 2

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES
AUDACIEUX SOLDAT 2

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/23
Seuil non-létal/de stress : 14/14
Initiative : +7 (+3 classe, +1 intuition, +3 Dex)
Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)
Défense : 14 (+3 Dex, +1 classe)
RD (résistances) : 5/7
Attaque de base/càc/distance : +2/+3/+5
Attaque : Redhawk (+6 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; ou Mains nues (+3 corps-à-corps, 1d4+3)
Aptitudes de classe : *Précis*, Au combat, Chance du guerrier
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +5
Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12
Compétences : Athlétisme 5 (+6/+7), Intimidation 5 (+6/+7), Détection 5 (+7), Mental 5 (+7/+7)
 Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique
Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier
Maniements d'armes : combat à mains nues, armes de poing*, armes tranchantes, armes de jet, fusils
Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture
Richesse : 1 (Style de vie 1, Possessions 4, Économies 1)
Style de vie : Studio, vieille GMC, habits élimés
Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Custom Grip, Barrel (ported)), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR 2), Punch Gloves, UPG pour le Redhawk (Advanced Combat Sight), Shot (stimulant)
Économies : 100 €
Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy

Équipement de mission : 1W, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 2

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

Pas de gros changements par rapport au niveau précédent. Uniquement du bonus numérique, en fait.



GUNSLINGER 3

AUDACIEUX DE SENSATIONS FORTES
AMATEUR SOLDAT 3

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/32
Seuil non-létal/de stress : 14/14
Initiative : +8 (+4 classe, +1 intuition, +3 Dex)
Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)
Défense : 14 (+3 Dex, +1 classe)
RD (résistances) : 5/7
Attaque de base/càc/distance : +3/+4/+6
Attaque : Redhawk (+7 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; Colt SAA (+7 distance, 1d12, /19-20, MAC (-1), TKD) ; ou Mains nues (+4 corps-à-corps, 1d4+1)
Aptitudes de classe : *Précis*, Au combat (2), Chance du guerrier
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +5
Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12
Compétences : Athlétisme 6 (+7/+8), Intimidation 6 (+7/+8), Détection 6 (+8), Mental 6 (+8/+8)
Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique
Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier, Combat à deux armes, Expertise du combat
Maniements d'armes : combat à mains nues, armes contondantes armes de poing*, armes tranchantes, armes de jet, fusils
Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture
Richesse : 2 (Style de vie 1, Possessions 5, Économies 1)
Style de vie : Studio, vieille GMC, habits élimés
Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Custom Grip, Barrel (ported)), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR 2), UPG pour le Redhawk (Advanced Combat Sight), Colt Single Action Army .45 Long Colt (UPG : AP ammunitions)
Économies : 100 €

Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy

Équipement de mission : 1W, 1S, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 3

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

En un niveau, on remplit les prérequis pour la classe de prestige visée. Bon, évidemment, on acquiert ENFIN au passage le combat à deux armes. L'équipement doit donc changer en conséquence. La seconde arme, par contre, évoluera jusqu'à ce que l'on ait droit à un calibre III supplémentaire.

Au passage, n'hésitez pas à recharger à chaque round le Colt SAA : cela fera sauter le MAC (-1) pour la première attaque et, puisque c'est une action libre...

GUNSLINGER 4

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES
AUDACIEUX SOLDAT 3 DÉTECTIVE 1

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/39
Seuil non-létal/de stress : 14/14
Initiative : +11 (+6 classe, +2 intuition, +3 Dex)
Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)
Défense : 15 (+3 Dex, +2 classe)
RD (résistances) : 5/7
Attaque de base/càc/distance : +3/+4/+6
Attaque : Redhawk (+7 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; Colt SAA (+7 distance, 1d12, /19-20, MAC (-1), TKD) ; ou Mains nues (+4 corps-à-corps, 1d4+1)
Aptitudes de classe : *Précis*, Au combat (2), Chance du guerrier, Nature humaine
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +4, Vol +7
Caractéristiques : For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12
Compétences : Athlétisme 6 (+8/+9), Intimidation 7 (+8/+9), Détection 7 (+9), Mental 7 (+9/+9), Conduite 3 (+6), Enquête 1 (+3/+2), Psychologie 1 (+3/+2),
Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique
Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier, Combat à deux armes, Expertise du combat
Maniements d'armes : combat à mains nues, armes contondantes armes de poing*, armes tranchantes, armes de jet, fusils
Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture
Richesse : 1 (Style de vie 1, Possessions 5, Économies 1)
Style de vie : Studio, vieille GMC, habits élimés
Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Custom Grip, Barrel (ported)), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR 2), UPG pour le Redhawk (Advanced Combat Sight), Colt Single Action Army .45 Long Colt (UPG : AP ammunitions)
Économies : 100 €

Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy
Équipement de mission : 1W, 1S, 1R, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 4

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

Le premier niveau de détective ! Il permet de rendre le personnage un peu plus polyvalent, l'air de rien. Nous visons en fait le niveau 3 de détective, pour profiter de *Les Petits détails*. La classe de prestige approche !



GUNSLINGER 5

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES

AUDACIEUX SOLDAT 3 DÉTECTIVE 1

AS DE LA GÂCHETTE 1

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/48

Seuil non-létal/de stress : 14/14

Initiative : +13 (+8 classe, +2 intuition, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)

Défense : 16 (+3 Dex, +3 classe)

RD (résistances) : 5/7

Attaque de base/càc/distance : +4/+5/+7

Attaque : Redhawk (+8 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; S&W M500 (+7 distance, 4d4+2, /19-20, AP (3), TKD) ; ou Mains nues (+6 corps-à-corps, 1d4+3)

Aptitudes de classe : *Gâchette folle*, Au combat (2), Chance du guerrier, Nature humaine, Maîtrise du combat à deux armes

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

Caractéristiques : For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12

Compétences : Athlétisme 7 (+9/+10), Intimidation 8 (+9/+10), Détection 8 (+10), Mental 8 (+10/+10), Conduite 3 (+6), Enquête 1 (+3/+2), Psychologie 1 (+3/+2),

Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier, Combat à deux armes, Expertise du combat

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

Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture

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

Style de vie : Studio, vieille GMC, habits élimés

Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Custom Grip, Barrel (ported)), Smith & Wesson Model 500 (UPG : AP ammunitions, Red dot sight), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR 2), UPG pour le Redhawk (Advanced Combat Sight), Punch Gloves, Shot (stimulant)

Économies : 100 €

Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy

Équipement de mission : 1W, 1S, 1R, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 5

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

Là, c'est l'éclate totale. On a enfin nos deux armes favorites et là où vous passez, dorénavant, les méchants le sentiront (encore plus). La classe de prestige vous confère quelques bonus numériques et l'opportunité, si vous le souhaitez, de faire encore plus de dégâts pour encore moins d'attaque. À noter que si vous continuerez à faire du Tir semi-automatique avec le Redhawk, le second ne sert qu'aux attaques finales : le recul de 25 empêche toute possibilité de Tir semi-automatique !

À partir de ce niveau, il n'y a plus vraiment de creux, chaque capacité gagnée jusqu'au niveau 10 est agréable / cinématographique / efficace / utile (mais pas forcément les 4 en même temps hein !).

Et puis, dorénavant, pour un dé d'action, vous avez droit à une attaque gratuite (moyennant quelques conditions cependant, n'oubliez pas que vous n'avez droit qu'à une seule final attack par round). Parce que vous le valez bien.

À noter qu'une variante au niveau des armes peut être possible, en prenant la même arme en double : cela permet des *salves* à tout va.

GUNSLINGER 6

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES
AUDACIEUX SOLDAT 3 DÉTECTIVE 1
AS DE LA GÂCHETTE 2

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/57

Seuil non-létal/de stress : 14/14

Initiative : +14 (+9 classe, +2 intuition, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)

Défense : 16 (+3 Dex, +3 classe)

RD (résistances) : 5/7

Attaque de base/càc/distance : +5/+6/+8

Attaque : Redhawk (+9 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; S&W M500 (+8 distance, 4d4+2, /19-20, AP (3), TKD) ; ou Mains nues (+7 corps-à-corps, 1d4+3)

Aptitudes de classe : *Gâchette folle*, Au combat (2), Chance du guerrier, Nature humaine, Maîtrise du combat à deux armes, Fusillade (+1)

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

Caractéristiques : For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12

Compétences : Athlétisme 7 (+9/+10), Intimidation 8 (+9/+10), Détection 8 (+10), Mental 8 (+10/+10), Conduite 3 (+6), Enquête 1 (+3/+2), Psychologie 1 (+3/+2), Camouflage 4 (+7/+5), Acrobaties 4 (+5/+7)

Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier, Combat à deux armes, Expertise du combat, Talentueux (cambricoleur)

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

Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture, Musique

Richesse : 4 (Style de vie 2, Possessions 6, Économies 1)

Style de vie : T3, vieille GMC, look rudimentaire

Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Custom Grip, Barrel (ported)), Smith & Wesson Model 500 (UPG : AP ammunitions, Red dot sight), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR 2), UPG pour le Redhawk (Advanced Combat Sight), Punch Gloves, Shot (stimulant)

Économies : 100 €

Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy

Équipement de mission : 2W, 1S, 1R, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 6

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

C'est le moment de vous entraîner à le dire avec l'accent mexicain. Allez, répétez :

« Tou é morrrt, mé tou né lé sé pas ouncorre »

Dès que vous frappez un ennemi, vous gagnez maintenant +1 à l'initiative. Un Tir semi-automatique ? Jusqu'à +3 à l'initiative en une fois. Vous deviendrez rapidement le roi (ou la reine) de la *Press Action*.

Ici on choisit un don totalement optionnel, à savoir *Talentueux*. Vous pouvez aisément continuer dans les dons de bourrins en prenant un peu d'avance. Oubliez juste *Arme en main*, au prochain niveau vous aurez mieux.



GUNSLINGER 7

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES
AUDACIEUX SOLDAT 3 DÉTECTIVE 1
AS DE LA GÂCHETTE 3

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/66

Seuil non-létal/de stress : 14/14

Initiative : +15 (+10 classe, +2 intuition, +3 Dex)

Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)

Défense : 17 (+3 Dex, +4 classe)

RD (résistances) : 5/7

Attaque de base/càc/distance : +6/+7/+9

Attaque : Redhawk (+10 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; S&W M500 (+9 distance, 4d4+2, /19-20, AP (3), TKD) ; ou Mains nues (+8 corps-à-corps, 1d4+3)

Aptitudes de classe : *Gâchette folle*, Au combat (2), Chance du guerrier, Nature humaine, Maîtrise du combat à deux armes, Fusillade (+1), Gun-Fu (désarmement)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +5, Vol +9

Caractéristiques : For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12

Compétences : Athlétisme 8 (+10/+11), Intimidation 8 (+9/+10), Détection 8 (+10), Mental 8 (+10/+10), Conduite 3 (+6), Enquête 1 (+3/+2), Psychologie 1 (+3/+2), Camouflage 7 (+10/+8), Acrobaties 7 (+8/+10)

Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier, Combat à deux armes, Expertise du combat, Talentueux (cambrioleur)

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

Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture, Musique

Richesse : 4 (Style de vie 2, Possessions 6, Économies 1)

Style de vie : T3, vieille GMC, look rudimentaire

Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Custom Grip, Barrel (ported)), Smith & Wesson Model 500 (UPG : AP ammunitions, Red dot sight), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR 2), UPG pour le Redhawk (Advanced Combat Sight), Punch Gloves, Shot (stimulant)

Économies : 100 €

Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy

Équipement de mission : 2W, 1S, 1R, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 7

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

Uniquement du bonus numérique, et une action qui est trop la classe de l'enfer. Vous chopez toutes les armes qui trainent autour de vous : sur une table, par terre, dans les bras d'un ennemi (ou d'un pote !) et portez un coup gratuit avec cette arme. LA classe absolue quoi. Bon, accessoirement, ça remplace avantageusement le don *Arme en main*.

GUNSLINGER 8

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES
AUDACIEUX SOLDAT 3 DÉTECTIVE 1
AS DE LA GÂCHETTE 4

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/75

Seuil non-létal/de stress : 14/14

Initiative : +18 (+11 classe, +3 intuition, +4 Dex)

Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)

Défense : 18 (+4 Dex, +4 classe)

RD (résistances) : 5/7

Attaque de base/càc/distance : +7/+9/+11

Attaque : Redhawk (+12 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; S&W M500 (+11 distance, 4d4+2, /19-20, AP (3), TKD) ; ou Mains nues (+10 corps-à-corps, 1d4+4)

Aptitudes de classe : *Gâchette folle*, Au combat (2), Chance du guerrier, Nature humaine, Maîtrise du combat à deux armes, Fusillade (+1), Gun-Fu (désarmement), Œil du cyclone, Esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +5, Vol +9

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

Compétences : Athlétisme 11 (+16/+16), Intimidation 8 (+10/+10), Détection 8 (+10), Mental 8 (+10/+10), Conduite 3 (+6), Enquête 1 (+3/+2), Psychologie 1 (+3/+2), Camouflage 8 (+12/+9), Acrobaties 8 (+13/+15)

Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier, Combat à deux armes, Expertise du combat, Talentueux (cambrioleur)

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

Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture, Musique

Richesse : 4 (Style de vie 2, Possessions 6, Économies 1)

Style de vie : T3, vieille GMC, look rudimentaire

Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Advanced Combat Sight), Smith & Wesson Model 500 (UPG : Advanced Combat Sight), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR2), UPG pour le Redhawk (Custom grip pour le Redhawk, AP ammunitions pour le S&W), Punch Gloves, Shot (stimulant)

Économies : 100 €

Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy

Équipement de mission : 2W, 1S, 2R, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 8

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

Dernier niveau dans notre classe de prestige. Snif, on l'aimait bien (et d'ailleurs, vexée, ne nous confère aucun bonus aux JdS ce niveau), mais on va aller chercher de meilleures aptitudes chez son pote le Détective ensuite. Soulagé ?



GUNSLINGER 9

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES

AUDACIEUX SOLDAT 3 DÉTECTIVE 2

AS DE LA GÂCHETTE 4

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/82

Seuil non-létal/de stress : 14/14

Initiative : +19 (+12 classe, +3 intuition, +4 Dex)

Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)

Défense : 18 (+4 Dex, +4 classe)

RD (résistances) : 5/7

Attaque de base/càc/distance : +8/+10/+12

Attaque : Redhawk (+13 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; S&W M500 (+12 distance, 4d4+2, /19-20, AP (3), TKD) ; ou Mains nues (+11 corps-à-corps, 1d4+4)

Aptitudes de classe : *Gâchette folle*, Au combat (2), Chance du guerrier, Nature humaine, Maîtrise du combat à deux armes, Fusillade (+1), Gun-Fu (désarmement), Œil du cyclone, Esquive instinctive, Sources I (dossier)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +5, Vol +10

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

Compétences : Athlétisme 11 (+16/+16), Intimidation 10 (+12/+12), Détection 10 (+12), Mental 10 (+12/+12), Conduite 3 (+6), Enquête 1 (+3/+2), Psychologie 1 (+3/+2), Camouflage 10 (+14/+11), Acrobaties 10 (+15/+17)

Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier, Combat à deux armes, Expertise du combat, Talentueux (cambrioleur), Science du désarmement

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

Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture, Musique

Richesse : 4 (Style de vie 2, Possessions 6, Économies 1)

Style de vie : T3, vieille GMC, look rudimentaire

Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Advanced Combat Sight), Smith & Wesson Model 500 (UPG : Advanced Combat Sight), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR 2), UPG pour le Redhawk (Custom grip pour le Redhawk, AP ammunitions pour le S&W), Punch Gloves, Shot (stimulant)

Économies : 100 €

Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy

Équipement de mission : 2W, 1S, 2R, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 9

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

On gagne ici un pouvoir qui fera que vous ne ferez pas rien, même lors d'un scénario d'enquête, grâce à l'aide précieuse du nouveau pouvoir du détective. Enjoy!

GUNSLINGER 10

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES
AUDACIEUX SOLDAT 3 DÉTECTIVE 3
AS DE LA GÂCHETTE 4

En chiffres...

Points de vie/vitalité : 14/89

Seuil non-létal/de stress : 14/14

Initiative : +20 (+13 classe, +3 intuition, +4 Dex)

Vitesse de déplacement : 10,5 m (7 cases)

Défense : 19 (+4 Dex, +5 classe)

RD (résistances) : 5/7

Attaque de base/càc/distance : +9/+11/+13

Attaque : Redhawk (+14 distance, 2d6+2/ 19-20 AP (3), DEP, TKD) ; S&W M500 (+13 distance, 4d4+2, /19-20, AP (3), TKD) ; ou Mains nues (+12 corps-à-corps, 1d4+4)

Aptitudes de classe : *Gâchette folle*, Au combat (2), Chance du guerrier, Nature humaine, Maîtrise du combat à deux armes, Fusillade (+1), Gun-Fu (désarmement), Œil du cyclone, Esquive instinctive, Sources I (dossier), Les petits détails

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +6, Vol +10

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

Compétences : Athlétisme 11 (+16/+16), Intimidation 12 (+14/+14), Détection 12 (+14), Mental 12 (+14/+14), Conduite 3 (+6), Enquête 1 (+3/+2), Psychologie 1 (+3/+2), Camouflage 12 (+16/+13), Acrobaties 12 (+17/+19)

Domaines : *Conduite* : véhicule personnel terrestre, véhicule personnel standard ; *Cultures* : Amérique du Nord ; *Profession* : chasseur de primes ; *Sciences* : génie mécanique

Dons : Réflexes surhumains, Les bases du Revolver, Paperassier, Combat à deux armes, Expertise du combat, Talentueux (cambrioleur), Science du désarmement

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

Intérêts : Cinéma, Bricolage, Nourriture, Musique, Sport

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

Style de vie : T3, vieille GMC, look rudimentaire

Possessions : Ruger Super Redhawk .44 Magnum (UPG : AP ammunitions, Advanced Combat Sight), Smith & Wesson Model 500 (UPG : Advanced Combat Sight), Raid Jacket (UPG : Nomex Underwear), Damage Reduction Gadget (PR2), UPG pour le Redhawk (Custom grip pour le Redhawk, AP ammunitions pour le S&W), Punch Gloves, Shot (stimulant)

Économies : 400 €

Objets courants : Kit du fumeur, Veste élimée, Couteau suisse, téléphone portable, Ceinture à sacoques, Kit d'entretien d'armes à feu, Jeton porte-bonheur, corde de guitare, Flasque de Tequila, Gâteau coupe-faim, Vitamine C, Porte-clef décap-suleur, Cure-dents, Chapeau de cowboy

Équipement de mission : 2W, 1S, 2R, 1ESVW ou 1 GTVW

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 10

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000

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

Contacts : 1 associé

Remarques

Vous désarmez maintenant avec une action libre, tirez avec l'arme récupérée par une action libre, il vous reste deux demi-actions ce round-ci, vous êtes armés et votre adversaire ne l'est plus. Que faites-vous ?



DESCRIPTION DES PARTICULARITÉS

AUDACIEUX [DARING]

« Agir avant de réfléchir » se trouve être votre principal credo. Heureusement, vous êtes généralement assez rapide ou chanceux pour le respecter. Généralement.

- +2 Dex, -2 Int.
- Bonus d'intuition de +1 aux jets d'initiative. Ce bonus augmente de 1 aux niveaux 4, 8, 12, 16, 20.
- Bonus d'intuition de +1 aux résultats d'un dé d'action. Ce bonus augmente de 1 aux niveaux 4, 8, 12, 16, 20.

AMATEUR DE SENSATIONS FORTES [THRILL-SEEKER]

Vous êtes un athlète, un millionnaire blasé, ou peut-être un étudiant imprudent, et avez survécu à des cascades qui auraient pu vous mutiler ou vous tuer. Mais voilà, vous êtes encore en vie, sans arrêt sur le fil du rasoir : il n'y a qu'ainsi que vous vous sentez bien.

- Don bonus : Réflexes surhumains
- Une discipline du domaine conduite et une de ses spécialisations offertes
- Augmentation de la vitesse de 1,5 m



- Bonus d'intuition de +1 aux jets d'Acrobaties et d'Athlétisme. Ce bonus augmente de +1 aux niveaux 4, 8, 12, 16, 20.

RÉFLEXES SURHUMAINS

[LIGHTNING REFLEXES]

Vos réflexes sont plus rapides que le commun des mortels.

- +3 au bonus de base aux Réflexes
- Lors d'un jet d'Initiative, lancez 2d20 et gardez le résultat que vous préférez.

PRÉCIS [ACCURATE]

Votre corps est une mécanique parfaitement huilée et votre meilleure arme. À chaque fois que vous dépensez un dé d'action pour augmenter un jet d'attaque, vous lancez et ajoutez deux dés d'action pour le prix d'un (*ie* 1d4 devient 2d4).

LES BASES DU REVOLVER

[REVOLVER BASICS]

Les gens frissonnent quand votre barillet tourne...

- Possibilité de tir semi-automatique avec un revolver
- +4 quand vous avez un revolver ne contenant plus qu'une seule balle dans son barillet
- Une fois par round, vous pouvez recharger un revolver sur une action libre

PAPERASSIER [PACK RAT]

Vous conservez la moindre camelote, et ça s'accumule... Jusqu'à ce que ça serve.

- +2 en Possessions

CHANCE DU GUERRIER

[FORTUNES OF WAR]

En cumulant une pincée de chance avec un soupçon de savoir-faire, vous subissez finalement moins de dégâts.

- Augmente la RD de 1/—
- Peut doubler le bonus pour un round entier. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois égal au nombre de dés d'action de départ

COMBAT À DEUX ARMES [TWO-WEAPONS BASICS]

Vous vous battez efficacement avec une arme dans chaque main.

- Réduction à -2 du malus lors de l'utilisation à une main d'une arme ayant le flag « Hands-On »
- Si une arme dans chaque main au début du tour, possibilité de porter une *final attack* avec l'arme ayant le moins servi le round précédent (ou au choix en cas d'égalité) en subissant un malus de -2 à tous les jets d'attaque ou de compétence (y compris la *final attack*)

EXPERTISE DU COMBAT [COMBAT EXPERTISE]

Vous vous combattez avec élégance et savoir-faire.

- Sur action libre au début du tour du personnage, possibilité de subir un malus de -X à l'attaque et compétence pour bénéficier d'un bonus d'esquive de +X à la défense. X ne saurait dépasser 6.

NATURE HUMAINE [HUMAN NATURE]

Vous pouvez lire dans les gens comme dans un livre ouvert.

- SI jet d'Enquête ou psychologie raté sans que ce soit un échec, jet tout de même réussi si DD ou jet opposé égal ou inférieur à 20 + niveau de détective. Si plusieurs grades de réussite possible, seul le minimum et positif est activé.

MAÎTRISE DU COMBAT À DEUX ARMES [TWO-WEAPONS MASTERY]

Vous êtes particulièrement mortel avec une arme dans chaque main...

- Peut, dans les mêmes conditions que Combat à deux armes, porter deux *attaque finale* (la seconde avec l'autre arme) pour un malus de -4

TALENT (CAMBRIOLEUR) [TALENTED (BURGLAR)]

Votre maîtrise de certaines compétences en surprend plus d'un.

- Acrobatie et Camouflage deviennent des compétences de classe. De plus, un rang dans l'un

équivalait à un rang dans l'autre. La limite maximale des rangs ne sauraient être dépassées de la sorte.

FUSILLADE (+1) [GUNPLAY]

- Dès que le personnage touche un adversaire avec un pistolet, son initiative augmente de 1.

GUN-FU (DÉSARMEMENT)

- Quand le personnage réussit une tentative de désarmement d'une arme à feu sur un adversaire adjacent, il peut s'en saisir directement et effectuer une *final attack* sur son adversaire avec cette arme pour une action libre.
- Peut prendre n'importe quelle arme pour une action libre dans un rayon de 1,5m.

ŒIL DU CYCLONE [EYE OF THE STORM]

Vous êtes dans votre élément lorsque vous êtes entourés d'adversaires, et savez élégamment esquiver chaque coup porté.

- Bonus d'esquive de +3 à la défense contre les adversaires adjacents.



ESQUIVE INSTINCTIVE [UNCANNY DODGE]

Vos sens sont prodigieusement aiguisés, vous permettant d'agir face au danger plus vite que la normale.

- Bonus de dextérité à la défense (le cas échéant) conservé si pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible

SCIENCE DU DÉSARMEMENT [EXPERT DISARM]

Un adversaire désarmé est tellement plus simple à maîtriser...

- Bonus de +2 à tous les jets de désarmement. De plus, si jet raté, personnage non pris au dépourvu et action de désarmement adverse annulée.
- Activer une réussite lors d'un désarmement coûte un DA de moins (minimum 0)

SOURCES I (DOSSIER)

Vous avez accès à un large réseau d'indics, de balances criminelles, de journalistes et d'autres sources d'information encore.

- Pour une heure de consultation de ces sources (téléphone ou en personne), possibilité de faire un jet de requête pour un dossier sans dépenser de DA. Le niveau de détective est ajouté à ce jet, tout en ignorant les restrictions éventuelles de la faction du personnage. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois égal au nombre de DA de départ.

LES PETITS DÉTAILS

L'incroyable perception du monde qui vous entoure devient un avantage indéniable au combat.

- 1/session, peut faire un jet d'Athlétisme/Destruction, ou de Désarmement, ou de Feinte, ou d'Épuisement, par une action libre

QUELQUES VARIANTES

Plus fort ! Vite ! Arrrh...

Erf ! La version proposée ici se permet quelques égarements, perdant un peu de son potentiel de combat pour beaucoup de versatilité. Si vraiment le combat est primordial, enlevez donc ces 3 niveaux de Détective que vous ne sauriez voir plus longtemps et continuez votre carrière de Soldat. Vous arriverez ainsi au formidable *Weapon specialist (Most Deadly)* ou (*Killer Instinct*), voire (*Showdown*). Au passage, vous grappillez 1 au BBA, gagnez d'innombrables points de vie, mais n'atteindrez pas la barre psychologique des +20 en initiative...

Pourquoi ne pas commencer par le détective ?

On pourrait ! Si vous créez votre personnage à un niveau égal ou supérieur à 5, c'est d'ailleurs le mieux à faire : pour le prix de 3 manèges d'armes, vous gagnez 24 points de compétence. Ourg... En revanche, jusqu'au niveau 4, la *core ability* du Soldat est parfaite, trop pour que l'on s'en passe.

D'autres dons ?

Ha ben ça, on a toujours besoin d'autres dons. Voilà une petite sélection :

- *Martial arts* : après tout, vous vous démerdez AUSSI au corps à corps. Alors autant en plus devenir efficace pour le coût d'un simple don.
- *Armor basics* est toujours bon à avoir, même si un *feat training* de calibre II permet d'y accéder aussi.

Armor mastery n'a pour seul intérêt que d'être le pré requis d'*Armor supremacy*...

Guts est toujours sympathique. Dispensable, mais sympathique.

Surge of speed, bien évidemment. Une demi-action gratuite quand on veut, ça ne se refuse pas.



- *Autofire Basics* peut être très sympathique. Oubliez les autres, ils sont vraiment anecdotiques pour ce personnage.
- La famille *CQB*, c'est comme le cochon : dedans, tout est bon.
- *Marksmanship*, classique, mais pas vraiment adapté au personnage. Ca reste un choix correct cependant.
- *Starpshooter Basics* est, selon moi, assez mal foutu, hélas. Un bonus conditionnel de +2 à l'attaque, mouais. Allez, on va dire que c'est un choix acceptable. Les deux autres *Starpshooter*, je préfère ne pas en parler.
- *Snap shot* : le bon vieux don « enchainement » des chaumières, fonctionnant avec une arme à distance. Ha, un indice : des gens, vous risquez d'en tuer un certain nombre, alors si ça peut se faire tout en offrant une autre attaque...
- *Style Over Caliber* : curieusement, loin d'être un mauvais choix pour ce personnage. Surtout s'il commence à désarmer tout le monde pour prendre leurs armes.
- Tous les dons de combat de corps à corps peuvent être intéressants, à voir. Mais votre spécialité à vous, ça reste le revolver, tout de même.
- *Fortunate* : avec le nombre de tirs que vous allez faire, si vous vous amusez à confirmer tous les critiques, il va falloir l'aide du MJ. Un bon choix donc.
- *Clean and Polished* : vous allez faire beaucoup d'attaques, nous le disions juste avant. Ca peut aussi provoquer des échecs critiques ça. Oui mais voilà, vous avez deux armes, donc si l'une d'elle surchauffe, l'autre prendra le relais, hein. Du coup, le don peut être sympa pour faire enrager encore plus votre MJ, mais c'est tout.

J'ai World on Fire moi, et...

Okay, okay ! *World on Fire* peut être exploité pour rendre la bestiole encore plus costaud et polyvalente. Je vous propose ces quelques points :

- Les origines déjà. Pour les talents, jetez un œil vers Leste [*Lithe*], qui pourrait vous sauver la vie tant l'augmentation de l'aspect défensif du personnage s'en trouve décuplé, cela se payant par la perte des petits bonus d'initiative. Snif ?
- Niveau Spécialité, là par contre, c'est l'éclate totale. *Champion* tout d'abord permet un très bon choix de dons, augmente les dégâts contre les méchants et fournit un +1 en force toujours bon à prendre. *Master* est la meilleure spécialité si vous voulez être un fou du petit jeu « je te pique ton arme et t'explose la gueule avec ». Notez qu'à ce moment, vous allez adorer le niveau 3 de Détective. Enfin, *Survivor* est une bonne solution pour augmenter la durée de vie du personnage. Cumulé avec la variante « *full soldier* » et Leste, vous devenez indestructible (mais perdez pas mal du « funky » du personnage)
- Pour les dons, c'est hélas la dèche. Les dons de Némésis sont très bons si vous connaissez vos adversaires. Sinon, piochez plutôt dans le manuel de base.

