



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Spycraft 2.0



LA GRANDE GUEULE



Image par Veronica V. Jones

LA GRANDE GUEULE

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 la grande gueule (et sa progression des niveaux 1 à 10), un agent spécialisé dans les relations publiques, dont les talents d'orateur lui permettent de se sortir de quasiment n'importe quelle situation... du moment que la diplomatie est de mise. Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

Description

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, tenir un discours cohérent face à un parterre de journalistes déchainés est parfois plus ardu que de survivre à un feu nourri au milieu de la jungle équatoriale. Lorsque le sort de ses coéquipiers ou celui de toute une agence repose sur ses épaules, la grande gueule de l'équipe est le seul susceptible de sauver la situation. Spécialiste des relations publiques, il est souvent de ceux qui pensent que la diplomatie peut résoudre tous les conflits. Et même s'il évolue dans un univers où la dure réalité lui rappelle chaque jour le contraire, il sait que lorsque les armes se tairont, ce sera à lui d'entrer en action. Une fois qu'il prend les choses en main, la grande gueule n'usurpe plus sa réputation ou son sobriquet. Il sait manipuler les mots et les personnes tant et si bien qu'il parvient à obtenir tout et n'importe quoi, par la flatterie, la menace, le chantage, la corruption ou la tromperie s'il le faut. Tous les moyens lui sont bons pour arriver à ses fins, lesquelles sont généralement connues de lui seul avant qu'elles ne soit accomplies. Toutefois, la grande gueule sait travailler en équipe, même s'il excelle en solo. C'est précisément pour cette raison que ces agents sont souvent envoyés sur le terrain lorsqu'une mission nécessite ne serait-ce qu'un minimum de diplomatie ou d'agilité sociale. Avec un tel atout dans sa manche, tout groupe d'agents secrets part avec un avantage certain sur ses ennemis. Reste à espérer que les mots suffiront et qu'il ne faudra pas recourir à des méthodes plus... expéditives.

Combat

La grande gueule n'est en aucun cas un combattant. En tant que diplomate et bluffeur, il tente de rester à l'écart des conflits autant que faire se peut. La plupart du temps, il se contentera d'éviter les zones à risque, mais s'il se retrouve pris au milieu d'une fusillade, il exploitera ses maigres ressources pour riposter. Armé d'un petit pistolet léger, il a davantage de chances de désorienter ses adversaires pour laisser le champ libre à ses alliés qu'autre chose. Ce n'est que lorsqu'il a acquis une certaine expérience du combat (entre autres), qu'il se dote d'une arme de catégorie supérieure et de la compagnie de gardes du corps susceptibles d'assurer sa sécurité, même dans les pires situations.

Nouveau talent

SPLENDIDE

- +2 Charisme, -2 Constitution.
- Une fois par session, vous pouvez améliorer l'attitude d'un PNJ d'un cran sans effectuer de jet de compétence.
- Une fois par session, vous pouvez tenter un test de Corruption à la valeur de Corruption minimale sans en payer le coût.
- Lorsque vous effectuez une action de Diversion, vous pouvez cibler 1 ennemi supplémentaire. Vous ne tirez le dé qu'une fois, mais chaque ennemi ciblé tente d'y résister séparément. Le nombre d'ennemis supplémentaires que vous pouvez cibler avec une action de Diversion augmente de +1 additionnel aux Niveaux de Carrière 4, 8, 12, 16 et 20.

Splendide est un nouveau talent issu de *World on Fire*, de même que la classe de Négociateur.

GRANDE GUEULE 1

Financier Splendide Négociateur 1

Points de vie/vitalité : 10/8

Seuil non-létal/de stress : 10/12

Initiative : +2 (+2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 13 (+2 Dex, +1 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

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

Attaque : Walther PPK (+2 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +4

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Bluff 4 (+8 Cha), Bureaucratie 4 (+8 Cha), Cultures 4 (+7 Int), Diplomatie 4 (+9 Cha), Enquête 4 (+6 Sag/+8 Cha), Manipulation 4 (+8 Cha), Profession 4 (+9 Cha), Psychologie 4 (+8 Sag/+10 Cha/19-20), Réseau 4 (+9 Sag/+11 Cha/19-20), Sens de la rue 4 (+6 Sag/+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, entrepreneur ; *Sciences* : économie

Dons : Diplomat, Government Contacts

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

Intérêts : la politique, le football américain

Richesse : 6 (Style de vie 5, Possessions 1, Economies 4)

Style de vie : maison de campagne, SUV limousine, modificateur d'apparence +1

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 1 600 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Équipement de mission : 1R, 1T, +4 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 1

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Équipement +3, Requête +5, Savoir +3

Contacts : 1 associé, 1 collègue (travaillant pour le gouvernement ou la justice)



GRANDE GUEULE 2

Financier Splendide Négociateur 2

Points de vie/vitalité : 10/12

Seuil non-létal/de stress : 10/12

Initiative : +2 (+2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 13 (+2 Dex, +1 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

Attaque de base/càc/distance : +1/+0/+3

Attaque : Walther PPK (+3 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +0, Vol +5

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Bluff 5 (+9 Cha), Bureaucratie 5 (+9 Cha), Cultures 5 (+8 Int), Diplomatie 5 (+10 Cha), Enquête 5 (+7 Sag/+9 Cha), Manipulation 5 (+9 Cha), Profession 5 (+10 Cha), Psychologie 5 (+9 Sag/+11 Cha/19-20), Réseau 5 (+10 Sag/+12 Cha/19-20), Sens de la rue 5 (+7 Sag/+9 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, entrepreneur ; *Sciences* : économie

Dons : Diplomat, Government Contacts, Political Clout

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit

Richesse : 7 (Style de vie 5, Possessions 1, Economies 5)

Style de vie : maison de campagne, SUV limousine, modificateur d'apparence +1

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 2 500 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Equipement de mission : 2R, 1T, +4 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 2

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé, 1 collègue (travaillant pour le gouvernement ou la justice)

GRANDE GUEULE 3

Financier Splendide Négociateur 3

Points de vie/vitalité : 10/17

Seuil non-létal/de stress : 10/12

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 14 (+2 Dex, +2 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

Attaque de base/càc/distance : +1/+0/+3

Attaque : Walther PPK (+4 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I, slick

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 19

Compétences : Bluff 6 (+10 Cha), Bureaucratie 6 (+10 Cha), Cultures 6 (+9 Int), Diplomatie 6 (+13 Cha), Enquête 6 (+8 Sag/+10 Cha), Manipulation 6 (+10 Cha), Profession 6 (+11 Cha), Psychologie 6 (+10 Sag/+12 Cha/19-20), Réseau 6 (+13 Sag/+15 Cha/19-20), Sens de la rue 6 (+8 Sag/+10 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, entrepreneur ; *Sciences* : économie

Dons : Diplomat, Gorgeous, Government Contacts, Political Clout

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit

Richesse : 7 (Style de vie 5, Possessions 1, Economies 5)

Style de vie : maison de campagne, SUV limousine, modificateur d'apparence +1

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 2 500 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

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

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 3

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé, 1 collègue (travaillant pour le gouvernement ou la justice)

GRANDE GUEULE 4

Financier Splendide Négociateur 4

Points de vie/vitalité : 10/21

Seuil non-létal/de stress : 10/12

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 14 (+2 Dex, +2 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

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

Attaque : Walther PPK (+5 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I, slick, magnetism (pull)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +6

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 20

Compétences : Bluff 7 (+12 Cha), Bureaucratie 7 (+12 Cha), Cultures 7 (+10 Int), Diplomatie 7 (+15 Cha), Enquête 7 (+9 Sag/+12 Cha), Manipulation 7 (+12 Cha), Profession 7 (+13 Cha), Psychologie 7 (+11 Sag/+14 Cha/19-20), Réseau 7 (+14 Sag/+17 Cha/19-20), Sens de la rue 7 (+9 Sag/+12 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, entrepreneur ; *Sciences* : économie

Dons : Diplomat, Gorgeous, Government Contacts, Political Clout, Silver Spoon

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit

Richesse : 9 (Style de vie 7, Possessions 1, Economies 8)

Style de vie : maison de campagne, light transport helicopter, modificateur d'apparence +2

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 6 400 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Équipement de mission : 2R, 1T, 1S, +5 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 4

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Équipement +6, Requête +9, Savoir +6

Contacts : 1 associé, 1 collègue (travaillant pour le gouvernement ou la justice)

GRANDE GUEULE 5

Financier Splendide Négociateur 4 /

Politicien 1

Points de vie/vitalité : 10/26

Seuil non-létal/de stress : 10/12

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 15 (+2 Dex, +3 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

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

Attaque : Walther PPK (+5 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I, slick, magnetism (pull), *halls of power*, statesman (advanced)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +8

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 20

Compétences : Bluff 8 (+13 Cha), Bureaucratie 8 (+13 Cha), Cultures 8 (+12 Int), Diplomatie 8 (+17 Cha), Enquête 8 (+10 Sag/+13 Cha), Manipulation 8 (+13 Cha), Mental 1 (+1 Con/+3 Sag), Profession 8 (+18 Cha/18-20), Psychologie 8 (+13 Sag/+16 Cha/18-20), Réseau 8 (+17 Sag/+20 Cha/18-20), Sens de la rue 7 (+9 Sag/+12 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Amérique Centrale, Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, député, entrepreneur ; *Sciences* : économie

Dons : Advanced Skill Mastery (Diplomat), Diplomat, Gorgeous, Government Contacts, Political Clout, Silver Spoon

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit

Richesse : 11 (Style de vie 8, Possessions 1, Economies 9)

Style de vie : maison de campagne, heavy business jet, modificateur d'apparence +2

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 8 100 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Equipement de mission : 3R, 2T, 1S, +5 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 5

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +7, Requête +10, Savoir +7

Contacts : 1 associé, 1 partenaire (travaillant pour le gouvernement ou la justice)



GRANDE GUEULE 6

**Financier Splendide Négociateur 4 /
Politicien 2**

Points de vie/vitalité : 10/30

Seuil non-létal/de stress : 10/12

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 15 (+2 Dex, +3 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

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

Attaque : Walther PPK (+6 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I, slick, magnetism (pull), *halls of power*, statesman (advanced)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +9

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 20

Compétences : Bluff 9 (+14 Cha), Bureaucratie 9 (+14 Cha), Cultures 9 (+14 Int), Diplomatie 9 (+19 Cha), Enquête 9 (+11 Sag/+14 Cha), Manipulation 9 (+14 Cha), Mental 2 (+2 Con/+4 Sag), Profession 9 (+20 Cha/18-20), Psychologie 9 (+14 Sag/+17 Cha/18-20), Réseau 9 (+19 Sag/+22 Cha/18-20), Sens de la rue 7 (+9 Sag/+12 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Amérique Centrale, Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, député, entrepreneur ; *Sciences* : économie

Dons : Advanced Skill Mastery (Diplomat), Diplomat, Gorgeous, Government Contacts, Political Clout, Political Favors, Silver Spoon, Well-Funded

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit, la littérature

Richesse : 12 (Style de vie 9, Possessions 1, Economies 9)

Style de vie : chateau, heavy business jet, modificateur d'apparence +3

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 8 100 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Équipement de mission : 4R, 2T, 1S, +5 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 6

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Équipement +8, Requête +11, Savoir +8

Contacts : 1 associé, 1 partenaire (travaillant pour le gouvernement ou la justice)

GRANDE GUEULE 7

Financier Splendide Négociateur 4 /

Politicien 3

Points de vie/vitalité : 10/35

Seuil non-létal/de stress : 10/12

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 16 (+2 Dex, +4 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

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

Attaque : Walther PPK (+6 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I, slick, magnetism (pull), *halls of power*, statesman (advanced), war chest (self)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +9

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 20

Compétences : Bluff 10 (+15 Cha), Bureaucratie 10 (+15 Cha), Cultures 10 (+15 Int), Diplomatie 10 (+20 Cha), Enquête 10 (+12 Sag/+15 Cha), Manipulation 10 (+15 Cha), Mental 3 (+3 Con/+5 Sag), Profession 10 (+21 Cha/18-20), Psychologie 10 (+15 Sag/+18 Cha/18-20), Réseau 10 (+20 Sag/+23 Cha/18-20), Sens de la rue 7 (+9 Sag/+12 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Amérique Centrale, Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, député, entrepreneur ; *Sciences* : économie

Dons : Advanced Skill Mastery (Diplomat), Diplomat, Gorgeous, Government Contacts, Political Clout, Political Favors, Silver Spoon, Well-Funded

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit, la littérature

Richesse : 12 (Style de vie 9, Possessions 1, Economies 9)

Style de vie : chateau, heavy business jet, modificateur d'apparence +3

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 8 100 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Équipement de mission : 4R, 2T, 1S, +5 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 7

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Équipement +9, Requête +12, Savoir +9

Contacts : 1 associé, 1 partenaire (travaillant pour le gouvernement ou la justice)



GRANDE GUEULE 8

Financier Splendide Négociateur 4 /

Politicien 4

Points de vie/vitalité : 10/39

Seuil non-létal/de stress : 10/12

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 16 (+2 Dex, +4 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

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

Attaque : Walther PPK (+7 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I, slick, magnetism (pull), *halls of power*, statesman (advanced), war chest (self), behind closed doors, no hard feelings

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +10

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 21

Compétences : Bluff 11 (+16 Cha), Bureaucratie 11 (+16 Cha), Cultures 11 (+18 Int), Diplomatie 11 (+25 Cha), Enquête 11 (+13 Sag/+16 Cha), Manipulation 11 (+16 Cha), Mental 4 (+4 Con/+6 Sag), Profession 11 (+24 Cha/18-20), Psychologie 11 (+16 Sag/+19 Cha/18-20), Réseau 11 (+25 Sag/+28 Cha/18-20), Sens de la rue 7 (+9 Sag/+12 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Amérique Centrale, Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, député, entrepreneur ; *Sciences* : économie

Dons : Advanced Skill Mastery (Diplomat), Diplomat, Gorgeous, Government Contacts, Political Clout, Political Favors, Silver Spoon, The Look, Well-Funded

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit, la littérature

Richesse : 13 (Style de vie 10, Possessions 1, Economies 10)

Style de vie : chateau, heavy business jet, modificateur d'apparence +5

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 10 000 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Equipement de mission : 4R, 2T, 1S, 1V, +5 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 8

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé, 1 partenaire (travaillant pour le gouvernement ou la justice)

GRANDE GUEULE 9

Financier Splendide Négociateur 4 /

Politicien 5

Points de vie/vitalité : 10/44

Seuil non-létal/de stress : 10/12

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 17 (+2 Dex, +5 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

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

Attaque : Walther PPK (+7 distance, 1d6+1/1-2)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I, slick, magnetism (pull), *halls of power*, statesman (grand), war chest (self), behind closed doors, no hard feelings

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +10

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 21

Compétences : Bluff 12 (+17 Cha), Bureaucratie 12 (+17 Cha), Cultures 12 (+19 Int), Diplomatie 12 (+26 Cha), Enquête 12 (+14 Sag/+17 Cha), Manipulation 12 (+17 Cha), Mental 5 (+5 Con/+7 Sag), Profession 12 (+26 Cha/17-20), Psychologie 12 (+18 Sag/+21 Cha/19-20), Réseau 12 (+27 Sag/+30 Cha/17-20), Sens de la rue 7 (+9 Sag/+12 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Amérique Centrale, Amérique du Sud, Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, député, entrepreneur, gouverneur ; *Sciences* : économie

Dons : Advanced Skill Mastery (Diplomat), Diplomat, Gorgeous, Government Contacts, Grand Skill Mastery (Diplomat), Political Clout, Political Favors, Silver Spoon, The Look, Well-Funded

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit, la littérature

Richesse : 13 (Style de vie 10, Possessions 1, Economies 10)

Style de vie : chateau, heavy business jet, modificateur d'apparence +5

Possessions : RD gadget (PR 2), Walther PPK .32 ACP (1d6+1, 1-2/20, 7M8, Rec 8, Rng 3 cases, D/1h, DST, UPG [concealed holster]), kit de reconstitution I

Economies : 10 000 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Equipement de mission : 4R, 2T, 1S, 1V, +5 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 9

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +11, Requête +14, Savoir +11

Contacts : 1 collègue, 1 partenaire (travaillant pour le gouvernement ou la justice)



GRANDE GUEULE 10

Financier Splendide Négociateur 4 /

Politicien 6

Points de vie/vitalité : 10/48

Seuil non-létal/de stress : 10/12

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 18 (+2 Dex, +6 classe)

RD (résistances) : 2/2 (-)

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

Attaque : Smith & Wesson Model 500 (+7 distance, 4d4+2/19-20)

Aptitudes de classe : *self-promoter*, the hookup, let's deal I, slick, magnetism (pull), *halls of power*, statesman (grand), war chest (self), behind closed doors, no hard feelings, security detail

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +11

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 22

Compétences : Bluff 13 (+19 Cha), Bureaucratie 13 (+19 Cha), Cultures 13 (+20 Int), Diplomatie 13 (+30 Cha), Enquête 13 (+15 Sag/+19 Cha), Manipulation 13 (+19 Cha), Mental 6 (+6 Con/+8 Sag), Profession 13 (+28 Cha/17-20), Psychologie 13 (+19 Sag/+23 Cha/19-20), Réseau 13 (+30 Sag/+34 Cha/17-20), Sens de la rue 7 (+9 Sag/+13 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du Nord (USA), Amérique Centrale, Amérique du Sud, Afrique du Nord, Afrique du Sud ; *Profession* : ambassadeur, député, entrepreneur, gouverneur ; *Sciences* : économie

Dons : Advanced Skill Mastery (Diplomat), Diplomat, Gorgeous, Government Contacts, Grand Skill Mastery (Diplomat), Political Clout, Political Favors, Silver Spoon, Simply Irresistible, The Look, Well-Funded

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

Intérêts : la politique, le football américain, le droit, la littérature

Richesse : 15 (Style de vie 10, Possessions 3, Economies 10)

Style de vie : chateau, heavy business jet, modificateur d'apparence +5

Possessions : Smith & Wesson Model 500 .500 Magnum (4d4+2, 1/19-20, 5S30, Rec 25, Rng 9 cases, D/1h, DEP, TKD, UPG [reworked action I, concealed holster]), RD gadget (PR 2), ordinateur portable, kit de reconstitution I, liquid skin patch

Economies : 10 000 €

Objets courants : pardessus (contenant le RD gadget), jeu de cartes, porte-documents, sac à main, trousse de maquillage, lecteur MP3, dictaphone, téléphone portable, l'Art de la Guerre, PDA, spray mentholé, lunettes de soleil, talkie, appareil photo

Équipement de mission : 5R, 2T, 1S, 1V, +6 Cha

Objets courants de mission : 4

Niveau de carrière : 10

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

Divers : Equipement +12, Requête +16, Savoir +12

Contacts : 1 collègue, 1 partenaire (travaillant pour le gouvernement ou la justice)