



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Spycraft 2.0



MONSIEUR PROPRE



Image © Alderac Entertainment Group

**MONSIEUR
PROPRE**

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 « monsieur propre », (et sa progression des niveaux 1 à 10), un opérateur très particulier auquel les agents auront généralement intérêt à ne pas avoir affaire. En effet, son intervention au cours d'une mission est signe que celle-ci est un échec... et qu'il va maintenant falloir nettoyer les dégâts. Il est construit avec 40 points à répartir suivant le tableau du manuel et la qualité de campagne *fast feats*.

Description

Monsieur propre, tipp-ex, Conchita, kärcher, ou plus généralement « le nettoyeur », ces agents très spéciaux sont souvent affublés de surnoms ridicules par leurs pairs, peut-être pour les faire paraître moins terribles, ou peut-être aussi par esprit de revanche. Il faut dire que tous ceux ayant déjà eu affaire à un nettoyeur de leur propre agence en gardent un mauvais souvenir. Lorsque ces derniers interviennent, c'est pour effacer toute preuve reliant l'agence à une opération ratée. Autant dire que tous les moyens sont bons pour ce faire, du décapage intensif au meurtre, en passant par les explosifs, le découpage en rondelle et la dessication des corps si nécessaire. Plus d'un jeune agent a été traumatisé par sa première opération ratée suite à l'intervention d'un nettoyeur un peu trop zélé. Spécialistes du travail bien fait et de la « plausible deniability », les nettoyeurs ont la réputation de faire un travail impeccable (et il vaut mieux) et rapide. En quelques minutes, ils peuvent compromettre une scène de crime de façon à brouiller les pistes de façon définitive pour les pauvres flics du coin. Mais aussi, ils savent se faire oublier de ceux qu'ils croisent, ils savent faire passer l'extraordinaire pour de l'anodin. « Vous avez entendu une explosion et des coups de feu, madame ? Ne vous inquiétez pas, c'est la compagnie de l'électricité qui m'envoie, il paraît qu'un compteur a explosé. Les coups de feu ? Vous savez, un arc électrique, ça peut faire beaucoup de bruit. Rentrez chez vous, ne vous inquiétez pas. Je m'occupe de tout... »

Combat

« Monsieur propre » ne combat pas. Ce n'est pas dans son contrat. Enfin bon, si vraiment il le faut... Il garde toujours un petit calibre sur lui, le genre discret et facile à dégainer rapidement pour prendre ses ennemis par surprise. Tant qu'à faire, il évite le combat direct et ne préfère tirer que lorsqu'il est certain d'atteindre sa cible. Bien entendu, il ramasse les balles et les douilles après coup... à moins qu'il ne cherche à faire accuser quelqu'un d'autre.



MONSIEUR PROPRE 1

Arnaqueur Privilégié Masque 1

Points de vie/vitalité : 12/11

Seuil non-létal/de stress : 12/14

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 13 (+1 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 1/2 (-)

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

Attaque : SiG-Sauer P229 (+3 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+1 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+3 distance, 1d3)

Aptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces

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

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

Compétences : Bluff 4 (+6 Cha), Détection 4 (+6 Sag), Discrétion 4 (+6 Dex/+6 Cha), Falsification 4 (+8 Int/+8 Sag/19-20), Fouille 4 (+6 Int), Manipulation 4 (+8 Sag/+8 Cha/19-20), Psychologie 4 (+6 Sag/+6 Cha), Réseau 4 (+7 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ;

Cultures : Amérique du nord, Amérique du sud ;

Profession : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Concealed Carry, Flawless Identity, Hustler

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

Intérêts : les souris, la randonnée

Richesse : 5 [+1 Privilégié] (Style de vie 5 [+1 Arnaqueur], Possessions 3, Economies 1)

Style de vie : maison de banlieue (10), Porsche 911 (exotic sports car), modificateur d'apparence +1

Possessions : tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de nettoyage I

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

Equipement de mission : +2 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 1

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé



MONSIEUR PROPRE 2

Arnaqueur Privilégié Masque 2

Points de vie/vitalité : 12/19

Seuil non-létal/de stress : 12/14

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

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 13 (+1 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 1/2 (-)

Attaque de base/càc/distance : +1/+2/+3

Attaque : SiG-Sauer P229 (+4 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+2 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+4 distance, 1d3)

Aptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +4

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

Compétences : Bluff 5 (+7 Cha), Détection 5 (+7 Sag), Diplomatie 1 (+4 Cha), Discrétion 5 (+7 Dex/+7 Cha), Falsification 5 (+9 Int/+9 Sag/19-20), Fouille 5 (+7 Int), Manipulation 5 (+9 Sag/+9 Cha/19-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 4 (+7 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ;

Cultures : Amérique du nord, Amérique du sud ;

Profession : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Concealed Carry, Flawless Identity, Hustler, Silver Tongue

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique

Richesse : 6 [+1 Privilégié] (Style de vie 5 [+1 Arnaqueur], Possessions 4, Economies 1)

Style de vie : maison de banlieue (10), Porsche 911 (exotic sports car), modificateur d'apparence +1

Possessions : tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; kit de nettoyage II ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

Equipement de mission : 1T, +2 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 2

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé

MONSIEUR PROPRE 3

Arnaqueur Privilégié Masque 3

Points de vie/vitalité : 12/26

Seuil non-létal/de stress : 12/14

Initiative : +6 (+4 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 14 (+2 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 1/2 (-)

Attaque de base/càc/distance : +2/+3/+4

Attaque : SiG-Sauer P229 (+5 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+3 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+5 distance, 1d3)

Aptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session), quick change (2/session)

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

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

Compétences : Bluff 6 (+8 Cha), Détection 6 (+8 Sag), Diplomatie 2 (+5 Cha), Discrétion 6 (+8 Dex/+8 Cha), Falsification 6 (+10 Int/+10 Sag/19-20), Fouille 6 (+8 Int), Manipulation 6 (+10 Sag/+10 Cha/19-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ;

Cultures : Amérique du nord, Amérique du sud ;

Profession : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Concealed Carry, Flawless Identity, Hustler, Silver Tongue

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique

Richesse : 6 [+1 Privilégié] (Style de vie 5 [+1 Arnaqueur], Possessions 4, Economies 1)

Style de vie : maison de banlieue (10), Porsche 911 (exotic sports car), modificateur d'apparence +1

Possessions : tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; kit de nettoyage II ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

Equipement de mission : 1T, +2 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 3

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé



MONSIEUR PROPRE 4

Arnaqueur Privilégié Masque 4

Points de vie/vitalité : 12/32

Seuil non-létal/de stress : 12/14

Initiative : +7 (+5 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 14 (+2 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 3/4 (-)

Attaque de base/càc/distance : +3/+4/+5

Attaque : H&K MSG-90 (+5 distance, 4d4+2/1-2/19-20) ; ou SiG-Sauer P229 (+6 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+4 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+6 distance, 1d3)

Apptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session), quick change (2/session), masks (follow my lead)

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

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff 7 (+9 Cha), Détection 7 (+9 Sag), Diplomatie 4 (+7 Cha), Discrétion 7 (+9 Dex/+9 Cha), Falsification 7 (+11 Int/+11 Sag/19-20), Fouille 7 (+9 Int), Manipulation 7 (+11 Sag/+11 Cha/19-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du nord, Amérique du sud ; *Profession* : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Concealed Carry, Flawless Identity, Hustler, Pack Rat, Silver Tongue

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique

Richesse : 7 [+1 Privilégié] (Style de vie 6 [+2 Arnaqueur], Possessions 7, Economies 1)

Style de vie : maison de banlieue (15), Porsche 911 (exotic sports car, UPG (Top Speed Increase I)), modificateur d'apparence +1

Possessions : H&K MSG-90 7.62x51mm NATO (4d4+2, 1-2/19-20, 20M3, Rec 12, 35 cases, S/2h, ACC, DEP, UPG (bipod)) ; tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) contenant le RD gadget ; kit de nettoyage II ; damage reduction gadget (PR 2) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

Equipelement de mission : 1T, 1R, +2 Cha

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 4

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé

MONSIEUR PROPRE 5

Arnaqueur Privilégié Masque 4 / Nettoyeur 1

Points de vie/vitalité : 12/39

Seuil non-létal/de stress : 12/14

Initiative : +9 (+7 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 15 (+3 classe, +2 Dex)

RD (résistances) : 3/4 (-)

Attaque de base/càc/distance : +3/+4/+5

Attaque : H&K MSG-90 (+6 distance, 4d4+2/1-2/19-20) ; ou SiG-Sauer P229 (+6 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+4 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+6 distance, 1d3)

Aptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session), quick change (2/session), masks (follow my lead), *face in the crowd*, glib explanation (advanced)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff 8 (+10 Cha), Détection 8 (+10 Sag), Diplomatie 4 (+8 Cha), Discrétion 8 (+10 Dex/+10 Cha), Enquête 1 (+3 Sag/+3 Cha), Falsification 8 (+13 Int/+13 Sag/18-20), Fouille 8 (+10 Int), Intimidation 1 (+5 For/+6 Sag/18-20), Manipulation 8 (+13 Sag/+13 Cha/18-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ;

Cultures : Amérique du nord, Amérique du sud ;

Profession : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Advanced Skill Mastery (Hustler), Concealed Carry, Flawless Identity, Hustler, Pack Rat, Silver Tongue

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique

Richesse : 9 [+2 Privilégié] (Style de vie 8 [+2 Arnaqueur], Possessions 7, Economies 1)

Style de vie : domaine privé (50), Jetstream V (heavy business jet), modificateur d'apparence +2

Possessions : H&K MSG-90 7.62x51mm NATO (4d4+2, 1-2/19-20, 20M3, Rec 12, 35 cases, S/2h, ACC, DEP, UPG (bipod)) ; tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) contenant le RD gadget ; kit de nettoyage II ; damage reduction gadget (PR 2) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

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

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 5

Dés d'action : 3d4

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé



MONSIEUR PROPRE 6

Arnaqueur Privilégié Masque 4 / Nettoyeur 2

Points de vie/vitalité : 12/45

Seuil non-létal/de stress : 12/14

Initiative : +10 (+8 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 18 (+3 classe, +2 Dex, +3 Style de vie)

RD (résistances) : 3/4 (-)

Attaque de base/càc/distance : +4/+5/+6

Attaque : H&K MSG-90 (+7 distance, 4d4+2/1-2/19-20) ; ou SiG-Sauer P229 (+7 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+5 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+7 distance, 1d3)

Aptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session), quick change (2/session), masks (follow my lead), *face in the crowd*, glib explanation (advanced), priority request (vehicle or weapon)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff 9 (+11 Cha), Détection 9 (+11 Sag), Diplomatie 4 (+9 Cha), Discrétion 9 (+11 Dex/+11 Cha), Enquête 2 (+4 Sag/+4 Cha), Falsification 9 (+14 Int/+14 Sag/18-20), Fouille 9 (+11 Int), Intimidation 2 (+6 For/+7 Sag/18-20), Manipulation 9 (+14 Sag/+14 Cha/18-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du nord, Amérique du sud ; *Profession* : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Advanced Skill Mastery (Hustler), Blood-stain Resistant, Concealed Carry, Flawless Identity, Hustler, Pack Rat, Silver Tongue

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique, les séries policières

Richesse : 10 [+2 Privilégié] (Style de vie 9 [+2 Arnaqueur], Possessions 7, Economies 1)

Style de vie : manoir (75), Jetstream V (heavy business jet), modificateur d'apparence +3

Possessions : H&K MSG-90 7.62x51mm NATO (4d4+2, 1-2/19-20, 20M3, Rec 12, 35 cases, S/2h, ACC, DEP, UPG (bipod)) ; tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) contenant le RD gadget ; kit de nettoyage II ; damage reduction gadget (PR 2) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

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

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 6

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé

MONSIEUR PROPRE 7

Arnaqueur Privilégié Masque 4 / Nettoyeur 3

Points de vie/vitalité : 12/52

Seuil non-létal/de stress : 12/14

Initiative : +11 (+9 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 19 (+4 classe, +2 Dex, +3 Style de vie)

RD (résistances) : 3/4 (-)

Attaque de base/càc/distance : +5/+6/+7

Attaque : H&K MSG-90 (+8 distance, 4d4+2/1-2/19-20) ; ou SiG-Sauer P229 (+8 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+6 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+8 distance, 1d3)

Aptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session), quick change (2/session), masks (follow my lead), *face in the crowd*, glib explanation (advanced), priority request (vehicle or weapon), status quo (1/mission)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff 10 (+12 Cha), Détection 10 (+12 Sag), Diplomatie 4 (+9 Cha), Discrétion 10 (+12 Dex/+12 Cha), Enquête 3 (+5 Sag/+5 Cha), Falsification 10 (+15 Int/+15 Sag/18-20), Fouille 10 (+12 Int), Intimidation 3 (+7 For/+8 Sag/18-20), Manipulation 10 (+15 Sag/+15 Cha/18-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ;

Cultures : Amérique du nord, Amérique du sud ;

Profession : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Advanced Skill Mastery (Hustler), Blood-stain Resistant, Concealed Carry, Flawless Identity, Hustler, Pack Rat, Silver Tongue

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique, les séries policières

Richesse : 10 [+2 Privilégié] (Style de vie 9 [+2 Arnaqueur], Possessions 7, Economies 1)

Style de vie : manoir (75), Jetstream V (heavy business jet), modificateur d'apparence +3

Possessions : H&K MSG-90 7.62x51mm NATO (4d4+2, 1-2/19-20, 20M3, Rec 12, 35 cases, S/2h, ACC, DEP, UPG (bipod)) ; tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) contenant le RD gadget ; kit de nettoyage II ; damage reduction gadget (PR 2) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

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

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 7

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé



MONSIEUR PROPRE 8

Arnaqueur Privilégié Masque 4 / Nettoyeur 4

Points de vie/vitalité : 12/58

Seuil non-létal/de stress : 12/14

Initiative : +12 (+10 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 20 (+4 classe, +2 Dex, +4 Style de vie)

RD (résistances) : 3/4 (-)

Attaque de base/càc/distance : +6/+7/+8

Attaque : H&K MSG-90 (+9 distance, 4d4+2/1-2/19-20) ; ou SiG-Sauer P229 (+9 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+7 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+9 distance, 1d3)

Apptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session), quick change (2/session), masks (follow my lead), *face in the crowd*, glib explanation (advanced), priority request (vehicle or weapon), status quo (1/mission), red herrings

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +6

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

Compétences : Bluff 11 (+13 Cha), Détection 11 (+13 Sag), Diplomatie 4 (+10 Cha), Discrétion 11 (+13 Dex/+13 Cha), Enquête 5 (+7 Sag/+7 Cha), Falsification 11 (+17 Int/+16 Sag/18-20), Fouille 11 (+14 Int), Intimidation 4 (+8 For/+9 Sag/18-20), Manipulation 11 (+16 Sag/+16 Cha/18-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ; *Cultures* : Amérique du nord, Amérique du sud ; *Profession* : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Advanced Skill Mastery (Hustler), Bloodstain Resistant, Concealed Carry, Executioner, Flawless Identity, Hustler, Pack Rat, Silver Tongue, Undermine

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique, les séries policières

Richesse : 10 [+2 Privilégié] (Style de vie 10 [+3 Arnaqueur], Possessions 7, Economies 1)

Style de vie : manoir (100), Jetstream V (heavy business jet), modificateur d'apparence +4

Possessions : H&K MSG-90 7.62x51mm NATO (4d4+2, 1-2/19-20, 20M3, Rec 12, 35 cases, S/2h, ACC, DEP, UPG (bipod)) ; tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) contenant le RD gadget ; kit de nettoyage II ; damage reduction gadget (PR 2) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

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

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 8

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé

MONSIEUR PROPRE 9

Arnaqueur Privilégié Masque 4 / Nettoyeur 5

Points de vie/vitalité : 12/65

Seuil non-létal/de stress : 12/14

Initiative : +12 (+10 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 21 (+5 classe, +2 Dex, +4 Style de vie)

RD (résistances) : 3/4 (-)

Attaque de base/càc/distance : +6/+7/+8

Attaque : H&K MSG-90 (+9 distance, 4d4+2/1-2/19-20) ; ou SiG-Sauer P229 (+9 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+7 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+9 distance, 1d3)

Aptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session), quick change (2/session), masks (follow my lead), *face in the crowd*, glib explanation (grand), priority request (vehicle or weapon), status quo (2/mission), red herrings

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +7

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

Compétences : Bluff 12 (+14 Cha), Détection 12 (+14 Sag), Diplomatie 4 (+10 Cha), Discrétion 12 (+14 Dex/+14 Cha), Enquête 6 (+8 Sag/+8 Cha), Falsification 12 (+19 Int/+18 Sag/17-20), Fouille 12 (+15 Int), Intimidation 6 (+11 For/+12 Sag/17-20), Manipulation 12 (+18 Sag/+18 Cha/17-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ;

Cultures : Amérique du nord, Amérique du sud ;

Profession : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Advanced Skill Mastery (Hustler), Blood-stain Resistant, Concealed Carry, Executioner, Flawless Identity, Grand Skill Mastery (Hustler), Hustler, Pack Rat, Silver Tongue, Undermine

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique, les séries policières

Richesse : 11 [+2 Privilégié] (Style de vie 10 [+3 Arnaqueur], Possessions 8, Economies 1)

Style de vie : manoir (100), Jetstream V (heavy business jet), modificateur d'apparence +4

Possessions : H&K MSG-90 7.62x51mm NATO (4d4+2, 1-2/19-20, 20M3, Rec 12, 35 cases, S/2h, ACC, DEP, UPG (bipod)) ; tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) contenant le RD gadget ; kit de nettoyage II ; damage reduction gadget (PR 2) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I ; scanner de police

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

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

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 9

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé



MONSIEUR PROPRE 10

Arnaqueur Privilégié Masque 4 / Nettoyeur 6

Points de vie/vitalité : 12/71

Seuil non-létal/de stress : 12/14

Initiative : +13 (+11 classe, +2 Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Défense : 22 (+6 classe, +2 Dex, +4 Style de vie)

RD (résistances) : 3/4 (-)

Attaque de base/càc/distance : +7/+8/+9

Attaque : H&K MSG-90 (+10 distance, 4d4+2/1-2/19-20) ; ou SiG-Sauer P229 (+10 distance, 1d10+1/1-2) ; ou matraque (+8 corps à corps, 1d6+1/1-2/18-20) ; ou Distinject Model 35 (+10 distance, 1d3)

Apptitudes de classe : *doublespeak*, 1000 faces, cold read (1/session), quick change (2/session), masks (follow my lead), *face in the crowd*, glib explanation (grand), priority request (vehicle or weapon), status quo (2/mission), red herrings, cleaning crew

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +7

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

Compétences : Bluff 13 (+15 Cha), Détection 13 (+15 Sag), Diplomatie 4 (+10 Cha), Discrétion 13 (+15 Dex/+15 Cha), Enquête 8 (+10 Sag/+10 Cha), Falsification 13 (+20 Int/+19 Sag/17-20), Fouille 13 (+16 Int), Intimidation 7 (+12 For/+13 Sag/17-20), Manipulation 13 (+19 Sag/+18 Cha/17-20), Psychologie 5 (+7 Sag/+7 Cha), Réseau 5 (+8 Cha)

Domaines : *Conduite* : standard ground vehicle ;

Cultures : Amérique du nord, Amérique du sud ;

Profession : vendeur ; *Sciences* : chimie

Dons : Advanced Skill Mastery (Hustler), Bloodstain Resistant, Concealed Carry, Executioner, Flawless Identity, Grand Skill Mastery (Hustler), Hustler, Pack Rat, Silver Tongue, Stone Cold, Undermine

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

Intérêts : les souris, la randonnée, le classique, les séries policières, l'opéra

Richesse : 11 [+2 Privilégié] (Style de vie 10 [+3 Arnaqueur], Possessions 8, Economies 1)

Style de vie : manoir (100), Jetstream V (heavy business jet), modificateur d'apparence +4

Possessions : H&K MSG-90 7.62x51mm NATO (4d4+2, 1-2/19-20, 20M3, Rec 12, 35 cases, S/2h, ACC, DEP, UPG (bipod)) ; tuxedo liner (P, DR 1/2, DP +0, ACP +0, N/S DC 24, UPG (personal tailoring)) contenant le RD gadget ; kit de nettoyage II ; damage reduction gadget (PR 2) ; SiG-Sauer P229 .40 S&W (1d10+1, 1-2/20, 12M4, Rec 16, 5 cases, D/1h, DST, TKD, UPG (integral suppressor, concealed holster, subsonic FMJ rounds)) ; matraque (1d6 non-létal, 1-2/18-20, D/1h, DST, FIN, CL) ; Distinject Model 35 13mm dart (1d3, 1/20, 1S12 (basic knockout poison), Rec 6, 2 cases, D/1h, BLK, INJ, INS) ; kit de déguisement I ; kit de faussaire I ; scanner de police

Economies : 100 €

Objets courants : couteau suisse, mouchoirs en tissu, jeu de cartes, boîte de préservatifs, montre, téléphone portable, talkie-walkie, flasque de gin, lecteur MP3, malette de papiers divers

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

Objets courants de mission : 5

Niveau de carrière : 10

Dés d'action : 4d6

Réputation/Valeur nette : 2/100 000 €

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

Contacts : 1 associé