

# Batman

## Gotham City Chronicles

### Prétirés

### Pour la campagne

# Hiver Tragique à Gotham City

## Mode de jeu

## Rues de Gotham City

Tous les prétirés sont en mode Rues de Gotham City  
Ce sont des agents du GCPD.

La première série de 5 prétirés est une réécriture  
des Prétirés du Martyr de Copper Creek

Les historiques de la seconde série de 20 prétirés  
ont été générés avec l'aide de ChatGPT  
Leurs profils correspondent à leur passé ou à leur façon  
d'essayer de régler les problèmes de Gotham

Tous les prétirés sont créés avec 14 points pour acheter les  
caractéristiques et sont de niveau 2.

L'équipement standard d'un flic de Gotham c'est:

- Une matraque télescopique (DM 1D6)
- Un pistolet moyen (cal. 38) (DM 1D8)
- Un gilet pare balle (Gilet de protection léger)
- Une paire de menottes
- Une lampe de poche

Un binôme a toujours à sa disposition un véhicule de service  
considéré comme une automobile 4x4 aux apparences de  
berline. Ces berlines sont partiellement blindées, les balles ne  
traversent pas toujours les portières, et leurs moteurs sont plus  
puissants que ceux des berlines classiques.

## 1. Jack Santino

Vous n'avez pas la police ni la justice dans le sang. Loin de là. Certes, vous ne venez pas d'une famille de mafieux, comme vos « chers collègues » aiment à plaisanter, mais, lors de votre quatorzième année, vous vous êtes retrouvé face à un juge qui vous a donné le choix entre la prison pour adultes et une école militaire suivie de l'académie de police. Était-ce vraiment un choix? Vous avez un job à faire et la manière importe peu. Si vous pouvez, en plus, en tirer quelque chose, c'est encore mieux. Pour le moment, comme tous les bleus, vous patrouillez gentiment, vous restez correct, administratif, propre sur vous, sauf quand un clochard vous vomit dessus mais, discrètement, vous prenez aussi vos marques, vous repérez les dealers à protéger, les gangs à laisser tranquille et les collègues dont il faut se méfier.

**Profil** : Officier du GCPD

**Trait** : Charmeur (+1 aux tests de Volonté pour convaincre un interlocuteur)

**Niveau de vie** : Modeste

**Force** : 12/+1

**Dextérité** : 12/+1

**Perception \*** : 16/+3

**Constitution** : 10/+0

**Intelligence** : 10/+0

**Volonté** : 14/+2

**Niveau** : 2

**Initiative** : 12

**Points de vie** : 15

**Points d'Exploit** : 2

**Défense** : 11

**Dé de vie** : D10

**Ordre** : 1

**Justice** : 0

**Anarchie** : 0

**Crime** : 1

**Attaque au Contact** : +2

**Attaque à distance** : +2

### Voies et capacités

- Voie des armes à distance (1 rang)
- Voie de l'enquête (1 rang)
- Voie des Corporations (GCPD) (2 rangs)

## 2. Adam Walsh

Fraîchement sorti de l'académie, vous n'avez pas anticipé un tel déchaînement de violence pour vos débuts. Chaque sortie du poste pour patrouiller est une aventure. Chaque porte d'appartement que vous forcez pour calmer un couple alcoolisé ou drogué débouche sur de nouveaux problèmes qu'on ne vous a pas appris à gérer à l'école. Vous ne comptez déjà plus les uniformes couverts de vomit ou déchirés, les balles qui ont sifflé à côté de votre oreille ou les insultes nouvelles. Pourtant, vous pensiez en connaître un bon lot, l'essentiel des membres de votre famille appartenant aux forces de l'ordre.

**Profil** : Officier du GCPD

**Trait** : Tireur (Attaque à distance +1)

**Niveau de vie** : Modeste

**Force \*** : 16/+3

**Dextérité** : 14/+2

**Perception** : 10 /+0

**Constitution** : 12/+1

**Intelligence** : 10/+0

**Volonté** : 12/+1

**Niveau** : 2

**Initiative** : 14

**Points de vie** : 16

**Points d'Exploit** : 1

**Défense** : 12

**Dé de vie** : D10

**Ordre** : 1

**Justice** : 1

**Anarchie** : 0

**Crime** : 0

**Attaque au Contact** : +4

**Attaque à distance** : +4

### Voies et capacités

- Voie des armes à distance (2 rangs)
- Voie de l'enquête
- Voie du Corps à corps (2 rangs)

### 3. Porthia Reyes

Le respect. Vous ne le demandez pas. Vous l'imposez. Petite dernière d'une fratrie de dix, vous avez rapidement appris à encaisser les coups, mais aussi à les rendre. Des années d'entraînement sur le ring y ont veillé (vous avez même été en équipe olympique de kickboxing). On vous appelle la teigne. Ceux qui vous cherchent vous trouvent. Généralement, au GCPD, vous tenez le rôle du mauvais flic. Les gros lourdauds ne ricanent plus après quelques minutes d'interrogatoire en tête à tête. Ce qui fait de vous une bonne détective, c'est votre désir de protéger. Vous ne jugez pas les junkies, mais vous n'avez aucune pitié pour les dealers. Chaque gamin que vous sortez de la rue est une petite victoire personnelle et secrète.

**Profil :** Garde du corps

**Trait :** Lutteuse (Attaque au contact +1)

**Niveau de vie :** Modeste

**Langues étrangères :** Espagnol

**Force :** 14/+2

**Dextérité :** 14/+2

**Perception :** 10/+0

**Constitution \* :** 14/+2

**Intelligence :** 12/+1

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 14

**Points de vie :** 17

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 0

**Justice :** 2

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +6

**Attaque à distance :** +2

#### Voies et capacités

- Voie des armes à distance (1 rang)
- Voie du Corps à corps (1 rang)
- Voie des Exploits physiques (Kickboxing, Force) (2 rangs)

### 4. Nola Nugent

Lorsque vous avez présenté votre dossier pour entrer dans le SWAT, ils ont souri. S'ils ont été forcés de vous accepter sur le papier, ils vous ont fait payer chèrement votre outrecuidance sur le terrain. Trois mois à subir les blagues vaseuses, les erreurs de douche, les horaires impossibles, toute la paperasserie et les entraînements plus durs que pour vos collègues. Le Capitaine vous a clairement dit qu'il se fichait de vos nichons, mais que votre présence signifiait, pour son service, des coûts supplémentaires. Mais vous avez serré les dents et continué. Un jour d'émeutes, vous étiez prête à l'action. Tous les gars ont été appelés, mais pas vous. Une note sur votre bureau vous demandait simplement de préparer du café pour les hommes et de rester sagement là. Le lendemain, vous avez réintégré le GCPD.

**Profil :** Membre du SWAT

**Trait :** Vive (Initiative +3)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 12/+1

**Dextérité \* :** 16/+3

**Perception :** 10/+0

**Constitution :** 14/+2

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 19

**Points de vie :** 17

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 13

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 2

**Justice :** 0

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +1

**Attaque à distance :** +5

#### Voies et capacités

- Voie des armes à distance (2 rangs)
- Voie du Corps à corps (1 rang)
- Voie de la Survie (1 rang)

## 5. Miles Dreyfus

La ville paye chèrement d'avoir négligé si longtemps sa jeunesse. Que croyaient les maires successifs? Que les gangs allaient disparaître par enchantement? Que les pauvres allaient creuser et trouver de l'or dans les ghettos? Et c'est sans compter ces psychopathes et criminels en costumes qui défraient la chronique et font la une à chaque évasion, semant la mort et le chaos sur leur passage. Vous avez toujours su rester discret, vous fondre dans la foule, entrer dans le moule. Mais cela ne vous a pas empêché d'observer, d'étudier, d'analyser et parfois de juger. Vos collègues du GCPD vous trouvent froid, calculateur et cul serré. Vous, vous préparez silencieusement les concours pour entrer au FBI.

**Profil** : Détective privé

**Trait** : Attentif (+1 aux tests de Perception)

**Niveau de vie** : Modeste

**Langues étrangères** : Allemand, Japonais

**Force** : 10/+0

**Constitution** : 10/+0

**Dextérité** : 12/+1

**Intelligence** : 14/+2

**Perception \*** : 16/+3

**Volonté** : 12/+1

**Niveau** : 2

**Initiative** : 12

**Défense** : 11

**Points de vie** : 15

**Dé de vie** : D10

**Points d'Exploit** : 1

**Ordre** : 1

**Anarchie** : 0

**Justice** : 1

**Crime** : 0

**Attaque au Contact** : +1

**Attaque à distance** : +2

### Voies et capacités

- Voie des armes à distance
- Voie de l'enquête (2 rangs)
- Voie de la Psychologie (2 rangs)

## 1. Clifford Ford

Clifford Ford, un Afro-Américain de 22 ans, né et élevé dans les bas-quartiers de Burnley, a toujours été confronté à la dure réalité de Gotham. Enfant, il voyait la police comme un espoir de justice dans un monde chaotique. Après avoir perdu son frère aîné dans une fusillade liée aux gangs, il s'est engagé dans la police avec l'objectif de changer les choses de l'intérieur. Clifford est respecté pour son calme sous pression, mais aussi pour sa capacité à comprendre les jeunes issus de quartiers difficiles. Malgré son tempérament stoïque, il est profondément marqué par les pertes et fait preuve d'une grande empathie envers les victimes de la violence urbaine.

**Profil :** Chasseur de prime

**Trait :** Ambidextre (Pas de pénalité d'utilisation de la mauvaise main)

**Désavantage :** Traumatisme (Mort de son frère dans une fusillade de gang)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 14/+2

**Dextérité \* :** 16/+3

**Perception :** 14/+2

**Constitution :** 12/+1

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 16

**Points de vie :** 16

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 13

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 1

**Justice :** 1

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +3

**Attaque à distance :** +4

### Voies et capacités

- Voie des armes à distance (1 rang)

- Voie de l'enquête (1 rang)

- Voie des exploits physiques (Basket ball, Dextérité) (2 rangs)

## 2. Stella Wallace

Stella Wallace, d'origine irlandaise et âgée de 24 ans, a grandi dans les ruelles étroites et humides de The Narrows, l'un des quartiers les plus pauvres et dangereux de Gotham. Fille unique d'un père alcoolique et d'une mère serveuse, elle a toujours rêvé de fuir cette misère. Son entrée dans la police a été motivée par le désir de protéger ceux que personne ne regarde. Stella est jeune, déterminée et refuse de laisser ses origines la définir. Connue pour sa ténacité, elle est aussi très protectrice envers les plus faibles, se battant pour ceux qui, comme elle, n'ont jamais eu d'avocats.

**Profil :** Serveuse

**Trait :** Charmeuse (+1 aux tests de Volonté pour convaincre un interlocuteur)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 10/+0

**Dextérité :** 12/+1

**Perception :** 10/+0

**Constitution :** 16/+3

**Intelligence :** 8/-1

**Volonté \* :** 16/+3

**Niveau :** 2

**Initiative :** 10

**Points de vie :** 15

**Points d'Exploit :** 3

**Défense :** 10

**Dé de vie :** D8

**Ordre :** 0

**Justice :** 0

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +1

**Attaque à distance :** +1

### Voies et capacités

- Voie du Corps à corps (2 rangs)

- Voie de la Psychologie (2 rangs)

- Voie du Touche à tout

### 3. Sadie Bishop

Sadie Bishop, femme blanche de 25 ans, a grandi dans le quartier de Coventry, où son père, pasteur respecté, dirigeait une petite église locale. Son enfance a été marquée par une éducation stricte basée sur la foi et la morale. Cependant, Gotham, avec ses tentations et ses ténèbres, a toujours représenté un défi pour elle. En rejoignant la police, Sadie a voulu concilier sa foi et son désir de justice. Son approche est empreinte de compassion, mais elle reste déterminée à traquer les criminels. Les luttes internes entre sa foi et la brutalité du monde l'accompagnent constamment, mais elle croit fermement en la rédemption.

**Profil :** Officier du GCPD

**Trait :** Affiliée (Paroisse protestante de Coventry, +5 à tous les tests en relation avec la paroisse et les interactions sociales au sein de la paroisse)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 12/+1

**Dextérité :** 14/+2

**Perception \* :** 14/+2

**Constitution :** 10/+0

**Intelligence :** 12/+1

**Volonté :** 14/+2

**Niveau :** 2

**Initiative :** 14

**Points de vie :** 15

**Points d'Exploit :** 2

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 2

**Justice :** 0

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +2

**Attaque à distance :** +3

#### Voies et capacités

- Voie des Armes à distance (1 rang)
- Voie de l'enquête (2 rangs)
- Voie des Corporations (GCPD) (1 rang)

### 4. Travis Horton

Travis Horton est un homme blanc de 27 ans qui a grandi à East End, un quartier malfamé où la loi du plus fort régnait en maître. Fils d'un ancien militaire, il a grandi entouré d'armes et a rapidement développé une passion pour elles. Après un passage dans l'armée, il est revenu à Gotham pour mettre ses compétences au service de la police. Travis est direct, parfois brutal, et ne cache pas son goût pour l'action. Certains de ses collègues le trouvent trop impulsif, mais personne ne remet en doute son efficacité dans les situations à risque. Travis croit fermement que la force est souvent le meilleur moyen de rétablir l'ordre dans une ville comme Gotham.

**Profil :** Militaire

**Trait :** Baroudeur (+2 points de capacité)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force \* :** 16/+3

**Dextérité :** 14/+2

**Perception :** 10/+0

**Constitution :** 12/+1

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 14

**Points de vie :** 16

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 1

**Justice :** 0

**Anarchie :** 1

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +3

**Attaque à distance :** +4

#### Voies et capacités

- Voie des Armes à distance (2 rangs)
- Voie du Corps à corps (2 rangs)
- Voie du Danger (2 rangs)

## 5. Joe Lindsey

Joe Lindsey, homme afro-américain de 24 ans, a grandi dans le quartier ouvrier de Bowery, où la criminalité était omniprésente et la police rarement en vue. Fils d'un mécanicien, il a appris à réparer des voitures dès son plus jeune âge. Joe aurait pu suivre la même voie que son père, mais après avoir été témoin de l'assassinat d'un ami d'enfance par un gang local, il a décidé de s'engager dans la police. Connu pour son pragmatisme et son bon sens, Joe est respecté pour sa capacité à désamorcer des situations tendues. Il croit à la justice de rue, mais reste profondément attaché à la protection des citoyens ordinaires.

**Profil :** Physique

**Trait :** Technicien (+5 aux tests pour réparer ou concevoir un objet mécanique ou technologique)

**Niveau de vie :** Modeste

**Langues étrangères :** Italien

**Force :** 10/+0

**Dextérité \* :** 16/+3

**Perception :** 10/+0

**Constitution :** 8/-1

**Intelligence :** 16/+3

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 16

**Points de vie :** 14

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 13

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 0

**Justice :** 1

**Anarchie :** 0

**Crime :** 1

**Attaque au Contact :** +1

**Attaque à distance :** +4

**Voies et capacités**

- Voie des Armes à distance
- Voie de la Mécanique (2 rangs)
- Voie du Pilotage (2 rangs)

## 6. Robert Lowe

Robert Lowe, homme blanc de 22 ans, a grandi dans les beaux quartiers de Diamond District, là où l'argent ne manque jamais. Fils d'un riche homme d'affaires, Robert aurait pu suivre une carrière confortable dans le monde des affaires, mais il a toujours ressenti un profond malaise face à l'injustice et à la corruption qui sévit dans Gotham, y compris parmi l'élite. Contre l'avis de sa famille, il a rejoint la police, déterminé à nettoyer les rues. Robert est connu pour son sens moral inébranlable et son aversion pour la corruption, même si cela lui vaut de nombreux ennemis parmi les politiciens locaux et les figures influentes de Gotham.

**Profil :** Cadre d'entreprise

**Trait :** Héritier (Niveau de vie +2)

**Niveau de vie :** Millionnaire

**Force :** 14/+2

**Dextérité :** 8/-1

**Perception :** 12/+1

**Constitution :** 10/+0

**Intelligence \* :** 16/+3

**Volonté :** 14/+2

**Niveau :** 2

**Initiative :** 8

**Points de vie :** 12

**Points d'Exploit :** 2

**Défense :** 9

**Dé de vie :** D8

**Ordre :** 2

**Justice :** 0

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +2

**Attaque à distance :** +0

**Voies et capacités**

- Voie des Corporations (WayneTech) (2 rangs)
- Voie de la Psychologie (1 rang)
- Voie des Sciences (électronique) (1 rang)

## 7. Peter Wyatt

Peter Wyatt est né dans le quartier de Park Row, autrefois prospère, maintenant une zone en déclin marquée par le crime. Sa jeunesse a été difficile, souvent au milieu des violences domestiques. Son refuge : la lecture. Peter, passionné d'histoire et de criminologie, a choisi la police comme moyen de comprendre les rouages de la criminalité et tenter de les inverser. Très intellectuel, il se spécialise dans la résolution d'affaires complexes. Il n'est pas un homme d'action, mais sa perspicacité et sa patience en font un enquêteur redoutable, même si certains le trouvent distant et froid.

**Profil** : Spécialisé

**Trait** : Réfléchi (+1 aux tests d'Intelligence)

**Niveau de vie** : Aisé

**Force** : 8/-1

**Dextérité** : 10/+0

**Perception \*** : 16/+3

**Constitution** : 10/+0

**Intelligence** : 16/+3

**Volonté** : 12/+1

**Niveau** : 2

**Initiative** : 10

**Points de vie** : 15

**Points d'Exploit** : 1

**Défense** : 10

**Dé de vie** : D6

**Ordre** : 1

**Justice** : 0

**Anarchie** : 1

**Crime** : 0

**Attaque au Contact** : -1

**Attaque à distance** : +0

**Voies et capacités**

- Voie du Discours (2 rangs)
- Voie de l'Enquête (2 rangs)
- Voie de la Psychologie (2 rangs)

## 8. Tara McDaniel

Tara McDaniel est née à Gotham Heights, un quartier modeste mais stable de la ville. Elle a été élevée par une mère célibataire travaillant dur comme infirmière. Inspirée par les sacrifices de sa mère et par la nécessité de protéger les plus vulnérables, Tara a rejoint la police avec un vif intérêt pour les enquêtes liées à la traite des êtres humains et aux violences domestiques. Elle est connue pour son empathie envers les victimes et sa détermination à traquer les agresseurs. Ses collègues la considèrent comme une médiatrice, capable de désamorcer des conflits et de traiter les situations sensibles avec finesse.

**Profil** : Détective privé

**Trait** : Volontaire (+5 aux tests de Volonté pour résister à l'intimidation et aux pressions physiques et psychologiques)

**Désavantage** : Dépendance affective (sa mère)

**Niveau de vie** : Modeste

**Force** : 10/+0

**Dextérité** : 14/+2

**Perception \*** : 16/+3

**Constitution** : 12/+1

**Intelligence** : 12/+1

**Volonté** : 14/+2

**Niveau** : 2

**Initiative** : 14

**Points de vie** : 16

**Points d'Exploit** : 2

**Défense** : 12

**Dé de vie** : D10

**Ordre** : 0

**Justice** : 2

**Anarchie** : 0

**Crime** : 0

**Attaque au Contact** : +1

**Attaque à distance** : +1

**Voies et capacités**

- Voie des Armes à distance (1 rang)
- Voie de l'Enquête (1 rang)
- Voie de la Psychologie (2 rangs)

## 9. Nellie Bridges

Nellie Bridges a grandi dans l'historique quartier de Old Gotham, une zone en ruine mais empreinte de mystère et d'histoires anciennes. Fascinée dès son plus jeune âge par les enquêtes criminelles, elle s'est forgée une réputation en tant que détective minutieuse, spécialisée dans les affaires non résolues. Très indépendante, Nellie aime travailler seule, parfois au point d'irriter ses collègues. Son approche singulière et son obsession pour la vérité font d'elle une force discrète mais puissante au sein de la police. Elle est souvent perçue comme énigmatique et difficile à cerner, mais ses résultats parlent pour elle.

**Profil :** Détective privé

**Trait :** Discrète (+5 aux tests de dissimulation ou de déplacement furtif)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 10/+0

**Dextérité \* :** 16/+3

**Perception :** 14/+2

**Constitution :** 12/+1

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 16

**Points de vie :** 16

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 13

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 2

**Justice :** 0

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +1

**Attaque à distance :** +4

**Voies et capacités**

- Voie des Armes à distance (1 rang)
- Voie de l'Enquête (1 rang)
- Voie de la Furtivité (2 rangs)

## 10. Michelle Copeland

Michelle Copeland est née dans les tours glaciales de Gotham's Financial District, où son père était un banquier influent. Mais Michelle n'a jamais partagé l'obsession de sa famille pour l'argent. À l'adolescence, elle a été témoin de l'arrestation injuste d'un ami proche, ce qui l'a conduite à s'engager dans les forces de l'ordre pour combattre les abus de pouvoir. Désormais officier de police, elle se concentre sur les crimes en col blanc et la corruption, s'efforçant de démanteler les réseaux d'influence qui gangrènent Gotham. Calme et implacable, Michelle est reconnue pour son habileté à naviguer dans le monde des puissants sans se laisser corrompre.

**Profil :** Cadre d'entreprise

**Trait :** Réfléchie (+1 aux tests d'Intelligence)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 10/+0

**Dextérité :** 12/+1

**Perception :** 8/-1

**Constitution :** 10/+0

**Intelligence :** 16/+3

**Volonté \* :** 16/+3

**Niveau :** 2

**Initiative :** 12

**Points de vie :** 12

**Points d'Exploit :** 3

**Défense :** 11

**Dé de vie :** D8

**Ordre :** 0

**Justice :** 0

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +0

**Attaque à distance :** +2

**Voies et capacités**

- Voie de l'Argent (2 rangs)
- Voie du Discours (2 rangs)
- Voie du Touche à tout

## 11. Jana Riley

Jana Riley a grandi dans un vieux théâtre délabré de Gotham que ses parents géraient tant bien que mal. Elle passait ses journées parmi les décors poussiéreux et les acteurs fauchés, ce qui lui a forgé un esprit créatif et une grande capacité à improviser. Fascinée par la psychologie des criminels et leur "mise en scène", elle a rejoint la police pour comprendre comment et pourquoi les gens mentent. Jana utilise souvent des techniques d'interrogatoire non conventionnelles, s'appuyant sur sa connaissance des comportements humains pour obtenir des aveux. Elle est un peu excentrique et imprévisible, mais personne ne remet en question ses résultats.

**Profil :** Artiste

**Trait :** Charmeuse (+1 aux tests de Volonté pour convaincre un interlocuteur)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 8/-1

**Dextérité :** 12/+1

**Perception :** 14/+2

**Constitution :** 10/+0

**Intelligence :** 14/+2

**Volonté \* :** 16/+3

**Niveau :** 2

**Initiative :** 11

**Points de vie :** 9

**Points d'Exploit :** 3

**Défense :** 11

**Dé de vie :** D6

**Ordre :** 0

**Justice :** 1

**Anarchie :** 1

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** -1

**Attaque à distance :** +1

**Voies et capacités**

- Voie des Arts (Art spécifique : comédie) (2 rangs)
- Voie de la Psychologie (2 rangs)
- Voie de la Mécanique (2 rangs)

## 12. Patricia Lamb

Patricia Lamb n'a jamais voulu être policière. Ancienne professeur de biologie dans un lycée de Gotham, elle a été contrainte de changer de vie après avoir été témoin d'un meurtre en pleine classe. Son désir de comprendre la violence, et surtout de ne plus jamais être victime, l'a poussée à entrer dans les forces de l'ordre. Patricia est pragmatique, méthodique et reste fidèle à son amour pour la science : elle excelle dans les enquêtes criminelles nécessitant une analyse minutieuse des preuves matérielles. Bien que nouvelle dans ce milieu, elle a rapidement acquis le respect de ses collègues pour son approche rigoureuse et scientifique.

**Profil :** Expert

**Trait :** Meneuse (+3 aux tests où elle commande un groupe ou +5 pour commander une seule personne)

**Niveau de vie :** Aisé

**Force :** 10/+0

**Dextérité :** 14/+2

**Perception :** 14/+2

**Constitution :** 12/+1

**Intelligence \* :** 14/+2

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 14

**Points de vie :** 10

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D6

**Ordre :** 2

**Justice :** 0

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +0

**Attaque à distance :** +2

**Voies et capacités**

- Voie de l'Argent
- Voie de la Médecine (2 rangs)
- Voie de l'Enquête (2 rangs)
- Voie des Sciences (chimie) (2 rangs)

### 13. Kathryn Oliver

Kathryn Oliver a grandi dans la rue, errant d'abri en abri depuis l'âge de 12 ans après avoir fui un foyer violent. Elle a survécu grâce à sa capacité d'adaptation et à une méfiance instinctive des autres. Pendant des années, Kathryn a vécu dans les ruelles sombres de Crime Alley, côtoyant les gangs et les marginaux de Gotham. Malgré les dangers constants, elle a développé une solide résilience et une profonde connaissance des quartiers les plus désespérés de la ville. Aujourd'hui âgée de 25 ans, elle lutte toujours contre la paranoïa qui l'a aidée à survivre, restant distante et sur ses gardes, même avec ceux qui essaient de l'aider. Vêtue de manière dépareillée et avec un regard dur, Kathryn sait comment se fondre dans les ombres de Gotham, ce qui fait d'elle une informatrice précieuse et une survivante née. Bien que certains la trouvent difficile à approcher, son instinct de survie et sa compréhension de la rue la rendent essentielle aux opérations urbaines clandestines.

**Profil :** SDF

**Trait :** Robuste (+2 points de vie par niveau jusqu'au niveau 10)

**Désavantage :** Paranoïaque (-5 aux tests pour charmer, rassurer ou amadouer un interlocuteur)

**Niveau de vie :** Miséreux

**Force :** 14/+2

**Dextérité \* :** 14/+2

**Perception :** 10/+0

**Constitution :** 14/+2

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 16/+3

**Niveau :** 2

**Initiative :** 14

**Points de vie :** 18

**Points d'Exploit :** 5

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D8

**Ordre :** 1

**Justice :** 0

**Anarchie :** 1

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +4

**Attaque à distance :** +2

**Voies et capacités**

- Voie des Corporations (bas-fonds) (2 rangs)
- Voie de la Furtivité (1 rang)
- Voie de la Survie (1 rang)

### 14. Virginia Peterson

Virginia "Ginny" Peterson a passé son enfance sur les quais du grand port maritime de Gotham, vivant à bord d'un vieux chalutier que ses parents utilisaient pour transporter et réparer des marchandises. Cette vie de nomade portuaire lui a appris l'autonomie et lui a donné une connaissance approfondie des recoins cachés du port et des docks, là où les criminels se faufilent entre les conteneurs. Dès son plus jeune âge, Ginny a tissé des liens avec les marins, les débardeurs, et les petites mains du port, apprenant à naviguer dans cet univers souvent oublié par les autorités. À 24 ans, en tant que policière, Ginny est à l'aise dans ces zones négligées par ses collègues, patrouillant dans les entrepôts abandonnés et les docks sombres où elle sait que le vrai danger se cache. Elle est pragmatique, débrouillarde et discrète, capable de se fondre dans le décor maritime de Gotham, ce qui en fait une alliée précieuse pour les missions d'infiltration dans les réseaux de contrebande.

**Profil :** Baroudeur

**Trait :** Vive (Initiative +3)

**Niveau de vie :** Modeste

**Langues étrangères :** Japonais

**Force \* :** 16/+3

**Dextérité :** 14/+2

**Perception :** 12/+1

**Constitution :** 10/+0

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 17

**Points de vie :** 15

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 0

**Justice :** 1

**Anarchie :** 0

**Crime :** 1

**Attaque au Contact :** +5

**Attaque à distance :** +2

**Voies et capacités**

- Voie du Pilotage (2 rangs)
- Voie de la Survie (1 rang)
- Voie du Touche à tout (1 rang)

## 15. Elliot Baxter

Elliot Baxter a grandi dans les couloirs silencieux de la bibliothèque municipale de Gotham, sa mère étant bibliothécaire. Timide et introverti, il a trouvé refuge dans les livres et a développé une passion pour l'histoire et l'architecture de la ville. Ce n'est qu'à l'adolescence, après avoir été victime de harcèlement et d'intimidation, qu'il s'est tourné vers la police pour protéger ceux qui, comme lui, n'avaient pas de voix. Aujourd'hui, il est un détective spécialisé dans les affaires complexes liées à des institutions anciennes de Gotham, mettant à profit son immense connaissance de la ville pour résoudre des mystères enfouis depuis longtemps.

**Profil :** Détective privé

**Trait :** Attentif (+1 aux tests de Perception)

**Niveau de vie :** Modeste

**Langues étrangères :** Français, Italien

**Force :** 10/+0

**Dextérité :** 12/+1

**Perception \* :** 16/+3

**Constitution :** 10/+0

**Intelligence :** 14/+2

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 12

**Points de vie :** 15

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 11

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 1

**Justice :** 1

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +1

**Attaque à distance :** +2

**Voies et capacités**

- Voie des armes à distance
- Voie de l'enquête (2 rangs)
- Voie de la Psychologie (2 rangs)

## 16. Roderick Thomas

Roderick Thomas, ancien boxeur professionnel, a grandi dans les rues rugueuses de Chinatown. Après une carrière prometteuse brisée par une blessure, il s'est retrouvé sans but, jusqu'à ce qu'un vieil ami l'encourage à rejoindre la police. Roderick est une force brute, capable de neutraliser des criminels violents en un clin d'œil, mais c'est aussi un homme qui a appris la discipline et la maîtrise de soi grâce à son passé sportif. Malgré son physique imposant, il est étonnamment calme et réfléchi, préférant éviter les conflits inutiles. Il utilise sa connaissance de la rue et des combats pour désamorcer les situations avant qu'elles ne dégènerent.

**Profil :** Sportif professionnel

**Trait :** Solide (+1 aux tests de Constitution)

**Désavantage :** Vieille blessure aux côtes (En cas de blessure critique ou s'il subit 7 dégâts ou plus en un coup, test de Constitution difficulté 15. En cas d'échec, -5 aux tests de Force, de Dextérité et d'ATC)

**Niveau de vie :** Fortuné

**Langues étrangères :** Chinois

**Force \* :** 16/+3

**Dextérité :** 14/+2

**Perception :** 8/-1

**Constitution :** 16/+3

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 14

**Points de vie :** 18

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 0

**Justice :** 1

**Anarchie :** 1

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +5

**Attaque à distance :** +2

**Voies et capacités**

- Voie de l'Argent
- Voie du Corps à corps (2 rangs)
- Voie des Exploits physiques (Boxe, Force) (2 rangs)

## 17. Roy Weaver

Roy Weaver est un père de famille qui a rejoint la police à l'âge de 40 ans, après avoir travaillé pendant des années comme ouvrier dans une usine de Gotham. Lassé de la monotonie et inspiré par le désir de donner un meilleur exemple à ses enfants, il a décidé de s'engager pour protéger la communauté. Malgré son âge avancé pour une nouvelle recrue, il a rapidement gravi les échelons grâce à son expérience de la vie et sa capacité à rester calme sous pression. Roy est un homme simple, honnête, et c'est justement cette authenticité qui fait de lui un excellent agent de terrain.

**Profil :** Ouvrier

**Trait :** Baroudeur (+2 points de capacité)

**Niveau de vie :** Pauvre

**Force :** 12/+1

**Dextérité \* :** 14/+2

**Perception :** 12/+1

**Constitution :** 14/+2

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 14/+2

**Niveau :** 2

**Initiative :** 14

**Points de vie :** 17

**Points d'Exploit :** 4

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D8

**Ordre :** 1

**Justice :** 1

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +2

**Attaque à distance :** +2

### Voies et capacités

- Voie des Corporations (syndicats ouvriers) (2 rangs)
- Voie des Exploits physiques (Marathon, Constitution) (2 rangs)
- Voie de la Mécanique (2 rangs)

## 18. Justin Cook

Justin "Blaze" Cook a grandi dans une communauté de motards à l'extérieur de Gotham, un monde où la loi était souvent réinterprétée à leur manière. Son père, chef d'un gang de bikers, l'a initié très jeune au vol de véhicules et à la mécanique des motos, deux talents que Justin a rapidement perfectionnés. À 16 ans, il participait déjà à des braquages, sous le pseudonyme de "Blaze", connu pour sa capacité à semer les flics à moto. Lors d'un braquage qui a mal tourné, Justin a tué un employé en tentant de s'interposer. Ce moment a marqué un tournant dans sa vie. Hanté par cet acte, il a réalisé que cette violence n'était plus pour lui. À 18 ans, il a coupé les ponts avec le gang, abandonnant son surnom de "Blaze", et s'est engagé dans la police pour tenter de racheter ses erreurs. Maintenant âgé de 27 ans, Justin est un expert en poursuites motorisées, souvent appelé pour traquer les criminels sur la route. Toujours audacieux et prêt à prendre des risques, il lutte pour laisser son passé derrière lui, tout en utilisant ses talents pour faire tomber ceux qu'il a autrefois côtoyés.

**Profil :** Chauffeur

**Trait :** Nyctalope (Pas de pénalité de manque de lumière jusqu'à 30 mètres avec une légère source lumineuse)

**Désavantage :** Identité secrète (Ancien criminel reconverti au GCPD)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 14/+2

**Dextérité \* :** 16/+3

**Perception :** 10/+0

**Constitution :** 14/+2

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 14/+2

**Niveau :** 2

**Initiative :** 16

**Points de vie :** 17

**Points d'Exploit :** 2

**Défense :** 13

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 0

**Justice :** 0

**Anarchie :** 0

**Crime :** 2

**Attaque au Contact :** +3

**Attaque à distance :** +4

### Voies et capacités

- Voie du Danger (1 rang)
- Voie de la Mécanique (1 rang)
- Voie du Pilotage (2 rangs)

## 19. Kristopher Wyatt

Kristopher Wyatt a grandi dans le quartier industriel de Gotham, là où la Wayne Enterprises possède plusieurs usines. Son père travaillait comme ingénieur pour WayneTech, mais a perdu son emploi après avoir découvert des irrégularités dans les finances de l'entreprise. Cette injustice a façonné Kristopher, qui a développé une méfiance envers les grandes corporations de Gotham, même si Bruce Wayne est une figure respectée. Entré dans la police, il s'est spécialisé dans les crimes économiques et les fraudes. Son but ultime est de révéler les vérités cachées sous la surface brillante de la ville, et même si Wayne Enterprises n'est pas son unique cible, il garde un œil vigilant sur tout ce qui touche à leur empire.

**Profil :** Officier du GCPD

**Trait :** Hétier (Niveau de vie +2)

**Niveau de vie :** Fortuné

**Force :** 10/+0

**Dextérité :** 12/+1

**Perception :** 12/+1

**Constitution :** 10/+0

**Intelligence \* :** 16/+3

**Volonté :** 14/+2

**Niveau :** 2

**Initiative :** 12

**Points de vie :** 15

**Points d'Exploit :** 0

**Défense :** 11

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 1

**Justice :** 1

**Anarchie :** 0

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +1

**Attaque à distance :** +2

### Voies et capacités

- Voie des Armes à distance (1 rang)
- Voie de l'Enquête (2 rangs)
- Voie des Corporations (Marché financier) (1 rang)

## 20. Josh Brooks

Josh Brooks a grandi dans les rues sombres de Crime Alley, un endroit tristement célèbre pour la mort des parents de Bruce Wayne. Enfant, Josh était l'un des nombreux témoins de la criminalité quotidienne qui rongait ce quartier. La famille Wayne a toujours eu une aura mystérieuse pour lui, mais c'est en voyant les dégâts laissés par des gangs comme celui de Black Mask que Josh a décidé de s'engager dans la police. Il est aujourd'hui un officier de terrain, chargé de surveiller les activités des gangs violents et des mafieux de la ville. Il a une obsession pour rétablir l'ordre dans Crime Alley, un endroit qui, selon lui, n'a jamais reçu l'attention qu'il mérite.

**Profil :** Officier du GCPD

**Trait :** Attentif (+1 aux tests de Perception)

**Niveau de vie :** Modeste

**Force :** 14/+2

**Dextérité :** 14/+2

**Perception \* :** 14/+2

**Constitution :** 12/+1

**Intelligence :** 10/+0

**Volonté :** 12/+1

**Niveau :** 2

**Initiative :** 14

**Points de vie :** 16

**Points d'Exploit :** 1

**Défense :** 12

**Dé de vie :** D10

**Ordre :** 1

**Justice :** 0

**Anarchie :** 1

**Crime :** 0

**Attaque au Contact :** +3

**Attaque à distance :** +3

### Voies et capacités

- Voie des Armes à distance (2 rangs)
- Voie de l'Enquête (1 rang)
- Voie du Corps à corps (1 rang)