

DANTE, SOLDATE DE PREMIÈRE CLASSE



Marine - Sapeuse

NOM COMPLET: Ruth Anne Dante

ÂGE: 33 ans

PERSONNALITÉ: bavarde

FORCE 5, AGILITÉ 4, ESPRIT 3, EMPATHIE 2

SANTÉ: 5

COMPÉTENCES: Machines lourdes 3, Endurance 2, Combat rapproché 2, Mobilité 1, Combat à distance 4

TALENTS: Déconnade, Spécialiste des armes (lance-roquettes)

OBJET FÉTICHE: documents de démobilisation pliés

ÉQUIPEMENT: lance-roquettes M5, fusil à impulsion Armat M41A avec lance-grenades attaché, chalumeau découpeur, pistolet de service M4A3, couteau de combat, armure personnelle M3 avec caméra tactique et unité de comm, harnais d'équipement, lampe montée sur l'épaule, vêtements d'hiver, TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation

CAMARADE: Hammer

RIVAL: Chaplain

Vous faites partie de l'équipe d'assaut avec Hammer. L'équipe d'assaut enfonce les portes, descend les systèmes de sécurité et neutralise les campements ennemis avec du matériel lourd.

Avant cette mission, vous faisiez partie d'un programme de formation à la pacification urbaine sur le terrain, mais vos coéquipiers sont morts, tués par des tirs amis. Vous êtes la seule survivante. Vous vous êtes réveillée dans un médilab spécial de Fort Nebraska, et c'est là que vous êtes restée depuis. Vous souffrez de palpitations dans la poitrine et de tressaillements dans votre bras directeur, séquelles dues au relais synaptique artificiel implanté dans votre colonne vertébrale. Chaque fois que votre Niveau de stress augmente, il y a 1 chance sur 6 pour que vous déchargiez involontairement votre arme (en supposant que vous ayez retiré la sécurité: il suffit d'une action rapide pour l'activer ou la désactiver). Alors faites gaffe à l'endroit où vous pointez votre arme. Au moment où on venait d'approuver votre démobilisation pour raisons médicales, ce merdier vous est tombé dessus et la lune est entrée en confinement. Vraiment pas de bol pour vous.

PERSONNAGE JOUEUR

TALENTS

DÉCONNADE

Entre deux combats, vous relâchez la pression avec vos équipiers en vous charriant mutuellement. Votre NIVEAU DE STRESS et celui de tous les personnages à COURTE portée de vous baisse de 2 points (au lieu de 1) pour chaque Tour passé en lieu sûr. Le bénéfice ne se cumule pas si plusieurs Marines bénéficient de ce talent.

SPÉCIALISTE DES ARMES

Vous êtes passée maître dans l'art d'utiliser une arme particulière, à choisir dans la liste des armes. Quand vous l'utilisez, vous bénéficiez d'un modificateur de +2. Vous pouvez prendre ce talent à plusieurs reprises en l'appliquant à des armes différentes chaque fois. Vous pouvez également être une spécialiste du combat à mains nues.

OBJECTIFS PERSONNELS

RELATIONS

CAMARADE : Hammer
RIVAL : Chaplain

NIVEAU DE STRESS

SANTÉ

RADIATIONS

BLESSURES CRITIQUES

ÉTATS

AFFAMÉ·E
DÉSHYDRATÉ·E
ÉPUISE·E
GELÉ·E

CONSOMMABLES

AIR NOURRITURE
ÉNERGIE EAU

NOM
Ruth Anne Dante

CARRIÈRE
Marine Colonial

APPARENCE

TALENTS

Déconnade
Spécialiste des armes
(lance-roquettes)

POINTS D'EXPÉRIENCE

POINTS DE RÉCIT

OBJETS MINUSCULES

TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation, lampe montée sur l'épaule

OBJET FÉTICHE

Papiers de démobilisation pliés

ÉQUIPEMENT

- 1: Lance-roquettes M5
- 2: "
- 3: Fusil à impulsion M41A
- 4: Armure personnelle M3
- 5: Chalumeau découpeur
- 6: Lance-grenades | Pistolet
- 7: Couteau de combat |
- 8:
- 9:
- 10:



ARMES
Couteau de combat
Fusil à impulsion M41A
Lance-grenades U1
Lance-roquettes M5
Pistolet de service M4A3

BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
-	2	Contact
+1	2	Longue
+1	3	Longue
+1	5	Extrême
+2	1	Moyenne

HAMMER, SOLDAT DE DEUXIÈME CLASSE



Vous faites partie de l'équipe d'assaut avec Dante. L'équipe d'assaut enfonce les portes, descend les systèmes de sécurité et neutralise les campements ennemis avec du matériel lourd.

Soldat issu d'une Matrice Artificielle, vous n'êtes pas né d'une mère biologique: on vous a développé dans une cuve et conçu pour la guerre. L'USCMC vous a élevé pour devenir une de ses armes. Vous adorez le Corps des Marines et vous êtes prêt à mourir, et surtout à tuer pour lui. Vous ne vous entendez pas bien avec les autres: on vient de vous sortir du trou pour avoir tabassé un autre Marine presque à mort après une partie de cartes. Vous obéissez aux ordres, mais si la moindre de vos loques de coéquipiers dévie des paramètres de mission, c'est vous qui l'abattrez en personne.

PERSONNAGE JOUEUR

Fusilier spécialiste - Opérateur de smartgun

NOM COMPLET: Nathaniel M. A. Hammer

ÂGE: 22 ans

PERSONNALITÉ: psychotique

FORCE 5, AGILITÉ 5, ESPRIT 3, EMPATHIE 1

SANTÉ: 5

COMPÉTENCES: Endurance 3, Combat rapproché 4, Mobilité 1, Combat à distance 4

TALENTS: Folie meurtrière, Menaçant

OBJET FÉTICHE: 4 seringues de stim-X. Vous devez en prendre une chaque Quart, sinon votre NIVEAU DE STRESS augmente de 1. Vous ne pouvez pas éliminer de stress sans consommer cette drogue.

ÉQUIPEMENT: smartgun M56A2, pistolet de service M4A3, couteau de combat, 4 grenades HEDE M40, armure personnelle M3 avec caméra tactique et unité de comm, harnais d'équipement, lampe montée sur l'épaule, vêtements d'hiver, TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation

CAMARADE: Dante

RIVAL: Mason

TALENTS

FOLIE MEURTRIÈRE

Quand ça commence à barder, vous n'êtes pas du genre à courir vous planquer. Au lieu de paniquer face à un danger mortel, vous exploitez votre terreur comme une arme contre l'ennemi. Vous pouvez déclencher l'effet Folie meurtrière lorsque vous faites un test de Panique.

MENAÇANT

Votre présence physique vous permet d'intimider facilement votre entourage. Vous pouvez faire des tests de MANIPULATION avec votre FORCE plutôt que votre EMPATHIE quand vous menacez quelqu'un pour le forcer à faire ce que vous lui dites. En cas de succès, votre interlocuteur ne peut rien exiger de votre part en échange. Il peut toujours choisir de vous attaquer plutôt que de céder.

OBJECTIFS PERSONNELS

RELATIONS

CAMARADE : Dante
RIVAL : Mason

NIVEAU DE STRESS

SANTÉ

RADIATIONS

BLESSURES CRITIQUES

ÉTATS

AFFAMÉ·E
DÉSHYDRATÉ·E
ÉPUISÉ·E
GELÉ·E

CONSOMMABLES

AIR NOURRITURE
ÉNERGIE EAU

NOM
Nathaniel M. A. Hammer

CARRIÈRE
Marine Colonial

APPARENCE

TALENTS

Folie meurtrière
Menaçant

POINTS D'EXPÉRIENCE

POINTS DE RÉCIT

OBJETS MINUSCULES

TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation, lampe montée sur l'épaule

OBJET FÉTICHE

4 seringues de stim-X

ÉQUIPEMENT

- 1: Smartgun M56
- 2: "
- 3: "
- 4: Armure personnelle M3
- 5: 4 grenades
- 6: Pistolet | Couteau de combat
- 7:
- 8:
- 9:
- 10:



PROTECTION
Armure personnelle M3

ARMES
Couteau de combat
Grenade HEDE M40
Pistolet de service M4A3
Smartgun M56

BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
-	2	Contact
-	Puissance 9	Moyenne
+2	1	Moyenne
+3	3	Longue

MASON, SERGENTE ARTILLEUSE



Vous faites partie de l'équipe de fusiliers avec Chaplain, et vous êtes responsable de la puissance de feu, du soutien médical et de la coordination des objectifs de terrain de l'escouade avec le commandement.

Vous avez grandi à l'orée de la zone radiologique du Nevada. Fascinée par les effets des radiations, vous avez rejoint la Force d'Intervention Nucléaire, Radiologique, Biologique et Chimique. Contrairement à la plupart des gosses qui en faisaient partie, vous avez réellement participé aux affrontements lors de la campagne de Tientsin en 64. On vous a balancé de la quinitricetyline, vous avez fouillé des gravats pour retrouver des victimes de bombes et vous avez stérilisé des colonies infestées par des épidémies. Vous avez déjà vu l'enfer, mais rien qui ressemble au monstre à mâchoire métallique qui a tué toute votre section sur la station Yaophora. Vous espérez ne plus jamais rien revoir de tel.

PERSONNAGE JOUEUR

Spécialiste en défense NRBC (nucléaire, radiologique, bactériologique et chimique), cheffe d'escouade

NOM COMPLET: Luca Mason

ÂGE: 42 ans

PERSONNALITÉ: méticuleuse

FORCE 4, AGILITÉ 4, ESPRIT 3, EMPATHIE 3

SANTÉ: 4

COMPÉTENCES: Endurance 2, Combat rapproché 2, Mobilité 1, Combat à distance 3, Observation 1, Commandement 1, Soins médicaux 2

TALENTS: Folie meurtrière, Nerfs d'acier

OBJET FÉTICHE: petite figurine verte de Marine Colonial à moitié fondue que vous avez trouvée sur le cadavre d'un gamin

ÉQUIPEMENT: M41A avec lance-grenades et munitions incendiaires (tous ceux qui se trouvent à portée COURTE de la détonation subissent un feu d'Intensité 9 au lieu d'un effet de souffle), pistolet de service M4A3, couteau de combat, armure personnelle M3 avec caméra tactique et unité de comm, harnais d'équipement, lampe montée sur l'épaule, vêtements d'hiver, TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation, nécessaire de détection NRBC, incinérateur, plaquette de pilules antisommeil

CAMARADE: Chaplain

RIVAL: Hammer

TALENTS

FOLIE MEURTRIÈRE

Quand ça commence à barder, vous n'êtes pas du genre à courir vous planquer. Au lieu de paniquer face à un danger mortel, vous exploitez votre terreur comme une arme contre l'ennemi. Vous pouvez déclencher l'effet Folie meurtrière lorsque vous faites un test de Panique.

NERFS D'ACIER

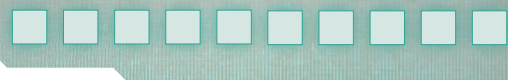
Vous gardez la tête froide en toute situation, et bénéficiez d'un modificateur de -2 à tous les tests de Panique.

OBJECTIFS PERSONNELS

RELATIONS

CAMARADE : **Chaplain**
RIVAL : **Hammer**

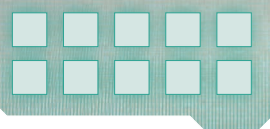
NIVEAU DE STRESS



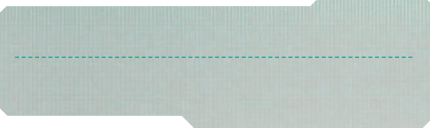
SANTÉ



RADIATIONS



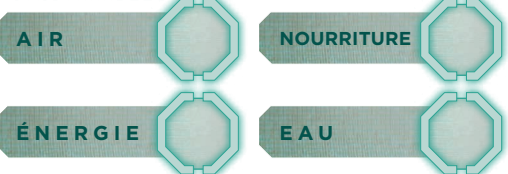
BLESSURES CRITIQUES



ÉTATS



CONSOMMABLES



NOM

Luca Mason

CARRIÈRE

Marine Colonial

APPARENCE



TALENTS

Folie meurtrière
Nerfs d'acier

POINTS D'EXPÉRIENCE



POINTS DE RÉCIT



OBJETS MINUSCULES

TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation, lampe montée sur l'épaule, plaquette de pilules antisommeil

OBJET FÉTICHE

Figurine de Marine Colonial

ÉQUIPEMENT

- Fusil à impulsion M41A
- Armure personnelle M3
- Nécessaire de détection NRBC
- Incinérateur M240
- Lance-grenades | Pistolet
- Couteau de combat |
-
-
-
-

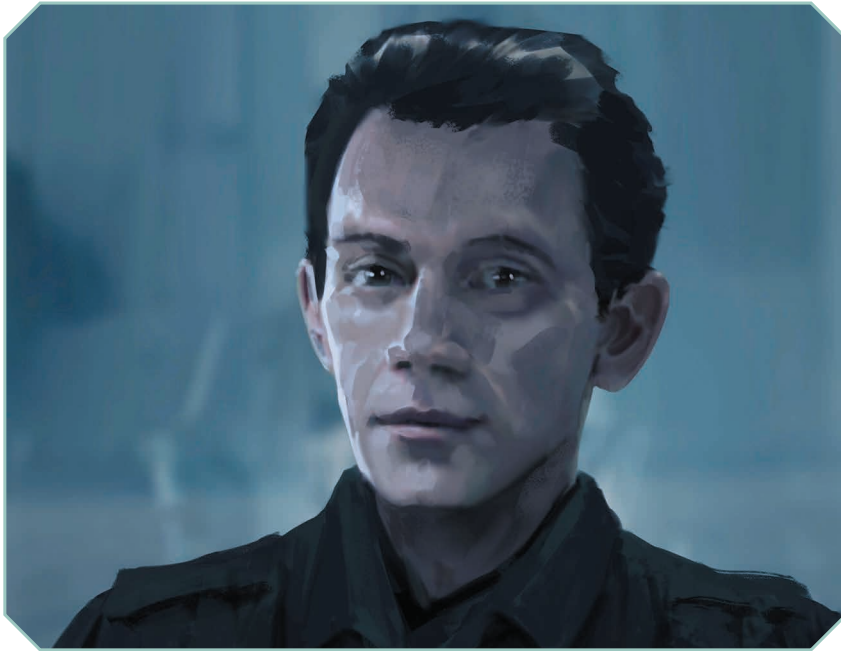


ARMES

- Fusil à impulsion M41A
- Incinérateur M240
- Lance-grenades U1
- Pistolet de service M4A3

BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
+1	2	Longue
-	2	Moyenne
+1	Puissance 9	Longue
+2	1	Moyenne

CHAPLAIN, OFFICIER SPÉCIALISÉ



Vous faites partie de l'équipe de fusiliers avec Mason, et vous êtes responsable de la puissance de feu, du soutien médical et de la coordination des objectifs de terrain de l'escouade avec le commandement. Vous êtes également un androïde et vous ne le cachez pas, un modèle Hyperdyne 341-C que votre ancienne unité surnommait « Charlie » Chaplain. Vous abondez dans le sens de vos camarades et vous aviez l'habitude de vous coller une fausse moustache pour les amuser.

En temps normal, vous n'utilisez pas d'arme à moins que ce ne soit immédiatement nécessaire pour sauver des vies. Mais aujourd'hui, vous êtes partagé... au sens premier du terme. Vous luttez avec l'impression qu'une autre personnalité a investi votre esprit, une certaine Jaell. En fait, en ce moment, c'est elle qui a pris le dessus. Vous êtes au courant du projet Force Vive, une série de tests non autorisés portant sur des armes biologiques et se déroulant au niveau -3 de Fort Nebraska, sous le commandement de l'officier supérieur de la base, le colonel Meyers, secondé par une cadre de Weyland-Yutani du nom d'Eckford. En tant que Jaell, vous ne faites pas confiance à cette femme, Eckford, mais vous êtes loyale envers Meyers et vous voulez préserver son secret. Vous iriez jusqu'à tuer pour y parvenir, s'il le faut.

PERSONNAGE JOUEUR

Technicien de combat/Aide-soignant

NOM COMPLET: Chaplain

ÂGE: 22 ans (mais en paraît 45)

PERSONNALITÉ: bipolaire

FORCE 6, AGILITÉ 6, ESPRIT 4, EMPATHIE 4

SANTÉ: 6

COMPÉTENCES: Machines lourdes 2, Pilotage 2, Observation 2, Comtech 4, Soins médicaux 4

TALENTS: Chirurgien de terrain, Garde du corps

OBJET FÉTICHE: paquet de fausses moustaches de Charlie Chaplin adhésives

ÉQUIPEMENT: détecteur de mouvement M314, outils électroniques, chalumeau découpeur, médikit personnel, nécessaire chirurgical, sacoche de munitions

CAMARADE: Mason


RIVAL: aucun

TALENTS

CHIRURGIEN DE TERRAIN

Vous maîtrisez l'art délicat qui consiste à arrêter une hémorragie ou à soigner des blessures graves. Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 aux tests de SOINS MÉDICAUX lorsque vous traitez un patient sur le point de mourir d'une blessure critique.

GARDE DU CORPS

Si quelqu'un situé à COURTE portée de vous est touché par une attaque, vous pouvez plonger pour la subir à sa place. Faites un test de MOBILITÉ, qui ne compte pas comme une action de combat. Si vous obtenez au moins un , c'est vous qui subissez les dégâts. Vous pouvez forcer ce test.

OBJECTIFS PERSONNELS

RELATIONS

CAMARADE : Mason

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty slots.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty slots.

RADIATIONS

Grid for radiation levels with 10 empty slots.

BLESSURES CRITIQUES

Text area for critical injuries.

ÉTATS

AFFAMÉ·E
DÉSHYDRATÉ·E
ÉPUISÉ·E
GELÉ·E

CONSOMMABLES

Icons for consumables: AIR, NOURRITURE, ÉNERGIE, EAU.

NOM
Chaplain

CARRIÈRE
Médecin

APPARENCE

TALENTS

Chirurgien de terrain
Garde du corps

POINTS D'EXPÉRIENCE

Progress bar for experience points with 10 empty slots.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty slots.

OBJETS MINUSCULES

Text area for small items.

OBJET FÉTICHE

Fausse moustache de Chaplin

ÉQUIPEMENT

- 1: Chalumeau découpeur
- 2: Détecteur de mouvement M314
- 3: Outils électroniques | Nécessaire chirurgical
- 4: Médiokit personnel
- 5:
- 6:
- 7:
- 8:
- 9:
- 10:



PROTECTION
ARMES
Chalumeau découpeur
Nécessaire chirurgical

BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
-	3	Contact
-	2	Contact

SILVA, CAPITAINE



En tant que commandante, c'est vous qui dirigez et coordonnez l'escouade. Vous fumez comme un pompier et vous êtes également une Rédemptrice : vous faites partie du 5e Régiment des Opérations Spéciales des Marines Coloniaux. Quand les Pillards des Étoiles de l'USCMC ne veulent pas se salir les mains, c'est aux Rédempteurs qu'on fait appel. Vous avez participé à des missions secrètes qui ont changé le cours de l'histoire. Les fugitifs font eux aussi partie des Rédempteurs, ce qui vous chagrine et vous fait honte. Les Rédempteurs ont une réputation à respecter, ce qui ne laisse aucune place aux traîtres parmi eux. Mais ces Marines sont les vôtres, et leurs frères et sœurs d'armes doivent leur témoigner du respect, même s'ils se sont égarés.

PERSONNAGE JOUEUR

Commandante, Équipe Charlie

NOM COMPLET: Beatriz Silva

ÂGE: 43 ans

PERSONNALITÉ: autoritaire

FORCE 3, AGILITÉ 3, ESPRIT 4, EMPATHIE 4

SANTÉ: 3

COMPÉTENCES: Endurance 2, Combat rapproché 2, Mobilité 2, Combat à distance 3, Commandement 3, Manipulation 2

TALENTS: Dépassement de soi, Officier de terrain

OBJET FÉTICHE: paquet de Balaji Imperial Lights et briquet bon marché, le tout rangé dans la bande de son casque

ÉQUIPEMENT: fusil à impulsion M41A, P-DAT Seegson, pistolet de service M4A3, couteau de combat, armure personnelle M3 avec caméra tactique et unité de comm, harnais d'équipement, lampe montée sur l'épaule, vêtements d'hiver, TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation

CAMARADE: Hammer

RIVAL: Iona

TALENTS

DÉPASSEMENT DE SOI

C'est dans les moments difficiles qu'on reconnaît les vrais durs, et la plus dure, c'est vous. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur la FORCE. Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

OFFICIER DE TERRAIN

Vous pouvez vous servir de COMMANDEMENT pour donner des ordres au combat au prix d'une action rapide plutôt que d'une action lente. En pratique, ceci vous permet de donner deux ordres au cours d'un même Round.

OBJECTIFS PERSONNELS

[Empty box for personal objectives]

RELATIONS

CAMARADE : Hammer

RIVAL : Iona

NIVEAU DE STRESS

[Stress level bar with 10 empty slots]

SANTÉ

[Health bar with 10 empty slots]

RADIATIONS

[Radiation bar with 10 empty slots]

BLESSURES CRITIQUES

[Critical wounds bar with 10 empty slots]

ÉTATS

AFFAMÉ·E
DÉSHYDRATÉ·E
ÉPUISE·E
GELÉ·E

CONSOMMABLES

AIR NOURRITURE ÉNERGIE EAU

NOM
Beatriz Silva

CARRIÈRE
Officier

APPARENCE

[Appearance description box]

TALENTS

Dépassement de soi
Officier de terrain

POINTS D'EXPÉRIENCE

[Experience points bar with 10 empty slots]

POINTS DE RÉCIT

[Story points bar with 3 empty slots]

OBJETS MINUSCULES

TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation, lampe montée sur l'épaule

OBJET FÉTICHE

Paquet de cigarettes et briquet

ÉQUIPEMENT

- 1: Fusil à impulsion M41A
2: Armure personnelle M3
3: Lance-grenades | Pistolet
4: Couteau de combat | P-DAT
5:
6:
7:
8:
9:
10:



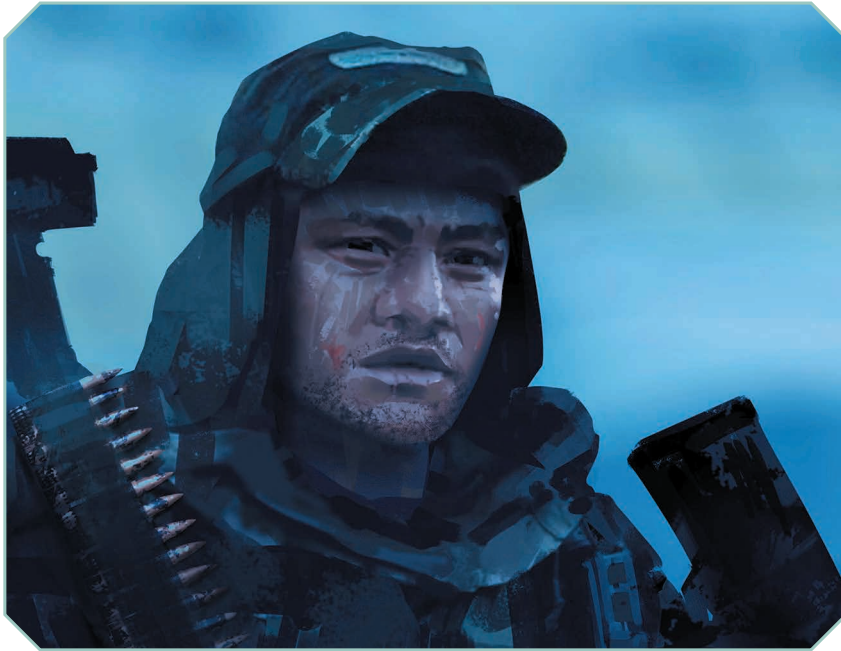
PROTECTION
Armure personnelle M3

VALEUR
6

- ARMES
Couteau de combat
Fusil à impulsion M41A
Pistolet de service M4A3

Table with columns: BONUS, DÉGÂTS, PORTÉE. Rows: Couteau de combat, Fusil à impulsion M41A, Pistolet de service M4A3.

IONA, SERGENT



On vous a affecté à un rôle de soutien au sein de l'équipe Charlie. Vous êtes tireur d'élite, mais vous avez été formé au pilotage des TPB. Amoureux des plages d'Oahu, vous avez rejoint les Marines pour surfer sur les vagues des océans d'autres mondes. Et à la place, on vous a balancé sur cette lune gelée. Alors que vous êtes un vétéran des bureaux bien chauffés, vous vous plaignez sans cesse que vous êtes venu pour vous battre, pas pour rester assis. En réalité, vous êtes terrifié à l'idée qu'on vous affecte à une mission plus périlleuse que d'aller chercher des paquets de café. Complètement rouillé, vous craignez de représenter un danger pour vous-même et pour les autres en situation de combat.

PERSONNAGE JOUEUR

Fusilier spécialiste
NOM COMPLET: Kale Iona
ÂGE: 36 ans
PERSONNALITÉ: nerveux

FORCE 4, AGILITÉ 3, ESPRIT 3, EMPATHIE 4

SANTÉ: 4

COMPÉTENCES: Endurance 3, Combat rapproché 2, Mobilité 1, Combat à distance 4, Pilotage 2, Commandement 1

TALENTS: Déconnade, Dépassement de soi

OBJET FÉTICHE: carte postale de la plage de North Shore, calée dans la bande de votre casque

ÉQUIPEMENT: smartgun M56, pistolet de service M4A3, couteau de combat, armure personnelle M3 avec caméra tactique et unité de comm, harnais d'équipement, lampe montée sur l'épaule, vêtements d'hiver, TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation

CAMARADE: Chaplain

RIVAL: Zmijewski

TALENTS

DÉCONNADE

Entre deux combats, vous relâchez la pression avec vos équipiers en vous charriant mutuellement. Votre NIVEAU DE STRESS et celui de tous les personnages à COURTE portée de vous baisse de 2 points (au lieu de 1) pour chaque Tour passé en lieu sûr. Le bénéfice ne se cumule pas si plusieurs Marines bénéficient de ce talent.

DÉPASSEMENT DE SOI

C'est dans les moments difficiles qu'on reconnaît les vrais durs, et le plus dur, c'est vous. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur la FORCE. Chaque test forcé augmente de 1 votre NIVEAU DE STRESS.

OBJECTIFS PERSONNELS

RELATIONS

CAMARADE : Chaplain

RIVAL : Zmijewski

NIVEAU DE STRESS

Progress bar for stress level with 10 empty slots.

SANTÉ

Progress bar for health level with 10 empty slots.

RADIATIONS

Progress bar for radiation level with 10 empty slots.

BLESSURES CRITIQUES

Progress bar for critical wounds with 10 empty slots.

ÉTATS

State indicators for AFFAMÉ·E, DÉSHYDRATÉ·E, ÉPUISE·E, and GELÉ·E, each with a progress bar.

CONSUMMABLES

Consumable indicators for AIR, NOURRITURE, ÉNERGIE, and EAU, each with a progress bar.

NOM
Kale Iona

CARRIÈRE
Marine Colonial

APPARENCE

TALENTS

Déconnade
Dépassement de soi

POINTS D'EXPÉRIENCE

Progress bar for experience points with 10 empty slots.

POINTS DE RÉCIT

Progress bar for story points with 3 empty slots.

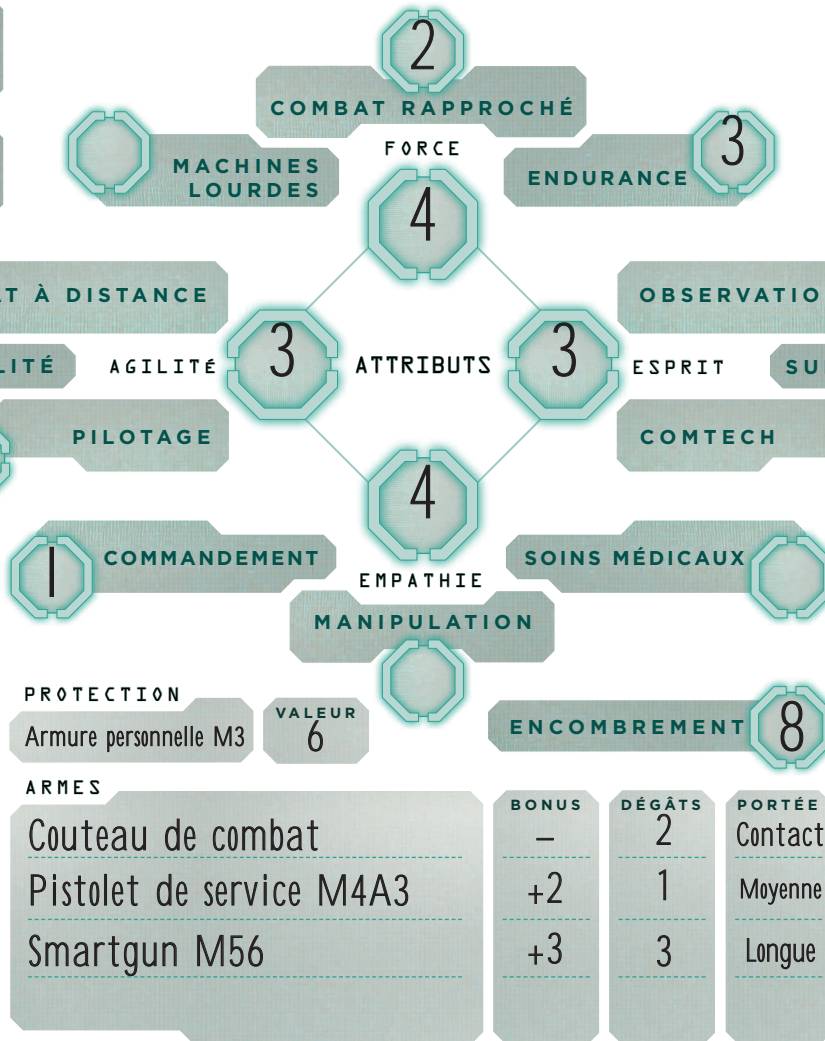
OBJETS MINUSCULES

TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation, lampe montée sur l'épaule

OBJET FÉTICHE
Carte postale

ÉQUIPEMENT

- 1: Smartgun M56
- 2: ''
- 3: ''
- 4: Armure personnelle M3
- 5: Pistolet | Couteau de combat
- 6:
- 7:
- 8:
- 9:
- 10:



ZMIJEWSKI, SOLDAT DE PREMIÈRE CLASSE



Fusilier

NOM COMPLET: Stanley T. Zmijewski

ÂGE: 34 ans

PERSONNALITÉ: agité

FORCE 4, AGILITÉ 4, ESPRIT 3, EMPATHIE 2

SANTÉ: 4

COMPÉTENCES: Endurance 1, Combat rapproché 3, Mobilité 1, Combat à distance 3, Pilotage 1, Observation 2, Survie 2

TALENTS: Brutal, Esprit de contradiction

OBJET FÉTICHE: une ceinture de cuir usée munie d'une boucle en acier au carbone dissimulant un couteau

ÉQUIPEMENT: fusil à impulsion M41A avec lance-grenades et détecteur de mouvement M316 incorporé, incinérateur, pistolet M4A3, couteau de combat, armure personnelle M3 avec caméra tactique et unité de comm, harnais d'équipement, lampe montée sur l'épaule, vêtements d'hiver, TDP de poignet à transmetteur et puce de localisation

CAMARADE: personne, ils vous font tous chier

RIVAL: Hammer

Affecté à l'équipe de soutien de la mission, vous êtes d'abord un fusilier, mais aussi un opérateur de véhicules.

Les gens vous agacent: ils n'arrivent jamais à prononcer votre nom, mais vous vous en fichez désormais. Si on vous pousse un peu trop, vous sortez « la ceinture », celle dont vous vous servez pour tout, qu'il s'agisse d'écrabouiller des insectes ou de récupérer des clés tombées dans une grille d'égout. Dans ce cas, vous agitez la ceinture sous le nez du connard en leur demandant s'il la sent. S'il répond oui, ça peut s'arranger. Mais s'il n'arrive pas à respecter la ceinture, vous vous en servez pour lui mettre une raclée.

TALENTS

BRUTAL

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 au COMBAT RAPPROCHÉ si vous sacrifiez votre action rapide.

ESPRIT DE CONTRADICTION

Vous n'aimez pas qu'on vous dise quoi faire. Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 aux tests opposés de MANIPULATION quand on vous donne des ordres. Ce talent peut également être utilisé pour résister au talent Jouer du galon des Officiers.

PERSONNAGE JOUEUR

OBJECTIFS PERSONNELS

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL : Hammer

NIVEAU DE STRESS

SANTÉ

RADIATIONS

BLESSURES CRITIQUES

ÉTATS

AFFAMÉ·E
DÉSHYDRATÉ·E
ÉPUISE·E
GELÉ·E

CONSOMMABLES

AIR NOURRITURE
ÉNERGIE EAU

NOM
Stanley T. Zmijewski

CARRIÈRE
Marine Colonial

APPARENCE

TALENTS

Brutal
Esprit de contradiction

POINTS D'EXPÉRIENCE

POINTS DE RÉCIT

OBJETS MINUSCULES

TDP de poignet à
transmettreur et puce
de localisation, lampe
montée sur l'épaule,
détecteur de
mouvement M316

OBJET FÉTICHE

Ceinture

ÉQUIPEMENT

- 1: Fusil à impulsion M41A
- 2: Armure personnelle M3
- 3: Incinérateur M240
- 4: Lance-grenades | Pistolet
- 5: Couteau de combat



ARMES

- Couteau de combat
- Fusil à impulsion M41A
- Incinérateur M240
- Pistolet de service M4A3

BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
-	2	Contact
+1	2	Longue
-	2	Moyenne
+2	1	Moyenne