

# THE WALKING DEAD UNIVERSE



## LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *PJ #1 : CECIL (M) / CECILIA (F) HART*

Archétype :

Description : *armoire à glace avec des cheveux mi-longs, bruns et lisses*

*qui encadrent un visage aux yeux étroits et au nez impressionnant.*

*Porte un petit sac à dos et un uniforme militaire usé mais propre, dont la paire de bottes mériterait de nouvelles semelles.*

PJ Attache : *Blossom (F) / Salomon (M) Singh*

Motivation : *ne peut pas vivre sans Rebecca*

PNJ Attache :

Problèmes : *à deux doigts de la dépression nerveuse*

Notes :

### ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

<b>4</b> VIGUEUR	<b>4</b> AGILITÉ	<b>2</b> ESPRIT	<b>3</b> EMPATHIE
<b>2</b> Combat rapproché	<b>3</b> Combat à distance	<b>2</b> Reconnaissance	<b>2</b> Commandement
<b>-</b> Endurance	<b>1</b> Discrétion	<b>1</b> Survie	<b>-</b> Manipulation
<b>-</b> Force	<b>1</b> Mobilité	<b>-</b> Technique	<b>-</b> Médecine

TALENTS	SANTÉ	STRESS
<i>Les yeux sur la cible</i>	3. INDEMNÉ	<input type="checkbox"/>
	2. CONTUSIONNÉ <input type="checkbox"/>	EXPÉRIENCE <input type="checkbox"/>
	1. MALMENÉ <input type="checkbox"/>	CASES D'ENCOMBREMENT <b>6</b>
	0. BRISÉ <input type="checkbox"/>	ÉQUIPEMENT <small>BONUS</small>
	Blessures critiques :	<i>Revolver</i> <input type="checkbox"/>
		<i>Couteau Jumelles</i> <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

ARMES	DÉGÂTS	BONUS	PORTÉE
<i>Revolver</i>	<b>2</b>	<b>+2</b>	<i>Courte</i>
<i>Couteau</i>	<b>1</b>	<b>+2</b>	<b>-</b>

PROTECTION	VALEUR	MALUS

ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE		EMPLACEMENT	OBJETS MINUSCULES
			<i>Médaille avec photo de ta mère,</i>
			<i>Mina, enfant</i>

THE  
**WALKING DEAD**  
**UNIVERSE**  
amc  
**LE JEU DE RÔLE OFFICIEL**

**CECIL (M)/  
CECILIA (F) HART**

*Tu diriges le groupe et tes décisions difficiles ont maintenu les autres en vie jusqu'ici... du moins, la plupart d'entre eux. Diriger s'avère néanmoins bien plus rude qu'ils l'imaginent. La seule raison pour laquelle tu n'as pas encore sombré dans la dépression nerveuse, c'est ton amante (et, de ton point de vue, ton âme sœur) : Rebecca. Rebecca et son enfant. Mais Rebecca vous a quittés, toi et le camp. Elle s'est enfuie avec un raté prétentieux.*

*Tu considères le fourgon rouillé que tu conduis comme le tien, même si, en réalité, il appartient au groupe, tout comme le sac de nourriture (en conserve, séchée ou fraîche) qui peut nourrir les tiens pendant trois jours.*

- › **SECRET**: tu vas tuer Matthew dès que tu le verras.
- › **APPARENCE**: armoire à glace avec des cheveux mi-longs, bruns et lisses qui encadrent un visage aux yeux étroits et au nez impressionnant. Porte un petit sac à dos et un uniforme militaire usé mais propre, dont la paire de bottes mériterait de nouvelles semelles.
- › **PROBLÈME**: à deux doigts de la dépression nerveuse
- › **MOTIVATION**: ne peut pas vivre sans Rebecca

**TALENT**: Les yeux sur la cible (tu te soulages de 1 point de stress chaque fois qu'une menace ou un ennemi est vaincu ou surmonté)

**ATTACHE**: Blossom (F)/Salomon (M) Singh

**ÉQUIPEMENT**: jumelles, médaillon avec photo de ta mère, Mina, enfant

**ARMES**: revolver, couteau

<b>VIGUEUR</b>	4
<b>AGILITÉ</b>	4
<b>ESPRIT</b>	2
<b>EMPATHIE</b>	3
Combat rapproché	2
Endurance	—
Force	—
Combat à distance	3
Discrétion	1
Mobilité	1
Reconnaissance	2
Survie	1
Technique	—
Commandement	2
Manipulation	—
Médecine	—

# THE WALKING DEAD UNIVERSE



## LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *PJ #2 : ALLY (F) / ISAAC (M) IBRAHIM*

Archétype :

Description : *cheveux gominés, courts et grisonnants qui accentuent de grands yeux marron et des pommettes prononcées. Le jean et la chemise ont beau être sales, ce sont des vêtements de marque de qualité, tout comme la veste de sport froissée sous le long manteau de laine.*

PJ Attache : *Bonnie (F) / Rooster (M) Coates*

Motivation : *Matthew est mon seul ami*

PNJ Attache :

Problèmes : *ils ne l'arrivent pas à la cheville*

Notes :

### ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

<b>2</b> VIGUEUR	<b>3</b> AGILITÉ	<b>5</b> ESPRIT	<b>3</b> EMPATHIE
<b>1</b> Combat rapproché	<b>1</b> Combat à distance	<b>1</b> Reconnaissance	<b>-</b> Commandement
<b>-</b> Endurance	<b>2</b> Discrétion	<b>2</b> Survie	<b>2</b> Manipulation
<b>-</b> Force	<b>-</b> Mobilité	<b>-</b> Technique	<b>3</b> Médecine

TALENTS	SANTÉ			STRESS
<i>Blasé</i>	3. INDEMNÉ			<input type="checkbox"/>
	2. CONTUSIONNÉ <input type="checkbox"/>			EXPÉRIENCE <input type="checkbox"/>
	1. MALMENÉ <input type="checkbox"/>			CASES D'ENCOMBREMENT <b>4</b>
	0. BRISÉ <input type="checkbox"/>			ÉQUIPEMENT <small>BONUS</small>
	Blessures critiques :			<i>Hache</i> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
ARMES	DÉGÂTS	BONUS	PORTÉE	<input type="checkbox"/>
<i>Hache</i>	<i>1</i>	<i>+2</i>	<i>-</i>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
PROTECTION		VALEUR	MALUS	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				OBJETS MINUSCULES
ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE	EMPLACEMENT		EMPLACEMENT	<i>Paquet de cigarettes, briquet,</i>
				<i>lunettes de soleil, peigne en acier</i>
				<i>et gel coiffant</i>

THE  
**WALKING DEAD**  
**UNIVERSE**  
amc  
**LE JEU DE RÔLE OFFICIEL**

**ALLY (F)/**  
**ISAAC (M) IBRAHIM**

*Pour une raison que tu ignores, ils ne veulent pas t'écouter, malgré ton intelligence, ton expérience et ton allure... qui en jette même dans ces vêtements crasseux. Depuis toujours, tu supportes l'envie d'autrui, et tu n'as jamais rien lâché. Le seul membre du groupe que tu considérais comme un ami s'est enfui avec sa chérie. Tu aurais bien souhaité bonne chance à Matthew, rien de plus, mais... il a volé votre matériel médical, et vous devez le récupérer.*

- › **SECRET:** tu comptes abandonner le groupe de Cecil/Cecilia pour rejoindre Matthew et Rebecca, où qu'ils aillent.
- › **APPARENCE:** cheveux gominés, courts et grisonnants qui accentuent de grands yeux marron et des pommettes prononcées. Le jean et la chemise ont beau être sales, ce sont des vêtements de marque de qualité, tout comme la veste de sport froissée sous le long manteau de laine.
- › **PROBLÈME:** ils ne t'arrivent pas à la cheville
- › **MOTIVATION:** Matthew est mon seul ami

**TALENT:** Blasé (tu ne subis pas de stress lorsque tu vois quelqu'un se faire blesser, tourmenter ou même Briser)

**ATTACHE:** Bonnie (F)/Rooster (M) Coates

**ÉQUIPEMENT:** paquet de cigarettes, briquet, lunettes de soleil, peigne en acier et gel coiffant

**ARME:** hache

<b>VIGUEUR</b>	<b>2</b>
<b>AGILITÉ</b>	<b>3</b>
<b>ESPRIT</b>	<b>5</b>
<b>EMPATHIE</b>	<b>3</b>
Combat rapproché	1
Endurance	—
Force	—
Combat à distance	1
Discrétion	2
Mobilité	—
Reconnaissance	1
Survie	2
Technique	—
Commandement	—
Manipulation	2
Médecine	3

# THE WALKING DEAD UNIVERSE



## LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *PJ #3 : BLOSSOM (F) / SALOMON (M) SINGH*

Archétype :

Description : *de petite taille, maigre, crâne rasé et visage de fouine*

*toujours caché par la grande capuche d'une veste d'un violet délavé.*

*Baggy au motif de camouflage, baskets rembourrées et petites mitaines*

*en cuir fin... des vêtements qui ne te gênent pas pour chasser.*

PJ Attache : *Cecil (M) / Cecilia (F) Hart*

Motivation : *tu n'abandonnes jamais*

PNJ Attache :

Problèmes : *tu te sacrifies trop*

Notes :

### ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

<b>3</b> VIGUEUR	<b>4</b> AGILITÉ	<b>3</b> ESPRIT	<b>3</b> EMPATHIE
<b>2</b> Combat rapproché	<b>3</b> Combat à distance	<b>2</b> Reconnaissance	<b>-</b> Commandement
<b>-</b> Endurance	<b>2</b> Discrétion	<b>2</b> Survie	<b>-</b> Manipulation
<b>1</b> Force	<b>1</b> Mobilité	<b>-</b> Technique	<b>-</b> Médecine

TALENTS	SANTÉ			STRESS
<i>Récupératrice</i>	3. INDEMNÉ			<input type="checkbox"/>
	2. CONTUSIONNÉ <input type="checkbox"/>			EXPÉRIENCE <input type="checkbox"/>
	1. MALMENÉ <input type="checkbox"/>			CASES D'ENCOMBREMENT <b>5</b>
	0. BRISÉ <input type="checkbox"/>			ÉQUIPEMENT <small>BONUS</small>
	Blessures critiques :			<i>Revolver</i> <input type="checkbox"/>
				<i>Couteau</i> <input type="checkbox"/>
				<i>Deux serviettes propres</i> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
ARMES	DÉGÂTS	BONUS	PORTÉE	<input type="checkbox"/>
<i>Revolver</i>	<b>2</b>	<b>+2</b>	<i>Courte</i>	<input type="checkbox"/>
<i>Couteau</i>	<b>1</b>	<b>+2</b>	<b>-</b>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
PROTECTION		VALEUR	MALUS	<input type="checkbox"/>

ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE		EMPLACEMENT	EMPLACEMENT	OBJETS MINUSCULES
				<i>Objets minuscules</i>
				<i>Ouvre-boîte, cinq paquets de chewing-gum à la fraise</i>

THE  
**WALKING DEAD**  
**UNIVERSE**  
amc  
**LE JEU DE RÔLE OFFICIEL**

**BLOSSOM (F)/  
SALOMON (M) SINGH**

*Que tu ne saches pas lire et que tu aies abandonné le lycée à cause de l'addiction de ta mère n'a plus d'importance. Pourtant, tu ne parviens pas à te débarrasser de l'idée que ta présence même rend les gens malades. Tu tentes de compenser en faisant tout ce qu'ils veulent. Et jusqu'ici, ton talent pour la chasse a permis de bien nourrir le groupe. Rebecca était la seule à qui tu pouvais parler, et son départ t'attriste... mais de toute façon, ils finissent tous par te laisser.*

› **SECRET**: tu prévois de récupérer ce qu'ils t'ont volé (notamment ton fusil), puis d'exiger qu'on les bannisse du groupe.

› **APPARENCE**: de petite taille, maigre, crâne rasé et visage de fouine toujours caché par la grande capuche d'une veste d'un violet délavé. Baggy au motif de camouflage, baskets rembourrées et petites mitaines en cuir fin... des vêtements qui ne te gênent pas pour chasser.

› **PROBLÈME**: tu te sacrifies trop

› **MOTIVATION**: tu n'abandonnes jamais

**TALENT**: Récupératrice (lorsque tu effectues un test de Survie pour fouiller une zone, tu trouves +2 rations par réussite excédentaire, au lieu de +1)

**ATTACHE**: Cecil (M)/Cecilia (F) Hart

**ÉQUIPEMENT**: ouvre-boîte, cinq paquets de chewing-gum à la fraise

**ARMES**: revolver, couteau

**VIGUEUR** 3

**AGILITÉ** 4

**ESPRIT** 3

**EMPATHIE** 3

Combat rapproché 2

Endurance —

Force 1

Combat à distance 3

Discrétion 2

Mobilité 1

Reconnaissance 2

Survie 2

Technique —

Commandement —

Manipulation —

Médecine —

# THE WALKING DEAD UNIVERSE



## LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *PJ #4 : TERRI (F) / TERRY (M) LEE*

Archétype :

Description : *tu es moins jeune qu'il n'y paraît, avec ton visage rond constellé de taches de rousseur et cette chevelure en pagaille que recouvre une casquette de base-ball mitense. Le cure-dents constamment calé entre tes lèvres, le pantalon de survêt rapiécé et le blouson de football d'une équipe de fac, trop grand, que tu as trouvé il y a quelques semaines n'aident sans doute pas.*

PJ Attache : *Bonnie (F) / Rooster (M) Coates*

Motivation : *tu aimes ta mère*

PNJ Attache :

Problèmes : *incapable de s'asseoir et de la boucler*

Notes :

### ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

<b>2</b> VIGUEUR	<b>5</b> AGILITÉ	<b>3</b> ESPRIT	<b>3</b> EMPATHIE
<b>2</b> Combat rapproché	— Combat à distance	<b>2</b> Reconnaissance	— Commandement
<b>1</b> Endurance	<b>2</b> Discrétion	<b>2</b> Survie	— Manipulation
— Force	<b>3</b> Mobilité	— Technique	— Médecine

### TALENTS

*Un enfant de ce monde*

### SANTÉ

3. INDEMNÉ

2. CONTUSIONNÉ

1. MALMENÉ

0. BRISÉ

Blessures critiques :

### STRESS

EXPÉRIENCE

CASES D'ENCOMBREMENT **4**

### ÉQUIPEMENT

BONUS

*Couteau*

*Dix hurleurs (des feux d'artifice)*

### ARMES

*Couteau*

DÉGÂTS

BONUS

PORTÉE

*1*

*+2*

*—*

### PROTECTION

VALEUR

MALUS

### OBJETS MINUSCULES

### ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE

EMPLACEMENT

EMPLACEMENT

*Harmonica*

# THE WALKING DEAD UNIVERSE

amc

LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

## TERRI (F)/TERRY (M) LEE

*On te traite comme un enfant rebelle qui a bien besoin qu'on lui apprenne à vivre, comme si tu pouvais comprendre ce qu'ils veulent dire par « grandir ». Courir, chanter, sauter, les heures de colle pour avoir pris la parole sans lever la main, juste être en vie et heureux. Tu te souviens vaguement de tout ça, d'à quel point ton père te suppliait de t'améliorer... pour ton propre bien. Et pourtant te voilà, bien plus à ton aise dans ce nouveau monde, parfaitement à même de t'occuper au mieux de ta famille.*

› **SECRET**: tu veux juste voir ta mère heureuse, donc tu prévois de l'aider, elle et Matthew. Tu sais que Cecil/Cecilia t'aime comme si tu étais son enfant ; néanmoins, si Cecil/Cecilia s'en prend à Rebecca ou à Matthew, tu n'hésiteras pas à l'arrêter, quoi qu'il en coûte. Même si ça doit te fendre le cœur.

› **APPARENCE**: tu es moins jeune qu'il n'y paraît, avec ton visage rond constellé de taches de rousseur et cette chevelure en pagaille que recouvre une casquette de base-ball miteuse. Le cure-dents constamment calé entre tes lèvres, le pantalon de survêt rapiécé et le blouson de football d'une équipe de fac, trop grand, que tu as trouvé il y a quelques semaines n'aident sans doute pas.

› **PROBLÈME**: incapable de s'asseoir et de la boucler

› **MOTIVATION**: tu aimes ta mère

**TALENT**: Un enfant de ce monde (tu ne subis pas de stress quand tu vois quelqu'un se faire mordre)

**ATTACHE**: Bonnie (F)/Rooster (M) Coates

**ÉQUIPEMENT**: harmonica, paquet de dix hurleurs (de petits feux d'artifice)

**ARME**: couteau

**VIGUEUR** 2

**AGILITÉ** 5

**ESPRIT** 3

**EMPATHIE** 3

Combat rapproché 2

Endurance 1

Force —

Combat à distance —

Discrétion 2

Mobilité 3

Reconnaissance 2

Survie 2

Technique —

Commandement —

Manipulation —

Médecine —

# THE WALKING DEAD UNIVERSE



## LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *PJ #5 : BONNIE (F) / ROOSTER (M) COATES*

Archétype :

Description : *tes yeux bleus percent un visage chaque jour plus ridé. Ta chevelure clairsemée est presque blanche, désormais, tandis que ta chemise et ta parka jadis blanches ont jauni. Ton pantalon, lui, est taché. Mais tu as un joli sac à dos, de bonnes bottes et des gants épais, ce qui est une excellente chose, puisque tes mains et tes pieds sont toujours gelés.*

PJ Attache : *Terri (F) / Terry (M) Lee*

Motivation : *Dieu compte sur moi pour sauver leurs âmes*

PNJ Attache :

Problèmes : *toute vie humaine est sacrée*

Notes :

### ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

<b>3</b> VIGUEUR	<b>3</b> AGILITÉ	<b>3</b> ESPRIT	<b>4</b> EMPATHIE
<b>1</b> Combat rapproché	<b>2</b> Combat à distance	<b>1</b> Reconnaissance	<b>2</b> Commandement
<b>2</b> Endurance	<b>-</b> Discrétion	<b>1</b> Survie	<b>-</b> Manipulation
<b>-</b> Force	<b>1</b> Mobilité	<b>2</b> Technique	<b>-</b> Médecine

### TALENTS

*Fondue de vitesse*

### SANTÉ

3. INDEMNÉ

2. CONTUSIONNÉ

1. MALMENÉ

0. BRISÉ

Blessures critiques :

### STRESS

EXPÉRIENCE

CASES D'ENCOMBREMENT **5**

### ÉQUIPEMENT

BONUS

*Revolver*

*Marteau Lampe-torche*

*Outils (dans le sac à dos)*

*Pied-de-biche*

*Bible*

### ARMES

DÉGÂTS

BONUS

PORTÉE

*Revolver*

*2*

*+2*

*Courte*

*Marteau*

*1*

*+1*

*-*

### PROTECTION

VALEUR

MALUS

### OBJETS MINUSCULES

### ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE

EMPLACEMENT

EMPLACEMENT

THE  
**WALKING DEAD**  
**UNIVERSE**  
amc  
**LE JEU DE RÔLE OFFICIEL**

**BONNIE (F)/**  
**ROOSTER (M) COATES**

*Après la mort de ta conjointe, tu as vécu dans ton camion, à parcourir tout le pays, juste pour passer le temps en parlant à Dieu et en attendant la fin de tout ça. Quand l'épidémie s'est déclarée, tu as eu l'impression que ton heure était enfin arrivée, mais tu es encore là. En fait, tu as même trouvé une nouvelle famille, pour laquelle tu ne reculerais devant rien. Ils viennent te voir pour que tu les réconfortes. Tu redoutes de les perdre dans la brutalité de ce monde, mais tu te battras pour le salut de leur âme.*

- › **SECRET**: tu as aidé les fugitifs à quitter le refuge en douce, mais seulement parce que Matthew t'a avoué la grossesse de Rebecca. Maintenant, tu commences à douter de cette version.
- › **APPARENCE**: tes yeux bleus percent un visage chaque jour plus ridé. Ta chevelure clairsemée est presque blanche, désormais, tandis que ta chemise et ta parka jadis blanches ont jauni. Ton pantalon, lui, est taché. Mais tu as un joli sac à dos, de bonnes bottes et des gants épais, ce qui est une excellente chose, puisque tes mains et tes pieds sont toujours gelés.
- › **PROBLÈME**: toute vie humaine est sacrée
- › **MOTIVATION**: Dieu compte sur moi pour sauver leurs âmes

**TALENT**: Fondue de vitesse (tu obtiens +2 quand tu utilises la Mobilité pour conduire un véhicule)

**ATTACHE**: Terri (F)/Terry (M) Lee

**ÉQUIPEMENT**: sac à dos rempli d'outils, lampe-torche, pied-de-biche, bible

**ARMES**: revolver, marteau

<b>VIGUEUR</b>	3
<b>AGILITÉ</b>	3
<b>ESPRIT</b>	3
<b>EMPATHIE</b>	4
Combat rapproché	1
Endurance	2
Force	—
Combat à distance	2
Discrétion	—
Mobilité	1
Reconnaissance	1
Survie	1
Technique	2
Commandement	2
Manipulation	—
Médecine	—

# THE WALKING DEAD UNIVERSE



## LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *PNJ: LISA HARLEY*

Archétype :

Description : *un joli visage si l'on fait fi des deux cicatrices qui le parcourent.*

*La première traverse l'œil gauche, la seconde descend de l'oreille droite jusqu'au menton. Le bombers, le jean étroit et élastique et les bottes montantes font autant partie de toi que les cicatrices. Ou la bouteille de bourbon.*

PJ Attache : *Cecil (M) / Cecilia (F) Hart*

Motivation : *on va mourir si l'on ne récupère pas ce qu'ils ont volé*

PNJ Attache :

Problèmes : *honteuse de son passé*

Notes :

### ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

<b>4</b> VIGUEUR	<b>4</b> AGILITÉ	<b>3</b> ESPRIT	<b>2</b> EMPATHIE
<b>2</b> Combat rapproché	<b>1</b> Combat à distance	<b>2</b> Reconnaissance	<b>-</b> Commandement
<b>1</b> Endurance	<b>2</b> Discrétion	<b>1</b> Survie	<b>1</b> Manipulation
<b>1</b> Force	<b>1</b> Mobilité	<b>-</b> Technique	<b>-</b> Médecine

TALENTS	SANTÉ	STRESS
<i>Coups bas</i>	3. INDEMNÉ	<input type="checkbox"/>
	2. CONTUSIONNÉ <input type="checkbox"/>	EXPÉRIENCE <input type="checkbox"/>
	1. MALMENÉ <input type="checkbox"/>	CASES D'ENCOMBREMENT <b>6</b>
	0. BRISÉ <input type="checkbox"/>	<b>ÉQUIPEMENT</b> <small>BONUS</small>
	Blessures critiques :	<i>Couteau</i> <input type="checkbox"/>
		<i>Petite bouteille de bourbon</i> <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

ARMES	DÉGÂTS	BONUS	PORTÉE
<i>Couteau</i>	<b>1</b>	<b>+2</b>	<b>-</b>

PROTECTION	VALEUR	MALUS

ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE		OBJETS MINUSCULES	
EMPLACEMENT		EMPLACEMENT	
			<i>Lime à ongles</i>

THE  
**WALKING DEAD**  
**UNIVERSE**



**LE JEU DE RÔLE OFFICIEL**

## LISA HARLEY

*La bouteille de bourbon scellée dans ton sac à dos te rappelle de toujours choisir le droit chemin. Dieu sait que tu as pris l'autre bien trop souvent. Tu as tué et volé avant l'épidémie. Quelque chose dans les rôdeurs t'a réveillée (à moins que tu sois encore sous le choc), et depuis, tu peux à peine poser la main sur un ennemi. Tu te contentes d'exécuter les ordres de Cecil/Cecilia. Mais tu mourras si tu ne trouves pas le moyen de vivre avec ce que tu es.*

› **APPARENCE**: un joli visage si l'on fait fi des deux cicatrices qui le parcourent. La première traverse l'œil gauche, la seconde descend de l'oreille droite jusqu'au menton. Le bombers, le jean étroit et élastique et les bottes montantes font autant partie de toi que les cicatrices. Ou la bouteille de bourbon.

› **PROBLÈME**: honteuse de son passé

› **MOTIVATION**: on va mourir si l'on ne récupère pas ce qu'ils ont volé

**TALENT**: Coups bas (tu infliges +1 point de dégâts quand tu te bats à mains nues)

**ATTACHE**: Cecil (M)/Cecilia (F) Hart

**ÉQUIPEMENT**: lime à ongles, petite bouteille de bourbon

**ARME**: couteau

**VIGUEUR** 4

**AGILITÉ** 4

**ESPRIT** 3

**EMPATHIE** 2

Combat rapproché 2

Endurance 1

Force 1

Combat à distance 1

Discrétion 2

Mobilité 1

Reconnaissance 2

Survie 1

Technique —

Commandement —

Manipulation 1

Médecine —