

## DANTE, SOLDATE DE PREMIÈRE CLASSE



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 avez 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

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

## 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

ÉPUISÉ·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 V1*
- Lance-roquettes M5*
- Pistolet de service M4A3*

BONUS

- 
- +1
- +1
- +1
- +2

DÉGÂTS

- 2
- 2
- 5
- 5
- 1

PORTÉE

- Contact
- Longue
- Longue
- Extrême
- 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  
ÉPUISE·E  
GELÉ·E

CONSOMMABLES

AIR NOURRITURE  
ÉNERGIE EAU



NOM  
*Nathaniel M. A. Hammer*

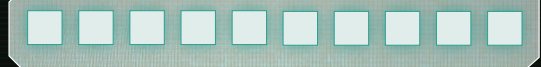
CARRIÈRE  
*Marine Colonial*

APPARENCE

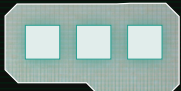
TALENTS

*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

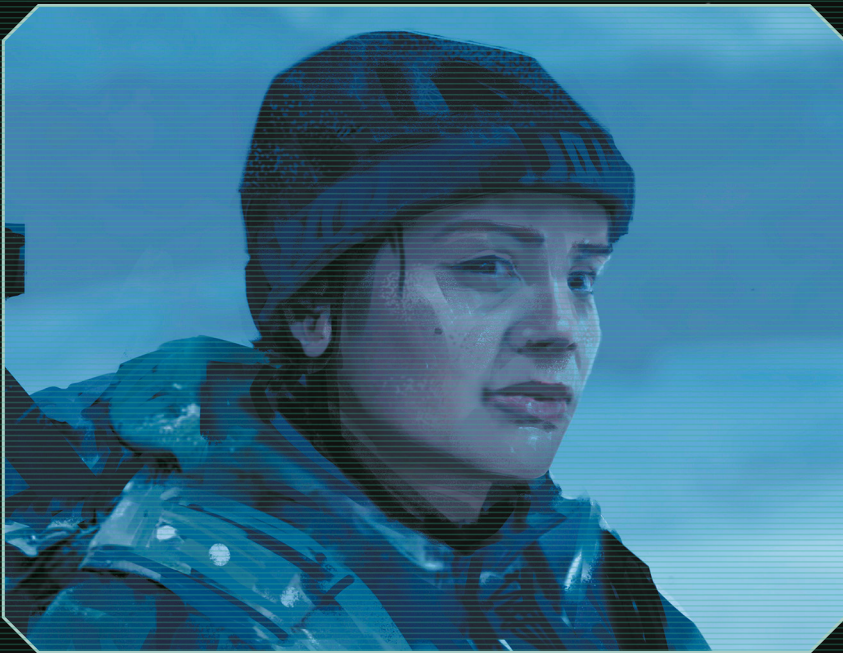
- 1: *Smartgun M56*
- 2: *"*
- 3: *"*
- 4: *Armure personnelle M3*
- 5: *4 grenades*
- 6: *Pistolet | Couteau de combat*
- 7: *"*
- 8: *"*
- 9: *"*
- 10: *"*



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 quintricetyline, 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.

WEYLAND-YUTANI CORP  
  
POUR DES MONDES MEILLEURS

OBJECTIFS PERSONNELS

[Empty box for personal objectives]

RELATIONS

CAMARADE : *Chaplain*

RIVAL : *Hammer*

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 5 empty slots]

ÉTATS

AFFAMÉ·E [ ]  
DÉSHYDRATÉ·E [ ]  
ÉPUISE·E [ ]  
GELÉ·E [ ]

CONSOMMABLES

AIR [ ] NOURRITURE [ ]  
ÉNERGIE [ ] EAU [ ]



NOM

*Luca Mason*

CARRIÈRE

*Marine Colonial*

APPARENCE

[Empty box for appearance]

TALENTS

*Folie meurtrière*

*Nerfs d'acier*

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, plaquette de pilules antisommeil*

OBJET FÉTICHE

*Figurine de Marine Colonial*

ÉQUIPEMENT

- 1: *Fusil à impulsion M41A*
- 2: *Armure personnelle M3*
- 3: *Nécessaire de détection NRBC*
- 4: *Incinérateur M240*
- 5: *Lance-grenades | Pistolet*
- 6: *Couteau de combat |*
- 7: [ ]
- 8: [ ]
- 9: [ ]
- 10: [ ]



PROTECTION

*Armure personnelle M3*

VALEUR

6

ENCOMBREMENT

8

ARMES

- Fusil à impulsion M41A*
- Incinérateur M240*
- Lance-grenades V1*
- Pistolet de service M4A3*

BONUS

+1

DÉGÂTS

2

PORTÉE

Longue

-

2

Moyenne

+1

Puissance 3

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.

WEYLAND-YUTANI CORP  
  
POUR DES MONDES MEILLEURS

OBJECTIFS PERSONNELS

[Empty box for personal objectives]

RELATIONS

CAMARADE : *Mason*

RIVAL :

NIVEAU DE STRESS

[Stress level bar with 10 empty slots]

SANTÉ

[Health bar with 10 empty slots]

RADIATIONS

[Radiation level grid with 10 empty slots]

BLESSURES CRITIQUES

[Critical wounds bar]

ÉTATS

AFFAMÉ·E

DÉSHYDRATÉ·E

ÉPUISE·E

GELÉ·E

CONSOMMABLES

AIR

NOURRITURE

ÉNERGIE

EAU



NOM

*Chaplain*

CARRIÈRE

*Médecin*

APPARENCE

[Appearance description box]

TALENTS

*Chirurgien de terrain*  
*Garde du corps*

POINTS D'EXPÉRIENCE

[Experience points bar with 10 empty slots]

POINTS DE RÉCIT

[Story points bar with 3 empty slots]

OBJETS MINUSCULES

[Small objects box]

OBJET FÉTICHE

*Fausse moustache de Chaplin*

ÉQUIPEMENT

- 1: *Chalumeau découpeur*
- 2: *Détecteur de mouvement M314*
- 3: *Outils électroniques | Nécessaire chirurgical*
- 4: *Médiokit personnel*

[Equipment slots 5-10]

COMBAT RAPPROCHÉ

FORCE

6

MACHINES LOURDES

2

ENDURANCE

ATTRIBUTS

6

4

COMBAT À DISTANCE

MOBILITÉ

AGILITÉ

OBSERVATION

2

ESPRIT

SURVIE

PILOTAGE

2

COMTECH

4

COMMANDEMENT

EMPATHIE

SOINS MÉDICAUX

4

MANIPULATION

PROTECTION

VALEUR

ENCOMBREMENT

12

ARMES

*Chalumeau découpeur*

*Nécessaire chirurgical*

BONUS

-

DÉGÂTS

3

PORTÉE

Contact

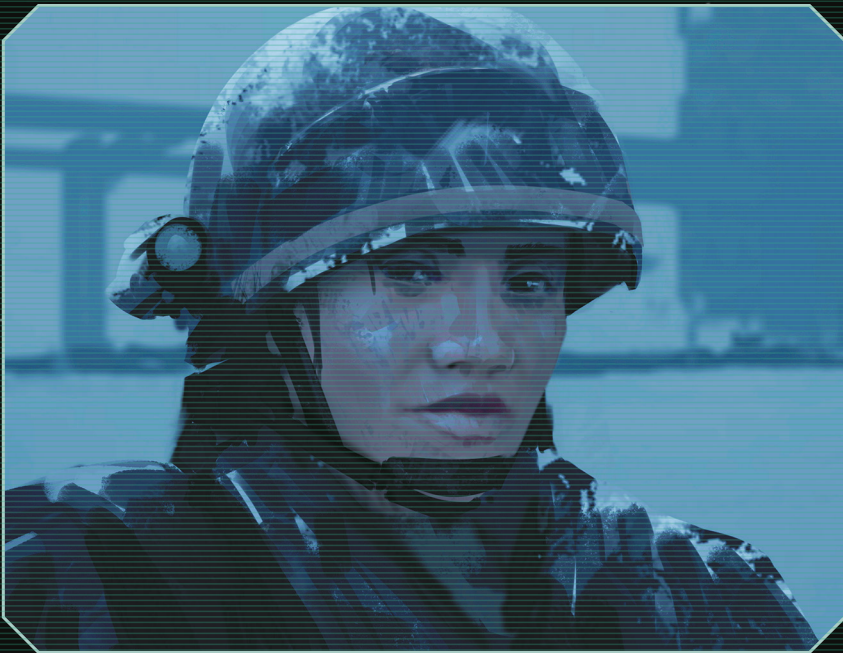
-

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 5<sup>e</sup> 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 progress bar]

SANTÉ

[Health level progress bar]

RADIATIONS

[Radiation level progress bar]

BLESSURES CRITIQUES

[Critical wounds progress bar]

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 progress bar]

POINTS DE RÉCIT

[Story points progress bar]

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

ENCOREMENT  
6

ARMES

*Couteau de combat*

*Fusil à impulsion M41A*

*Pistolet de service M4A3*

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

## 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

[Empty field for personal objectives]

RELATIONS

CAMARADE : *Chaplain*

RIVAL : *Zmijewski*

NIVEAU DE STRESS

[Stress level progress bar]

SANTÉ

[Health level progress bar]

RADIATIONS

[Radiation level progress bar]

BLESSURES CRITIQUES

[Critical wounds progress bar]

ÉTATS

AFFAMÉ·E  
DÉSHYDRATÉ·E  
ÉPUISE·E  
GELÉ·E

CONSOMMABLES

AIR

NOURRITURE

ÉNERGIE

EAU



NOM

*Kale Iona*

CARRIÈRE

*Marine Colonial*

APPARENCE

[Appearance field]

TALENTS

*Déconnade*  
*Dépassement de soi*

POINTS D'EXPÉRIENCE

[Experience points progress bar]

POINTS DE RÉCIT

[Story points progress bar]

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: *"*



PROTECTION

Armure personnelle M3

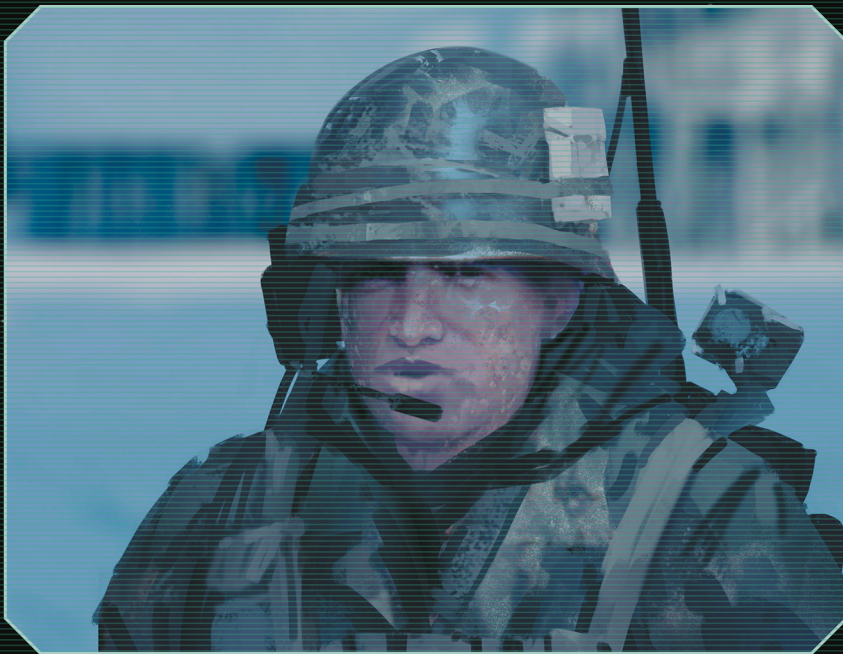
VALEUR 6

ENCOMBREMENT 8

ARMES

ARMES	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE
<i>Couteau de combat</i>	-	2	<i>Contact</i>
<i>Pistolet de service M4A3</i>	+2	1	<i>Moyenne</i>
<i>Smartgun M56</i>	+3	3	<i>Longue</i>

## ZMIJEWSKI, SOLDAT DE PREMIÈRE CLASSE



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.

PERSONNAGE JOUEUR

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

## 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.

OBJECTIFS PERSONNELS

[Empty field for personal objectives]

RELATIONS

CAMARADE :

RIVAL : *Hammer*

NIVEAU DE STRESS

[Stress level bar with 10 empty slots]

SANTÉ

[Health bar with 10 empty slots]

RADIATIONS

[Radiation level grid with 10 empty slots]

BLESSURES CRITIQUES

[Critical wounds field]

ÉTATS

AFFAMÉ·E  
DÉSHYDRATÉ·E  
ÉPUISE·E  
GELÉ·E

CONSOMMABLES

AIR NOURRITURE  
ÉNERGIE EAU



NOM

*Stanley T. Zmijewski*

CARRIÈRE

*Marine Colonial*

APPARENCE

[Appearance field]

TALENTS

*Brutal*  
*Esprit de contradiction*

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, 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*



PROTECTION

*Armure personnelle M3*

VALEUR

*6*

ENCOMBREMENT

*8*

ARMES

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

BONUS

*-*

DÉGÂTS

*2*

PORTÉE

*Contact*

*+1*

*2*

*Longue*

*-*

*2*

*Moyenne*

*+2*

*1*

*Moyenne*