

# NIGHT WOLVES SQUAD

PERSONNAGES PRÊTS À JOUER



WOLVES IN THE  
WOODS



# NIGHT WOLVES SQUAD

## PERSONNAGES PRÊTS À JOUER POUR WOLVES IN THE WOODS

Vous trouverez ci-dessous une brève présentation des membres du Night Wolves Squad, proposés en personnages prêts à jouer pour le Minivers *Wolves in the Woods*.

Prévus pour des parties en convention ou en one-shot, tous ces personnages sont Aguerri, et les règles de création utilisées sont celles de la dernière édition *Savage Worlds Adventure Edition*.

### ALPHA

Vétéran des interventions militaires américaines en Europe et au Moyen-Orient, Ash Romero s'est forgé une solide réputation au sein du Navy SEAL. Très respecté par ses camarades et par sa hiérarchie, ses réelles qualités de meneur d'hommes et son calme à toute épreuve font de lui un vrai pilier de la SHADE Unit, capable de tirer le meilleur de chaque opérateur Night Wolf sur le terrain et de les aider à repousser leurs propres limites.

### BANSHEE

Olena Lysenko a fait ses preuves au sein du corps des US Marines. C'est une vraie tête brûlée, audacieuse, créative et efficace. Repérée par Lucius Taylor lors de la phase de recrutement des Night Wolves, elle est la plus jeune du groupe d'intervention mais aussi la plus bruyante, n'hésitant pas à monter le son de sa musique Metal à fond dès que l'occasion se présente !

### BEAR

Ray Jackson fait partie de ces personnes qui peuvent choisir tranquillement leur tabouret dans un bar, qu'il y ait une personne assise dessus ou non. Navy SEAL à la carrure im-

pressionnante, il est souvent le premier à réagir dès les premiers échanges de tirs, adore défoncer des portes, et ne part jamais en mission sans sa mitrailleuse fétiche Ragnarök. C'est aussi un as du barbecue !

### CROW

D'origine amérindienne par sa mère et chinoise par son père, Audrey Cardona a passé la plus grande partie de son enfance et de son adolescence à arpenter les forêts des Monts Adirondacks dans l'État de New York. Elle s'est tout d'abord engagée dans la Garde Nationale, avant d'incorporer les Rangers. Audrey est un vrai caméléon, capable de rester immobile et invisible pendant des heures en pleine forêt pour atteindre sa cible.

### FERAL

Recruté au sein du Navy SEAL, Marcus Adams est un tireur d'élite calme et méthodique. D'une précision chirurgicale, il a décimé la garde rapprochée du général Adetola Amoussou, éliminant ses membres un par un lors de la première tentative de coup d'état de ce dernier dans un pays d'Afrique centrale. Marcus sait que le général, désormais au pouvoir, fera tout son possible pour le retrouver et laver cet affront.

### FROSTBITE

Klaus Johansen est le membre le plus discret de l'équipe des Night Wolves. Maître-chien taciturne au sein du Navy Seals, il a développé une relation fusionnelle avec son chien Spencer, formant le duo indissociable Frostbite. Spencer est réellement considéré comme un membre à part entière de l'équipe,

ses capacités de détection accrue des menaces surnaturelles étant un atout inestimable lors des déploiements en missions.

## GHOST

Membre de la Delta Force, Jason Lewis est froid, efficace et implacable. Véritable fantôme, il est capable d'infiltrer seul une place forte terroriste, exécuter ses cibles, et en ressortir vivant. C'est lors d'une mission de ce type au Moyen-Orient qu'il s'est attiré les foudres de Shafrat Alfabr, leader cruel et sans pitié d'une cellule terroriste islamique. Jason sait que tôt ou tard leurs chemins se croiseront à nouveau, et il est prêt pour ce moment.

## LOBA

Fan de sports automobiles, Maria Rivera a remporté plusieurs compétitions de NASCAR (courses de stock-car aux États-Unis). C'est aussi la conductrice attitrée de *The Den* en mission. En tant que membre de la Delta Force, c'est une spécialiste des opérations d'exfiltration, capable de se sortir des pires situations au volant de son véhicule et de ramener ses passagers sains et saufs.

## RAVEN

Jessica Hill a été recrutée parmi les Rangers. En plus de ses qualités opérationnelles sur le terrain (rigueur, rapidité d'analyse, sang-froid) elle est diplômée du *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Programmatrice perfectionniste, elle est capable de hacker n'importe quel système informatique, même sous un feu nourri en pleine zone de combat.

## REMUS

Élevé par sa mère québécoise à Montréal, Thomas Pelletier y a vécu jusqu'à la fin de ses études avant de rejoindre son père à Boston, aux États-Unis. Engagé chez les Rangers, Thomas s'est révélé autant à l'aise sur le terrain que dans une salle d'interrogatoire. Fin psychologue, il a démontré plus d'une fois ses facultés d'empathie et de psychologie, et il est capable de désamorcer les situations les plus tendues, sans le moindre coup de feu.

## TEMPEST

Recruté parmi les Marines, Michael Williams est un véritable expert dans l'art du déminage, qui visualise chaque intervention comme une partie d'échecs mentale. Calme, imperturbable et méthodique, il ne connaît pas la peur et est capable de neutraliser le plus sophistiqué des engins explosifs en un temps record.

## WARG

Vétéran de la *Marine Special Operations Team* (MSOT), Lucius Taylor a effectué un grand nombre d'opérations spéciales, principalement dans la zone Pacifique et au Moyen-Orient. Sur le terrain, il s'est toujours révélé plein de ressources, même dans les situations les plus désespérées. Véritable machine de guerre, sa ténacité et son expertise en font un chef d'équipe efficace, quelles que soient les conditions d'opérations.

## BOOTS ON THE GROUND

Vous avez une heure à tuer avec un pote ? Profitez de l'équipe des personnages du Night Wolves Squad pour organiser une session d'entraînement sur une battlemap quadrillée où chaque joueur contrôle un groupe d'intervention de 5 ou 6 opérateurs, dans l'esprit du jeu vidéo *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* ! Les règles de *Savage Worlds Adventure Edition* sont parfaites pour ce type d'escarmouche: libération d'otage, escorte d'un VIP, assaut d'une place forte...

Vous n'êtes limité que par votre imagination pour vous amuser !

*"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com).*

*Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group.*

*Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."*

# ASH ROMERO

**Concept:** Chef d'équipe.

**Allure :** 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d8	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d4, Culture Générale d4, Discrétion d6, Éducation d6, Perception d6, Persuasion d8<sup>R</sup>, Recherche d4, Soins d4, Stratégie d6, Tir d8.

**Atouts:** Charismatique, Commandement, Leader naturel, Soldat.

**Handicaps:** Code d'Honneur, Loyal.

**Langues:** Anglais d8, Arabe d6, Espagnol d6, Français d4, Italien d8.



PARADE

6

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Commandement :** Annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).

\* **Leader naturel :** Tout Atout de commandement s'applique aussi aux Jokers.

\* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.

\* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

🔫 **HK416 (30) :** Tir d8, 24/48/96, CdT 3, 2d8, PA2. *Rafales courtes* (Cdt 1 et +1 Tir/dégâts), *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser) *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔫 **P320 (21) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔪 **Ka-Bar :** Combat d8, d6+d4, PA1.

🔪 **Bâton télescopique :** Combat d8, d6+d4.

💣 **Grenade Flash-bang (3) :** Athlétisme d6, 5/10/20. Grand Gabarit. Cibles Sonnées si Jet de Vigueur (-2 si Prouesse) raté.

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs HK416 (5.56mm, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# OLENA LYSENKO

Concept: Assaut.

Allure : 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d6	d6

**Compétences:** Athlétisme d8, Combat d8, Conduite d6, Culture Générale d6, Discrétion d6, Éducation d4, Intimidation d4, Perception d6, Performance (danse) d6, Persuasion d4, Provocation d4, Stratégie d4, Subterfuge d4, Tir d8.

**Atouts:** Acrobate, Soldat, Tir rapide, Vive.

**Handicaps:** Impulsive, Loyale, Têtue.

**Langues:** Anglais d8, Allemand d4, Russe d6, Ukrainien d8.



PARADE

6

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Acrobate :** Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).
- \* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 de pour attaquer une cible chaude.
- \* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.
- \* **Tir rapide :** CdT +1 pour 1 Tir/tour si arme adaptée et munitions.
- \* **Vive :** Peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

## ACTIONS

**HK416 (30) :** Tir d8, 24/48/96, CdT 3, 2d8, PA2. *Rafales courtes* (CdT 1 et +1 Tir/dégâts), *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser) *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**P320 (21) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**Karambit :** Combat d8, d6+d4 (-4 aux jets de Désarmement au lieu de -2).

**Bâton télescopique :** Combat d8, d6+d4.

**Grenade Mk47 (3) :** Athlétisme d8, 5/10/20, 3d6. Gabarit Moyen.

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs HK416 (5.56mm, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de recharge (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# RAY JACKSON

Concept: Assaut.

Allure : 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d8

**Compétences:** Athlétisme d8, Combat d8, Conduite d6, Culture Générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d4, Provocation d4, Réparation d4, Stratégie d4, Survie d4, Tir d8.

**Atouts:** Arme fétiche — Ragnarök, Brute, Mâchoire d'acier, Rock'n Roll !, Soldat.

**Handicaps:** Arrogant, Barrière linguistique, Loyal.

**Langues:** Anglais d8.

PARADE

6

RÉSISTANCE

10 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Arme fétiche :** Tir +1 avec "Ragnarök".

\* **Brute :** Athlétisme lié à Force, peut résister à Athlétisme avec Force, Portée +1/+2/+4 si lancer.

\* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.

\* **Mâchoire d'acier :** Vigueur (Encaissement et résister à Coup assommant) +2.

\* **Rock'n roll ! :** Sans bouger, ignore -2 de Recul (arme à CdT 2 ou plus).

\* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

🔫 **"Ragnarök", M249 LMG (200) :** Tir d8+1, 30/60/120, CdT 2-4, 2d8, PA2. *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser), *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔫 **P320 (9) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6+1, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔪 **Ka-Bar :** Combat d8, d8+d4, PA1.

🔪 **Bâton télescopique :** Combat d8, d8+d4.

🌐 **Grenade Mk47 (3) :** Athlétisme d8, 6/12/24, 3d6. Gabarit Moyen.

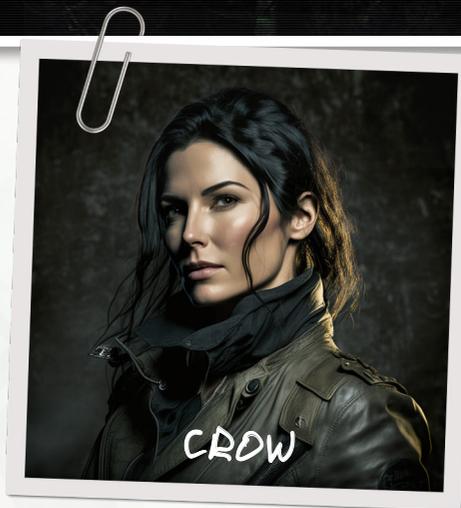
## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeur M249 LMG (5,56mm), chargeurs P320 (.45 ACP, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# AUDREY CARDONA

**Concept:** Recon / Spécialiste (Sniper).

**Allure :** 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d8	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d4, Culture Générale d6, Discrétion d8, Navigation d4, Perception d8, Persuasion d6, Stratégie d4, Subterfuge d4, Survie d6, Tir d8.

**Atouts:** Forestière, Soldat, Tête froide, Tireur d'élite.

**Handicaps:** Loyale, Rien à perdre.

**Langues:** Anglais d8, Chinois d6, Espagnol d6, Japonais d4, Mohawk d6, Navajo d4.

PARADE

6

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Forestière :** Discrétion et Survie +2 en milieu naturel.
- \* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.
- \* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.
- \* **Tête froide :** Pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.
- \* **Tireur d'élite :** Sans bouger, en 1ère action et CdT 1, Athlétisme (lancer) ou Tir +1 ou ignore -2 d'Attaque ciblée, Couvert, Échelle, Portée ou Vitesse.

## ACTIONS

🔫 **SRS (10) :** Tir d8, 40/80/160, CdT 1, 2d8+1, PA2, Tir statique. *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser), *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔫 **P320 (21) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🗡️ **Karambit :** Combat d8, d6+d4 (-4 aux jets de Désarmement au lieu de -2).

🔪 **Bâton télescopique :** Combat d8, d6+d4.

🌐 **Grenade Flash-bang (3) :** Athlétisme d8, 5/10/20. Grand Gabarit. Cibles Sonnées si Jet de Vigueur (-2 si Prouesse) raté.

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs SRS (.338 Lapua Magnum, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil muti-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# MARCUS ADAMS

Concept: Spécialiste (Sniper).

Allure : 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d6	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d4, Culture Générale d4, Discrétion d6, Intimidation d4, Perception d8, Persuasion d4, Stratégie d4, Subterfuge d6, Survie d6, Tir d10.

**Atouts:** Assassin, Tireur d'élite, Soldat.

**Handicaps:** Ennemi (Majeur) — Général Adetola Amoussou , Impitoyable (Majeur).

**Langues:** Anglais d8, Arabe d6, Espagnol d4, Français d4, Swahili d6.



PARADE

6

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique** : les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Assassin** : Dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.
- \* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique** : pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.
- \* **Soldat** : Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.
- \* **Tireur d'élite** : Sans bouger, en 1ère action et CdT 1, Athlétisme (lancer) ou Tir +1 ou ignore -2 d'Attaque ciblée, Couvert, Échelle, Portée ou Vitesse.

## ACTIONS

☞ **SRS (10)** : Tir d10, 40/80/160, CdT 1, 2d8+1, PA2, Tir statique. *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser), *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

☞ **P320 (21)** : Tir d10, 12/24/48, 2d6, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

☞ **Ka-Bar** : Combat d8, d6+d4, PA1.

☞ **Bâton télescopique** : Combat d8, d6+d4.

☞ **Grenade fumigène (3)** : Athlétisme d6, 5/10/20. Grand Gabarit. Visibilité bloquée (malus -4).

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs SRS (.338 Lapua Magnum, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# KLAUS JOHANSEN

**Concept:** Spécialiste (Maître-chien).

**Allure :** 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d6	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d4, Culture Générale d6, Discrétion d6, Navigation d4, Perception d8, Persuasion d6, Stratégie d4, Survie d8, Tir d8.

**Atouts:** Lien Animal, Maître-Chien, Soldat.

**Handicaps:** Introverti, Loyal.

**Langues:** Anglais d8, Allemand d6, Néerlandais d6, Suédois d6.



PARADE

6

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Lien animal :** Peut partager ses Jetons avec ses animaux.

\* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.

\* **Maître-chien :** accompagné d'un chien de guerre.

\* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

🔫 **HK416 (30) :** Tir d8, 24/48/96, CdT 3, 2d8, PA2. *Rafales courtes* (Cdt 1 et +1 Tir/dégâts), *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser) *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔫 **P320 (21) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔪 **Ka-Bar :** Combat d8, d6+d4, PA1.

🔪 **Bâton télescopique :** Combat d8, d6+d4.

🧨 **Grenade fumigène (3) :** Athlétisme d6, 5/10/20. Grand Gabarit. Visibilité bloquée (malus -4).

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs HK416 (5.56mm, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# SPENCER

**Concept:** Chien de guerre.

**Allure :** 8 (d10)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6 (A)	d6

**Compétences:** Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d8, Intimidation d4, Perception d10+2, Survie d6.

**Atout:** Vigilant.

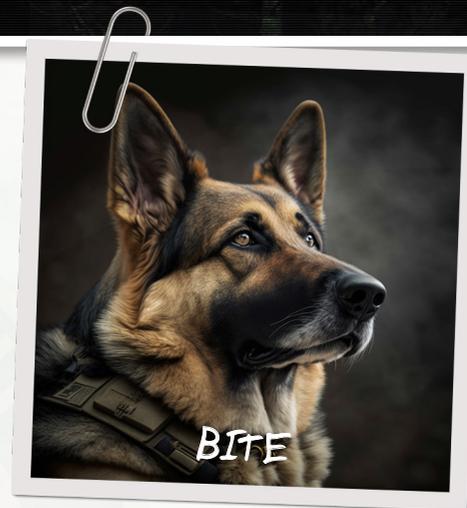
**Handicap:** Loyal.

PARADE

5

RÉSISTANCE

7 (2)



## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **A la gorge :** Attaque aux points faibles. Sur une Prouesse sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.
- \* **Élite :** Dé Joker.
- \* **Taille -1 :** Une telle créature arrive à la hanche d'un homme et pèse une trentaine de kilos.
- \* **Rapide :** Dé de course d10.

## ACTIONS

✂ **Morsure :** Combat d6, d6+d4.

## ÉQUIPEMENT

Armure renforcée (+2), système de communication, caméra embarquée, doggles, GPS, harnais.

# JASON LEWIS

Concept: Recon.

Allure : 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d6	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d4, Culture Générale d4, Discrétion d8, Intimidation d4, Perception d6, Persuasion d4, Stratégie d4, Subterfuge d4, Survie d6, Tir d8.

**Atouts:** Arts Martiaux, Assassin, Contre-Attaque, Kobudo, Soldat.

**Handicaps:** Ennemi (Majeur) — Shafrat Alfajr, Présomptueux.

**Langues:** Anglais d8, Arabe d6, Espagnol d6, Turc d6.



PARADE

6

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Arts martiaux :** Avec poings ou pieds, Combat +1, dégâts For+d4, Arme naturelle.
- \* **Assassin :** Dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.
- \* **Contre-attaque :** Si ni Secoué ni Sonné, Attaque gratuite contre ennemi avec Échec de Combat contre lui, max. 1/round.
- \* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.
- \* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

**HK416 (30) :** Tir d8, 24/48/96, CdT 3, 2d8, PA2. *Rafales courtes* (Cdt 1 et +1 Tir/dégâts), *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser) *Visueur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**P320 (21) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA1. *Visueur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**Arts martiaux :** Combat d8+1, d6+d4.

**Karambit :** Combat d8+1, d6+d6 (-4 aux jets de Désarmement au lieu de -2).

**Bâton télescopique :** Combat d8+1, d6+d6.

**Grenade Flash-bang (3) :** Athlétisme d6, 5/10/20. Grand Gabarit. Cibles Sonnées si Jet de Vigueur (-2 si Prouesse) raté.

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs HK416 (5.56mm, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# MARIA RIVERA

**Concept:** Spécialiste (Conduite tactique).

**Allure :** 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d8, Culture Générale d4, Discrétion d6, Électronique d4, Navigation d4, Perception d6+2, Persuasion d4, Pilotage d6, Réparation d6, Soins d4, Stratégie d4, Subterfuge d4, Tir d8.

**Atouts:** As, Soldat, Vigilante.

**Handicaps:** Loyale, Susceptible (Mineur).

**Langues:** Anglais d8, Allemand d4, Espagnol d8, Portugais d4.



PARADE

5

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **As:** Ignore -2 en Conduite, Navigation et Pilotage, peut Encaisser avec sa Compétence des dégâts au véhicule pour 1 Jeton.

\* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.

\* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

**HK416 (30) :** Tir d8, 24/48/96, CdT 3, 2d8, PA2. *Rafales courtes* (CdT 1 et +1 Tir/dégâts), *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser) *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**P320 (21) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**Ka-Bar :** Combat d6, d6+d4, PA1.

**Bâton télescopique :** Combat d8, d6+d4.

**Grenade fumigène (3) :** Athlétisme d6, 5/10/20. Grand Gabarit. Visibilité bloquée (malus -4).

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs HK416 (5.56mm, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# JESSICA HILL

**Concept:** Spécialiste (Guerre électronique).

**Allure :** 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d8	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d4, Culture Générale d4, Discrétion d6, Éducation d6, Électronique d6, Informatique d8, Perception d6, Persuasion d6, Recherche d6, Sciences d4, Soins d4, Stratégie d4, Tir d8.

**Atouts:** Déterminée, Investigatrice, Soldat.

**Handicaps:** Héroïque, Loyale.

**Langues:** Anglais d8, Allemand d6, Arabe d4, Espagnol d4, Français d6, Portugais d6.

PARADE

5

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Déterminée :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.

\* **Investigatrice :** Recherche et Perception (indice) +2.

\* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.

\* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

🔫 **HK416 (30) :** Tir d8, 24/48/96, CdT 3, 2d8, PA2. *Rafales courtes* (Cdt 1 et +1 Tir/dégâts), *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser) *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔫 **P320 (21) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔪 **Ka-Bar :** Combat d6, d6+d4, PA1.

🔪 **Bâton télescopique :** Combat d6, d6+d4.

💣 **Grenade Flash-bang (3) :** Athlétisme d6, 5/10/20. Grand Gabarit. Cibles Sonnées si Jet de Vigueur (-2 si Prouesse) raté.

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs HK416 (5.56mm, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, ordinateur portable (coque renforcée), outil multi-fonction, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# THOMAS PELLETIER

**Concept:** Recon / Spécialiste (Négociateur).

**Allure :** 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d8	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d4, Culture Générale d6, Discrétion d8, Éducation d4, Intimidation d4, Perception d6, Performance d4, Persuasion d8<sup>R</sup>, Recherche d6, Soins d4, Stratégie d4, Survie d4, Tir d8.

**Atouts:** Charismatique, Panache, Soldat.

**Handicaps:** Déshonoré (Mineur) — sœur morte dans un incendie, Loyal.

**Langues:** Anglais d8, Allemand d4, Chinois d4, Espagnol d6, Français d8, Polonais d4.



PARADE

5

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.
- \* **Panache :** Trait +2 si Relancé avec Jeton.
- \* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

**HK416 (30) :** Tir d8, 24/48/96, CdT 3, 2d8, PA2. *Rafales courtes* (CdT 1 et +1 Tir/dégâts), *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser) *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**P320 (21) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**Ka-Bar :** Combat d6, d6+d4, PA1.

**Bâton télescopique :** Combat d6, d6+d4.

**Grenade Flash-bang (3) :** Athlétisme d6, 5/10/20. Grand Gabarit. Cibles Sonnées si Jet de Vigueur (-2 si Prouesse) raté.

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs HK416 (5.56mm, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (9mm, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# MICHAEL WILLIAMS

**Concept:** Spécialiste (Démolitions).

**Allure :** 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d8	d6

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d4, Culture Générale d6, Discrétion d6, Électronique d6, Informatique d4, Perception d8, Persuasion d4, Recherche d4, Réparations d10+2, Stratégie d4, Subterfuge d6, Tir d8.

**Atouts:** Déterminé, Érudit — Réparations, Soldat.

**Handicaps:** Dur d'oreille (Mineur), Loyal, Obsession (Mineur) — être le meilleur dans sa profession, Prudent.

**Langues:** Anglais d8, Arabe d4, Allemand d6, Espagnol d4, Polonais d6, Russe d6.

PARADE

5

RÉSISTANCE

9 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

\* **Déterminé :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.

\* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.

\* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

🔫 **M1014 (6) :** Tir d8+2, 12/24/48, CdT 1, 1-3d6. Chevrotine. *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser), *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 Tir si équipé).

🔫 **P320 (9) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6+1, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

🔪 **Ka-Bar :** Combat d6, d6+d4, PA1.

🔪 **Bâton télescopique :** Combat d6, d6+d4.

🧨 **Charge C4 (4) :** 2d6. Gabarit Moyen. Arme lourde. Chaque charge supplémentaire ajoute 1d6 de dégâts supplémentaires.

🧨 **Grenade Mk47 (3) :** Athlétisme d6, 6/12/24, 3d6. Gabarit Moyen.

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs M1014 (calibre 12, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (.45 ACP, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de déminage, kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil muti-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).

# LUCIUS TAYLOR

**Concept:** Chef d'équipe / Assaut.

**Allure :** 6 (d6)



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d6	d6	d8

**Compétences:** Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d6, Culture Générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Provocation d4, Stratégie d6, Survie d4, Tir d8.

**Atouts:** Arts Martiaux, Double détente, Increvable, Kobudo, Soldat.

**Handicaps:** Héroïque, Impitoyable (Majeur).

**Langues:** Anglais d8, Arabe d6, Chinois d6, Italien d4, Russe d4.



PARADE

6

RÉSISTANCE

10 (4\*)

\***Protection balistique :** les dégâts des balles sont réduits de 4 points. La Pénétration d'armure ne s'applique qu'à la valeur d'Armure totale.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Arts martiaux :** Avec poings ou pieds, Combat +1, dégâts For+d4, Arme naturelle.
- \* **Double détente :** Tir et dégâts +1/+2 par attaque à CdT 1/en Rafale courte, munitions x2.
- \* **Increvable :** Ignore malus de Blessure en Vigueur pour éviter l'Hémorragie.
- \* **Lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique :** pas de malus si Pénombre ou Obscurité/malus:2 pour attaquer une cible chaude.
- \* **Soldat :** Force (Encombrement et Force min.) +1 cran, Relance gratuite de Vigueur pour résister aux Périls de l'environnement.

## ACTIONS

**HK416 (30) :** Tir d8, 24/48/96, CdT 3, 2d8, PA2. *Rafales courtes* (CdT 1 et +1 Tir/dégâts), *Lunette* (annule 2 points de malus sup. si action Viser) *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**P320 (9) :** Tir d8, 12/24/48, 2d6+1, PA1. *Viseur laser* (+1 Tir Portée Courte/Moyenne), *Silencieux* (-1 PA si équipé).

**Arts martiaux :** Combat d8+1, d6+d4.

**Ka-Bar :** Combat d8+1, d6+d6, PA1.

**Bâton télescopique :** Combat d8+1, d6+d6.

**Grenade Mk47 (3) :** Athlétisme d6, 6/12/24, 3d6. Gabarit Moyen.

## ÉQUIPEMENT

Casque balistique en kevlar avec système de communication intégré (+4, tête), lunettes de vision nocturne/infrarouge panoramique, lunettes tactiques de réalité augmentée, veste en kevlar avec inserts en céramique (+4, torse et +2, bras), chargeurs HK416 (5.56mm, 2+1 avec munitions en argent), chargeurs P320 (.45 ACP, 2+1 avec munitions en argent), boussole, glowsticks (5), kit de premiers soins, lampe torche, manteau de pluie imperméable, masque respiratoire filtrant à cartouche, montre avec chronomètre, outil multi-fonctions, piles de rechange (6), smartphone, stylo/bloc-notes, *zip ties* (10).