



William Redneck

Alias Black Arrow

Humain

ATTRIBUTS					
	Nat	Mag	Bio	Cyb	Tot
CON	4		1		5
RAP	6		2		8
FOR	4		1		5
CHA	6				6
INT	6				6
VOL	6				6
ESS	0.2	n/a	n/a	n/a	
REA	7		1		8
					MAGIE
					0
					INIT.
					8+
					3D6

MONITEUR DE CONDITION			
MENTAL	PHYSIQUE	SURPLUS	
+1 AU SR -1 A L'INIT.	+1 AU SR -1 A L'INIT.	<div>LE NOMBRE TOTAL DE CASES EST EGAL AU SCORE NATUREL DE CONSTITUTION. GRISEZ LES CASES SUPPLEMENTAIRES</div>	
+2 AU SR -2 A L'INIT.	+2 AU SR -2 A L'INIT.		
+3 AU SR -3 A L'INIT.	+3 AU SR -3 A L'INIT.		
EVANOUÏ Les dégâts deviennent physique	F COMA		

KARMA
RESERVE
4
TOTAL

COMPETENCES ACTIVES
Tactiques spé commando _____ 5/7
Furtivité _____ 5
Athlétisme _____ 6
Pistolet _____ 6
Combat à mains nues _____ 5
spé art martial Wildcats _____ 7
Etiquette spé militaire _____ 4/6
Instruction _____ 5
Interrogation spé torture _____ 3/5
Négociation _____ 5
Leadership spé militaire _____ 5/7

COMPETENCES CONNAISSANCES
Anglais _____ 6
écrit _____ 5
Sioux _____ 6
écrit _____ 5
NAO spé Sioux _____ 5/7
Tactique spé militaire _____ 5/7
Histoire spé militaire _____ 5/7
Mégacorpo _____ 5
Magie _____ 4
Cinéma spé Spielberg _____ 4/6

RESERVE DE DES
Réserve de combat _____ 10
ARMURE – EQUIPEMENT
Armure _____
Armure _____
Armure _____
Armure _____
EFFETS SPECIAUX
<ul style="list-style-type: none"> Annule une case sur tous les dégâts mentaux reçus, transfère une case de dégâts physiques en mental par blessure encaissée

ARMEMENT												
Nom	Type	Mode/Alg	PC	PM	PL	PE	Mun	Type	Poids	Diss.	Lég.	Divers

CYBERWARE

Nom	Type	Ess.	Prix	Lég	Effets
Ordinateur tactique	Bêta				Voir plus bas
15 ports tactiques	Delta				Permet de recueillir les données pour alimenter l'ordinateur tactique
Mémoire 500 mp					
Système d'orientation					Permet de savoir exactement où on est par rapport au autres
Vision ultrason	Delta				Permet de voir les objets invisibles
Yeux cyber *2	Delta				Œil droit et gauche
-Vision nocturne *2	Delta				Vision nocturne sur les deux yeux
-Vision thermo *2	Delta				Vision thermo sur les deux yeux
-Vision amplificatrice *2	Delta				Vision amplificatrice sur les deux yeux, magnitude 3
Afficheur vidéo rétinien (Œil droit)	Delta				
Interface d'arme 2					-2 au seuil pour tirer, -1 pour les tirs courbes, -1 en portée longue, -2 en portée extrême
GPS interne					
Radio 10 canaux					
Opticam					Permet de prendre des photos et de les mettre en mémoire
Datajack					
BIOWARE					
Nom	Type	Bio.	Prix	Lég	Effets & Stress
Accélérateur synaptique					+2D6 à l'initiative
Trauma damper					Annule une case sur tous les dégâts mentaux reçus, transfère une case de dégâts physiques en mental par blessure encaissée.
Glande supra thyroïde					+1 en force, constitution, rapidité et réaction
Muscle toner niveau 1					+1 en rapidité

Black Arrow

Historique

Avant l'entrée Chez les Sioux

Tu es né en 2022 dans ce que l'on a l'habitude d'appeler maintenant le Sixième monde. C'est dans la ville de Washington que tu as fait tes premiers pas. Ton père était un militaire haut gradé qui travaillait au Pentagone comme aide de camp d'un des grands Généraux, un de ceux qui sont écoutés par le Sénat et la Chambre, ainsi que par le Président en exercice, quelque soit son bord. Ton père avait renié ses origines indiennes, sioux pour être précise, et se consacrait entièrement à l'Armée. Tu as été élevé comme un militaire. Tes livres de 'contes' parlaient de grands militaires et des grands stratèges comme Jules César, Napoléon, Washington ou MacArthur.

Après la mort de ton père lorsque tu avais 8 ans tu as été placé dans une école militaire car tu étais pupille de la nation. Le général dont ton père était aide de camp y avait veillé avant de se désintéresser de toi. Tu t'es battu pour être premier dès le début car, au lieu d'être un prince ou un chevalier comme les autres petits garçon, tu savais déjà ce que tu voulais faire : tu voulais être comme les héros des contes de ton enfance. Tu voulais être Général à 18 ans et Empereur à 25. Tu es donc logiquement arrivés premier dans toutes les matières, qu'elle soit sportive ou scolaires, car tu avais des capacités et une volonté exceptionnelle. Comme université tu as choisi West Point, tu as été accepté. A West

Point tu as trouvé ce que tu voulais vraiment faire (car Empereur c'était plus possible, et les généraux d'aujourd'hui c'est des grattes papiers et des politiciens). Tu t'es orienté vers des études en tactiques et, plus spécifiquement, les stratégies de commando et

Contact par les Sioux

Après avoir été brillamment reçu Major de la promotion en 2048, tu es contacté par un responsable Sioux qui te proposent de redevenir ce que tu étais vraiment au fond de toi : Un guerrier Sioux. Il te proposait de venir

Chez les Sioux

Après avoir consacré une année à l'étude des nouveautés cyber, et avoir établi une liste de ce que tu voulais comme membres pour ton équipe, tu t'es lancé dans la recherche des candidats potentiels. Comme tes supérieurs ne souhaitaient avoir que des candidats d'origines sioux, tu t'es limité à ce type de candidats. Tu as repéré en 2049 deux garçons qui étaient prometteurs. Ils étudiaient à l'université de New York, ils n'étaient premiers nulle part mais les deuxièmes et troisièmes places étaient toutes détenus par eux dans les matières où ils étudiaient. Le premier, qui allait devenir White Tiger, était un excellent joueur de football (Américain, le Football), il suivait des études en faculté d'Histoire Géographie. Le deuxième, le futur Pink Dog, faisait partie de l'équipe universitaire d'athlétisme, il suivait les cours de la faculté avec toutes les options concernant de près ou de loin le cinéma. Ces deux étudiants se connaissaient et étaient amis, ce qui t'arrangeais car c'était mieux pour la cohésion de la future équipe. Après les avoir contacté et offert un beau paquet d'argent, les deux amis se sont concertés et ont acceptés. Leur entraînement et leur modification cyber ont alors commencé.

En 2050 tes supérieurs recrutent une magicienne comme soutien magique. Tu ne l'as pas choisi toi-même car tes connaissances

de gestion de petites unités pour des infiltrations. Ton sujet de fin d'études portait sur l'utilisation des récentes innovations en cybernétique pour la formation de petites unités commando très réactives, rapides et adaptables.

mettre en pratique les idées que tu avais soutenues pour ton sujet de fin d'étude. Après avoir longtemps hésité tu as accepté. Ta disparition a alors été organisé.

sur la magie, à l'époque, n'étaient pas assez importantes. Tu n'as jamais eu à regretter le choix de tes supérieurs.

En 2051, tu as été obligé de recruter un adepte physique car une mission avait failli échouer à cause d'un adversaire utilisant ces techniques, il avait failli s'échapper et donner l'alerte.

En 2053, la dernière recrue est arrivée, un technicien elfe, Grey Falcon. Il a d'abord été recruté pour ses capacités techniques que pour son intégration dans le groupe, d'ailleurs il ne s'est lié avec personne dans le groupe. Pour lui, on est juste des collègues, sans plus. Au cours d'une mission il a discuté un ordre alors que vous étiez sous le feu ennemi. Tu as alors pointé ton arme sur lui et lui a dit de se taire sinon... Depuis il n'a plus jamais discuté les ordres au cours d'une mission. Cependant ça ne l'a jamais empêché de donner des conseils lors des briefings, cela tu l'autorises.

Après la formation définitive de l'équipe A tu as commencé la formation de l'équipe B. Elle n'est pas encore complètement terminée car il lui manque encore un technicien compétent.

Tu as effectué en parallèle dix ans de missions pour le compte des services secrets sioux.

La dernière chose dont tu te rappelles est l'ordre de mission que vous avez reçu.

L'ordre de récupérer l'équipe B qui avait disparu.

Signes particuliers : Il porte une flèche noire tatouée sur l'intérieure de l'avant bras droit, il a aussi une chevalière portant l'inscription WP 48 à l'intérieur.

Psychologie : Black Arrow est un chef, lorsqu'il donne des ordres il s'attend à être obéi, il ne supporte pas la désobéissance, cela le met en colère. Mis à part cela il est très froid, il réfléchit toujours avant d'agir, il planifie toujours ses actions en utilisant au mieux les éléments dont il dispose pour triompher.

Comportement : Tu es le chef de l'unité, lorsque tu donnes des ordres tu t'attends à être obéi, tu ne supportes pas la désobéissance lors des missions, cela te met en colère car cela peut mettre en péril la mission ainsi que l'équipe. Mis à part cela tu es assez froid, tu réfléchis toujours avant d'agir, tu planifies tes actions en utilisant au mieux les éléments dont tu dispose pour triompher

Ce qu'il pense des autres :

Pink Dog : Un des premiers à avoir été recruté avec White Tiger, en 2049. Tu le considères comme un des piliers de l'équipe avec la Magicienne. C'est un ami, tu l'as connu avant qu'il ne se transforme en Troll lors du passage de la comète de Halley, en 2061. Cette transformation a certes énormément accru ses capacités physiques, mais il prend désormais moins d'initiatives lors des missions. Or les capacités d'improvisations sont quand même primordiales pour un commando. C'est un excellent commando car il obéit bien aux ordres. Il connaît White Tiger depuis le collège, c'est un de ses amis, tu n'as jamais vraiment compris ce qu'il appréciait chez lui. Vous avez plusieurs passions en commun, l'athlétisme en est une ainsi que les films de la fin du vingtième et du début du vingt-et-unième.

Green Crow : Tu as recruté cette naine en 2050, c'est un soutien magique hors pair car ses dons en méta magie lui permettent de protéger efficacement le commando. Cela fait treize ans que tu effectues des missions avec elle, elle est disciplinée. Ce n'est pas vraiment une amie car elle n'a pas vraiment de goût en commun avec toi, elle ne s'intéresse qu'à la magie et aux 'jolis objets' comme elle dit.

Blue Shark : Il a été engagé en 2051 car une mission avait failli échouer à cause du manque de force de frappe de contact. C'est un excellent combattant malgré son constant sentiment de supériorité. Il est vrai qu'il n'a jamais échoué dans ce qu'il entreprend, mais un jour ce sentiment d'invulnérabilité lui coûtera certainement beaucoup. Tu l'apprécies comme coéquipier mais ce n'est pas un ami car il passe ses journées (et ses nuits) à s'entraîner pour être le meilleur. Même s'il est vrai que l'entraînement est important, il faut aussi avoir des distractions.

Grey Falcon : Ce fut la dernière recrue en 2053, il avait été engagé pour ses multiples compétences de technicien et ses dons de pilote. Il s'est aussi révélé un combattant d'appoint très efficaces même s'il est loin d'attendre les compétences de combat des autres membres de l'équipe. Ses hautes capacités intellectuelles ont tendance à le rendre un peu hautain. Cela l'a malheureusement déjà conduit à me contredire en plein milieu de missions. On peut discuter des ordres à la base, lors des briefings, mais on ne contredit pas son supérieur lors d'une mission ou en plein combat. Il avait été sévèrement sanctionné à l'époque et depuis il s'est calmé.

White Tiger : C'est le grand ami de Pink Dog et une effrayante machine de combat. C'est le plus rapide de toute l'équipe. Ce n'est pas vraiment ton ami mais celui de Pink Dog. Lors des missions il ne montre aucune émotion, le fait de tuer ne le dérange pas, contrairement à Pink Dog.

Descriptif des effets de l'ordinateur tactique de Black Arrow

(Règle simplifié)

Tous les personnages sont reliés à l'ordinateur tactique de Black Arrow par leur Radio, la portée maximum de liaison est d'environ 500 mètres.

L'ordinateur tactique de Black Arrow a plusieurs effets. Lorsqu'il est activé il permet à Black Arrow de savoir exactement la position de chaque personnage (via le système d'orientation et le GPS). Le système recueille aussi la champ de vision de chaque joueurs pour créer une mini carte qui est affiché via l'afficheur rétinien de Black Arrow. Il peut décider de retransmettre la mini carte à ses coéquipiers. La mini carte indique la position de chaque joueur avec un spot de la couleur de leurs tatouages. Les ennemis potentiels sont indiqués en rouge. Grâce à ce système il est possible d'effectuer des tirs en aveugles ou indirectes avec des malus assez réduit (à la discrétion du MJ). Par exemple un tir de grenades avec un lance grenades par-dessus une maison si un des coéquipiers a un angle de vue sur la cible.

L'ordinateur tactique procure aussi deux dés de bonus au jet de tactique de commando.

Descriptif des effets de la compétence tactique de commando

Si le personnage disposant de cette compétence consacre la dernière action de son tour à analyser la situation de combat et à envoyer des ordres à ses coéquipiers, il peut effectuer un jet de difficulté 4. Tous les deux succès ajoute 1 à l'initiative de chacun des membres pour la prochaine phase d'initiative.