

PRIVATE ERIC * BONFIRE * GAUTHIER

32 ans, grand et mince, les cheveux bruns et les yeux bleus. D'ordinaire renfermé sur lui-même, en mission il semble animé d'une rage froide, ce sont les seuls moments où l'on peut voir un certain éclat dans ses yeux.

Il y a encore deux ans, Eric était un jeune cadre très heureux avec sa femme et leur petite fille Amélie. C'est alors qu'il a commencé à changer, face à sa condition et devant l'impuissance des médecins à stopper les premiers symptômes de ses mutations, il préféra disparaître. Au bout d'une semaine, il fut recueilli par Pentex. Ils lui offrirent leur protection et la compagnie de ses semblables, ce qu'il accepta bien que restant méfiant. Pentex lui proposa de s'assurer du bien-être de sa famille en la plaçant dans un de ses centres spécialisés, Eric refusa. Malheureusement, peu après, sa maison fût attaquée par des Garous qui avaient remonté sa piste, on n'a jamais retrouvé les corps.

A présent, grâce à une psychothérapie poussée, Eric a compris que s'il avait fait confiance à Pentex, sa fille et sa femme seraient encore de ce monde, il faut donc toujours faire confiance à Pentex, et détruire tous ces monstres que sont les Garous. Il est devenu un véritable fanatique de la destruction des Garous et de la loyauté à Pentex.

Eric est plutôt bien considéré par ses collègues, bien qu'ils le trouvent un peu trop renfermé sur lui-même et qu'il ait un peu trop tendance à faire remarquer les manquements des autres à la doctrine de Pentex. Au combat, il ne porte en général qu'une simple combinaison de toile qui brûlera rapidement de toute façon, et sa tactique favorite consiste à se coller à son adversaire et à s'immoler avec lui.

Physique: Force 2, Dextérité 3, Vigueur 3

Social: Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2

Mental: Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3

Talents: Bagarre 3, Esquive 3, Expression 1, Intimidation 1, Sports 2, Subterfuge 2, Vigilance 2

Compétences: Armes à feu 1, Conduite 2, Etiquette 3, Furtivité 2, Mêlée 1, Survie 1

Connaissances: Droit 2, Informatique 2, Linguistique 2 (Anglais, Allemand), Sciences 1

Volonté: 6

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Eric est immunisé aux effets du Delirium.

■ **Phoenix Fire:** le fomor peut décider de s'auto-immoler, devant un brasier ambulant. Les flammes ne blessent pas le fomor directement mais enflamment toute substance inflammable qu'elles touchent (balles explosives ?) et peuvent aussi mettre le feu au bâtiment dans lequel se trouve le fomor. Le fomor dépense un point de Volonté et lance Vigueur+Occultisme difficulté 7. Les flammes sont considérées comme d'origine chimique (3 niveaux de dommage; difficulté 9 pour encaisser). Les effets durent un tour par succès.

■ **Tar Baby:** la peau du fomor est faite d'une substance épaisse et collante, tout ce qui rentre en contact brutalement avec lui restera collé, cela inclut ceux qui essaient de l'attaquer à main nue, ou bien les armes blanches. Par contre ce qui touche doucement la peau, comme les vêtements, ne collera pas. Tous ceux qui attaquent le fomor au corps à corps resteront collés, les membres concernés seront inutilisables. L'adversaire peut tenter de se dégager par un jet d'opposition Force vs. Vigueur+3. Si le fomor est touché par une arme de mêlée, il peut tenter de l'arracher à son propriétaire par une opposition Force vs. Force.

PRIVATE CLAUDE *SLICKY* SIMON

42 ans, petit et chétif, les yeux et les cheveux bruns, Claude est souvent sous-estimé par ses adversaires. Si on le regarde de plus près, on peut s'apercevoir que sa peau est couverte de petites verrues qui sécrètent une sorte de fluide translucide.

Claude travaillait comme plombier depuis plusieurs années quand ses problèmes de peau commencèrent, probablement à force d'être en contact avec des détergents et d'autres produits provenant de filiales de Pentex. Son dermatologue, ne sachant que faire l'adressa à une clinique suisse spécialisée. Le fait même de se renseigner sur les conditions d'admission fit qu'une semaine plus tard, alors que les symptômes empiraient, il reçut la visite de personnes très aimables disant connaître son problème. Depuis, il a été persuadé que son état empirerait sans les médicaments spéciaux de Pentex, et il est convaincu que c'est son devoir de défendre l'humanité en attendant que les scientifiques trouvent un remède aux effets secondaires de ses pouvoirs.

Les autres membres de l'équipe ont tous de l'estime pour Claude, il n'est pas très fort ni très impressionnant, mais il est courageux et ils savent qu'il ne laisserait pas tomber un copain au combat. Il préfère rester à distance et utiliser des armes à feu (bien qu'il ne soit pas très doué), mais si on l'attaque au corps à corps, il peut devenir un adversaire insaisissable à la morsure mortelle.

Physique: Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2

Social: Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 1

Mental: Perception 4, Intelligence 2, Astuce 3

Talents: Bagarre 2, Connaissance de la rue 1, Esquive 4, Sports 2, Subterfuge 1, Vigilance 2

Compétences: Armes à feu 1, Conduite 3, Furtivité 2, Réparations 4, Survie 1

Connaissances: Informatique 1, Investigation 1, Linguistique 1 (Espagnol), Politique 1

Volonté: 8

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Claude est immunisé aux effets du Delirium.

■ **Slobber Snot:** la peau de Claude est couverte de petites verrues qui sécrètent un fluide extrêmement glissant. Ce fluide rend le corps du fomor quasiment sans frottements, il devient presque impossible de le saisir au corps à corps. Cela l'aide également à se glisser dans des espaces étroits. Le fluide se dissout presque instantanément à la lumière du soleil. Le fomor dépense un point de Volonté, les effets durent une scène. Pendant ce temps, les difficultés pour le saisir augmentent de trois et le fomor gagne un dé d'encaissement. Par contre, l'odeur baisse de trois la difficulté pour le suivre à la trace.

■ **Venomous Bite:** la salive du fomor est une bave empoisonnée d'un bleu putrescent. Le fomor doit infliger au moins un niveau de blessure par morsure, le poison inflige alors à la victime Vigueur+2 dégâts aggravés non-encaissables.

PRIVATE SYLVIE * LARA C. * FRINOU

24 ans, grande brune aux yeux verts, un corps superbe, un visage inoubliable de perfection...

Sylvie est née dans une petite ville de province et avec un physique très moyen, cela cadrait très mal avec ses rêves d'aventure et de romance. Elle a essayé tous les produits de beauté existants, lu tous les magazines et appliqué tous les conseils beauté, cela n'a jamais rien donné. Jusqu'au jour où elle a trouvé en pharmacie des produits très rares de chez Siren Corporation, célèbre marque de cosmétiques américaine. Le pharmacien lui a bien dit que ce n'était que des échantillons, qu'il n'était pas sûr d'en avoir à nouveau et que c'était très cher, mais Sylvie a sauté dessus. Les effets ont été immédiats, c'était une véritable transformation, le vilain petit canard se transformait en superbe cygne!

Elle ne tarda pas à accumuler les conquêtes masculines, et réussit même à obtenir des cosmétiques en contactant Siren Corp par courrier. Toutefois, elle se lassait de voir que les hommes n'étaient attirés que par sa beauté, et l'aventure n'était toujours pas au rendez-vous. C'est alors qu'elle commençait à désespérer de trouver l'amour et de vivre ses rêves de petite fille qu'elle commença à souffrir d'horribles maux de tête. Les médecins ne pouvaient rien pour elle, mais un jour un homme à l'air sévère vint la voir chez elle et lui expliqua qu'elle était en train de développer des pouvoirs psychiques et qu'il existait des moyens de faire cesser ces douleurs si elle acceptait de travailler pour les gens qu'il représentait. Sylvie accepta immédiatement, tous ses rêves se réalisaient! Une fois chez Pentex, ses maux de tête cessèrent rapidement.

Dès son entraînement terminé, elle rejoint la First Team #42. Il ne lui fallut pas longtemps pour se faire accepter, grâce à la fois à son enthousiasme, sa beauté et le soutien non négligeable qu'elle apporte au combat. Il ne lui fallut pas longtemps non plus pour tomber éperdument amoureuse de son sergent, et c'est là son seul problème, car bien qu'ils aient déjà couché ensemble, elle a peur que ce ne soit qu'à cause de son physique, ce qui est effectivement le cas.

Tout le monde dans la First Team #42 est plus ou moins amoureux de Sylvie, et risquerait sa vie pour la protéger. Ce n'est pas seulement pour sa beauté, mais aussi pour les fois où elle leur a sauvé la mise. Au combat, elle reste en arrière, appuyant ceux qui en ont besoin, à l'UZI (qu'elle utilise plutôt bien) ou grâce à ses pouvoirs mentaux. Bien que se considérant comme une femme d'action, elle pense à son image, se maquille tous les jours, et a même retailé son treillis pour faire ressortir ses courbes, ce qui fait qu'elle réussit à être séduisante même en portant un gilet pare-balles, des grenades et une arme automatique.

Physique: Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2

Social: Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 6

Mental: Perception 2, Intelligence 2, Astuce 3

Talents: Bagarre 1, Connaissance de la rue 2, Empathie 2, Esquive 2, Sports 2, Subterfuge 3, Vigilance 1

Compétences: Armes à feu 3, Conduite 1, Etiquette 1, Furtivité 2, Représentations 1

Connaissances: Enigmes 1, Investigation 1, Linguistique 1 (Anglais), Médecine 1, Occultisme 1

Volonté: 6

Powers:

- **Immunity to the delirium:** Sylvie est immunisée aux effets du Delirium.
- **Mega-Attribute:** le score en Apparence de Sylvie a été augmenté de 4 points.
- **Mind Blast:** Sylvie peut envoyer une décharge d'énergie psychique dans l'esprit d'un adversaire, l'immobilisant sous la douleur. Le fomor oppose Astuce+Intimidation (difficulté 6) à la Volonté de la cible. Le fomor peut affecter n'importe qui dans son champ de vision. La victime ne peut pas entreprendre d'action pendant un tour par succès.

PRIVATE CHARLES *DEVIL* MAURY

Charles a 38 ans et un fort accent marseillais, il est grand (2m10), possède quatre bras, des griffes, des cornes et est recouvert de plaques osseuses noires. On peut toutefois distinguer son ancien visage entre les plaques faciales.

Il y a deux ans, Charles était encore mécanicien dans la région de Marseille, célibataire et bon vivant. Puis un jour, il fut appelé sur une petite route de campagne avec sa dépanneuse pour un camion-citerne tombé en panne. Le camion était rempli de déchets toxiques, un incident se produisit... Lorsqu'il sortit du coma et du cocon qu'avaient fait se former les "médecins" d'Illiad, Charles avait changé.

Mais on lui expliqua qu'il avait un nouveau rôle à jouer, et en échange on pourrait traiter les "dommages psychologiques" qu'il avait subi durant son coma. Il finit par s'habituer, après tout, on ne va pas se prendre au sérieux, hein ?

Les autres membres de l'équipe ont appris à l'apprécier et à redouter ses périodes de folie, dans lesquelles il peut devenir dangereux. Lorsqu'il est dans son état normal, Charles a une personnalité complètement décalée par rapport à son apparence, il est bavard, mange beaucoup, se vante de ses exploits, raconte des histoires grivoises à Sylvie et surtout plaisante sans cesse sur son apparence. Après une petite thérapie, il a complètement accepté sa nouvelle apparence, il se considère maintenant un peu comme un personnage de bande-dessinée.

Physique: Force 6, Dextérité 2, Vigueur 6

Social: Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 0

Mental: Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2

Talents: Bagarre 2, Connaissance de la rue 1, Esquive 1, Intimidation 2, Sports 2, Vigilance 2

Compétences: Animaux 1, Armes à feu 1, Conduite 3, Mêlée 2, Réparations 3, Survie 1

Connaissances: Investigation 1, Médecine 1

Volonté: 5

Powers:

- **Immunity to the delirium:** Charles est immunisé aux effets du Delirium.
- **Exoskeleton:** Charles est recouvert d'une carapace osseuse noire qui semble laquée, formant d'étranges motifs entrelacés. Il gagne +3 en Force et +3 en Vigueur.
- **Berserker:** Charles possède 5 points de Rage qu'il peut utiliser comme un Garou, il est également sujet à la frénésie.
- **Claws and Fangs:** Charles possède des griffes et des cornes qu'il peut utiliser pour combattre.
- **Extra Limbs:** Charles possède une paire de bras supplémentaires au niveau de ses épaules. Ce qui lui permet d'effectuer deux attaques supplémentaires par tour en divisant sa réserve de dés, et ce sans pénalités.

PRIVATE CONSTANTIN *FATBOY* MICLET

27 ans, grand, chauve et débordant de graisse au point que l'on distingue à peine sa musculature démesurée. Constantin mérite amplement son surnom de "Fatboy", il est absolument énorme, pesant au bas mot 300 kg pour 1m90. Sa peau a une apparence rosâtre et ne comporte qu'une pilosité éparse.

Depuis qu'il est petit, Constantin a toujours été maigre et chétif. Il a bien essayé de faire du sport et de manger tant qu'il pouvait, rien n'y faisait, son corps ne semblait vouloir que grandir. Bien sûr, il fut la risée de ses petits camarades pendant toute son enfance. À 18 ans, il faisait 52 kg pour 1m90 et engloutissait toute la nourriture qu'il pouvait, pour essayer de prendre du poids. À 24 ans alors qu'il avait trouvé un emploi chez un marchand de journaux, il commença à essayer les formules miracles que l'on trouve dans les magazines. Il dépensa là-dedans la majeure partie de ses économies jusqu'à ce qu'il tombe sur l'annonce du docteur Veridian, le célèbre spécialiste américain.

Dès les premiers mois du traitement, les résultats furent spectaculaires à la fois en gain de muscle et de graisse, car il avait gardé les mêmes habitudes alimentaires. Quoi que content, il s'inquiétait un petit peu de sa surcharge pondérale, et en parla dans le sondage de résultats que lui envoya le docteur il y a deux ans. Rapidement il fut contacté par un médecin français qui lui assura connaître son problème, il avait des pouvoirs de mutant latents que le traitement du docteur Veridian avait déclenchés, mais ils s'étaient emballés sous l'influence des super-vitamines. Arrivé au point où il ne pouvait plus mener une vie normale, il se retrouva à Creys Malville et on lui a assuré que des chercheurs travaillaient sur son cas. Effectivement, Illiad aimerait bien pouvoir obtenir un résultat équivalent à partir d'un individu de constitution normale.

Même s'il est un peu maladroit et qu'il a tendance à casser les chaises de la salle commune en s'asseyant dessus, tous les membres de la First Team #42 considèrent "Fatboy" comme un très bon camarade. En général, lorsqu'il y a besoin de grosse artillerie, c'est lui qui s'en occupe, sa force lui permettant de manier une mitrailleuse lourde comme s'il s'agissait d'un UZI. De plus il est capable d'encaisser presque n'importe quoi, ce qui combiné à sa force, fait de lui un excellent bélier humain pour prendre d'assaut des bâtiments. Malheureusement, sans que les médecins du centre ne l'expliquent, ses blessures ont parfois tendance à s'infecter.

Physique: Force 7, Dextérité 2, Vigueur 4

Social: Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 1

Mental: Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2

Talents: Bagarre 2, Empathie 1, Esquive 2, Intimidation 1, Sports 1, Vigilance 2

Compétences: Armes à feu 2, Armes lourdes 3, Commandement 1, Conduite 2, Mêlée 1, Survie 1

Connaissances: Droit 1, Enigmes 1, Informatique 1, Linguistique 1 (Anglais), Sciences 1

Volonté: 6

Powers:

■ **Immunity to the delirium:** Constantin est immunisé aux effets du Delirium.

■ **Regeneration:** même en combat, Constantin peut dépenser un point de Volonté et faire un jet de Vigueur difficulté 8 pour regagner un niveau de santé. Cela ne peut être fait qu'une fois par tour bien qu'il puisse effectuer d'autres actions durant ce même tour.

■ **Hide of the wyrm:** Constantin est enveloppé d'une épaisse couche de graisse et sa peau a la consistance du cuir. Cela lui procure trois dés d'encaissement supplémentaires.

■ **Mega-attribute:** Constantin a gagné +5 en Force et +2 en Vigueur.