

Cléa

Conseiller de l'Assemblée Supérieure Greckale, Agence géologique
_ Agent spéciale du Bureau-9 - spécialisation : Ranger

ARCHÉTYPE

- Agent du Bureau 9 2
- Ranger (Exploratrice) 3

CAPACITÉS INNÉES

- Physique 1
- Mental 2
- Conscience 3

AUTRES ACTIONS 1

EXPERTISES

Observation - Survie

POINTS DE SANTÉ

POINTS DE HÉROS

POINTS DE D'ÉTAT

KO (-1)

Trauma (1)

Mort (0)

POINTS DE Drame

POINTS DE PREUVES

POINTS D'ÉQUIPES

DESCRIPTIONS & HISTOIRE

Cléa est née à Zelide, la capitale du secteur Gamma. Elle n'a pas eu la chance de vivre dans un de ces quartiers luxueux du centre ville, son conapt se situe en plein quartier des Archontas, faubourg délabré et totalement abandonné depuis des lustres par la municipalité. À Zelide sans argent vous n'êtes rien ou presque. Cependant la solidarité des habitants de ces tours infernales est sans faille, tant que vous êtes « du cru » ; malheur aux étrangers qui s'y aventurent. Dans cet univers de combines et de débrouilles, toujours à la limite de la légalité, les conflits entre quartiers sont courants. Cléa n'a pas été épargnée, un soi-disant « chef des Direwolves », une nouvelle bande d'excités, ne cesse de la harceler et souhaite qu'elle serve d'appât à de riches gammasiens en mal de luxure. C'en est trop pour Cléa, elle décide, un matin au réveil, de s'engager dans l'Armée Extérieure, et se retrouve vite en uniforme et en rang devant le camp de base n° 2, à quelques klicks de la Zone Neutre. Elle sort major de promo, immédiatement un agent de l'Assemblée l'aborde à la sortie du camp de base. Le recrutement est une formalité, les Agences sont en manque de personnel depuis la multiplication des conflits. Après quelques intenses mois de formation, Cléa finit au Bureau 9 comme Spécialiste Reconnaissance et Recherche, dans le jargon : une Ranger.

RESSOURCES & ÉQUIPEMENTS

Aura

Conseiller de l'Assemblée Supérieure Greckale, Agence sécurité
_ Agent spéciale du Bureau-9 - spécialisation : Opératif

ARCHÉTYPE

Agent du Bureau 9 2

Opératif (Intervention) 3

CAPACITÉS INNÉES

Physique **3**

Mental 2

Conscience **1**

AUTRES ACTIONS 1

EXPERTISES

Endurente - Sang froid

POINTS DE SANTÉ

POINTS DE HÉROS

□ □ □

POINTS DE D'ÉTAT

□ □ □

KO (-1)

Trauma (1)

Mort (0)

POINTS DE DRAME

333

POINTS DE PREUVES

□ □ □

POINTS D'ÉQUIPES

11



DESCRIPTIONS & HISTOIRE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

RESSOURCES & ÉQUIPEMENTS

[illegible]

Lysiah Maro ΩΒΗΕΛ
Grecka
le JdR

Kalirgo

Conseiller de l'Assemblée Supérieure Greckale, Agence géopolitique
_ Agent spéciale du Bureau-9 - spécialisation : Infiltration

ARCHÉTYPE

Agent du Bureau 9 2

Rogue (Infiltration) 3

CAPACITÉS INNÉES

Physique **3**

Mental 1

Conscience 2

AUTRES ACTIONS 1

EXPERTISES

Discret - art martial

POINTS DE SANTÉ

POINTS DE HÉROS

□ □ □

POINTS DE D'ÉTAT

KO (-1)

Trauma (1)

Mort (0)

POINTS DE DRAME

333

POINTS DE PREUVES

111

POINTS D'ÉQUIPES

11



DESCRIPTIONS & HISTOIRE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

RESSOURCES & ÉQUIPEMENTS

[illegible]

Lysiah Maro ΩΒΗΕΛ
Grecka
le JdR

Dajer-Lee

Conseiller de l'Assemblée Supérieure Greckale, Agence scientifique
_ Agent spéciale du Bureau-9 - spécialisation : Tech

ARCHÉTYPE

- Agent du Bureau 9 2
- Tech (Sync tech) 3

CAPACITÉS INNÉES

- Physique 2
- Mental 3
- Conscience 1

AUTRES ACTIONS 1

EXPERTISES

Utilisation techno -
ingénierie appliquée

POINTS DE SANTÉ

POINTS DE HÉROS

POINTS DE D'ÉTAT

KO (-1)

Trauma (1)

Mort (0)

POINTS DE DRAME

POINTS DE PREUVES

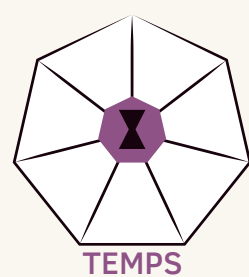
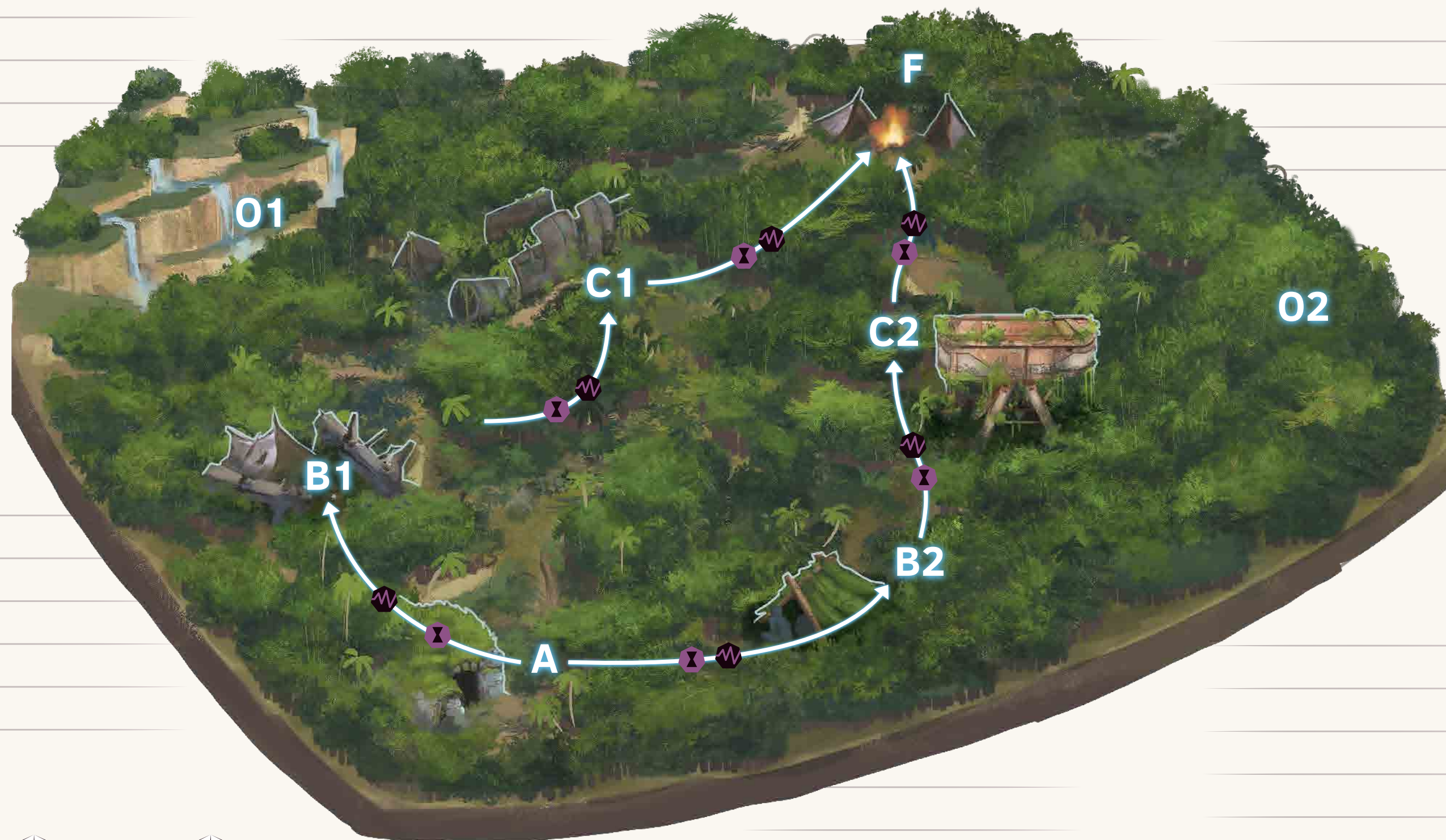
POINTS D'ÉQUIPES

DESCRIPTIONS & HISTOIRE

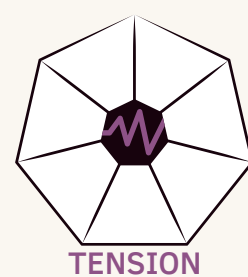
RESSOURCES & ÉQUIPEMENTS

Lysiah Maro
Grecka
1e JdR

QBHEΛ
EDITIONS



TEMPS



TENSION