



Snake

real name : unknown

sex : male

age : 27

nationality : unknown

race : homo sapiens sapiens

height : 179 cm

weight : 81 kg

eyes : green

hair : brown

Description physique

Snake est un homme athlétique et agile, dont les quelques légers traits indiens trahissent une partie de ses origines. Il est séduisant à la base, mais cependant il ne fait rien pour le montrer, au contraire. Arborant continuellement une barbe de trois jours, portant un pantalon et une veste en jean, avec un vieux blouson en cuir brun par-dessus, il porte également une vieille paire de lunettes de soleil rondes. Avec son côté retro, son profond cynisme et ses mauvaises manières, il n'est pas l'homme le plus charismatique du monde, et la plupart des gens ont vite fait de lui coller une étiquette de cow-boy ou de vagabond. Il porte aussi un tatouage représentant un cobra, avec le chiffre romain XII, sur son bras gauche.

Background

Snake est apparu sur la scène des ombres en 2053, et nul ne semble connaître le passé de cet homme. Il commença sa carrière en tant que mercenaire, aidant les rebelles Yucatan, ses incroyables talents de guerrier combinés avec ses pouvoirs d'adepte firent très vite la différence. L'infiltration et le combat rapproché devinrent rapidement ses spécialités, et les opérations spéciales devinrent par la même occasion son domaine d'action. Il participa à de nombreux conflits, notamment en Afrique, choisissant toujours les batailles qui lui semblaient les plus justes.

Snake ne vit que pour l'ivresse du combat, lorsqu'il se bat, il est comme en transe, plus rien n'a d'importance à part son objectif. C'est la seule chose qu'il sache faire, mais c'est aussi la seule chose qui le lie à son passé perdu. Chaque fois qu'il se trouve sur un champ de bataille, des bribes de souvenirs refont surface, comme des échos venant d'un lointain passé. Snake est très différent de la plupart des mercenaires ou des runners que l'on croise, il ne se bat ni pour l'argent, ni pour le plaisir, il le fait par nécessité, un peu comme un prédateur chassant pour se nourrir (c'est cruel, mais vital). Cependant il ne prend aucun plaisir à tuer, bien au contraire (il ne s'en vante jamais), mais il n'hésite pas à le faire quand il n'a pas le choix. En fait, il est comme un fantôme, enjambant les cadavres sur son chemin, avançant inexorablement vers un sombre destin que peu lui envie.

C'est un être solitaire et torturé, continuellement sur la brèche, faisant penser un peu à un animal. Il ne se fait aucune illusion sur le monde dans lequel il vit, il préfère adopter une attitude nihiliste, bien qu'il lui arrive de faire preuve d'humanité par moment. Mais malgré tout ça il reste un professionnel, capable de s'adapter à n'importe quelle situation.

Événements récents

En 2057, Snake s'installa à Seattle, histoire d'avoir un pied à terre. Le lieu correspondait à son envie d'opérer dans un climat un peu moins aride, et d'essayer de se fondre dans la foule, afin de se faire oublier un petit moment. Pour ne pas perdre la main il continua à travailler dans les ombres, bien que beaucoup de ses missions n'aient rien à voir avec sa spécialité. Il oeuvra pour le compte de la famille O'Malley à plusieurs reprises (essentiellement de la garde rapprochée), puis pour celui d'Ares (récupération et extraction). Son dernier haut-fait d'arme s'est déroulé à Tir Tairngire, où il devait dérober dans un labo de recherche, le décodage du génome métahumain, lui et son équipe se sont fait blouser, et ils ont eu affaire aux fameux FANTOMES, ils s'en sont tiré grâce à l'aide d'un certain « dragon »...

C'est aussi à cette période, qu'il s'initia, ce moment fût déterminant pour lui. Son initiation lui permit de s'élever un peu plus dans sa voie, lui révélant également des lambeaux de son passé oublié, qui apparaissaient durant ses rêves. Snake ne poursuit qu'un seul but, retrouver son passé pour savoir enfin qui il est vraiment, et pour peut être trouver un peu de quiétude...

Snake

Attributs

Co	Ra	Fo	In	Vo	Ch	Es	Ma	Ré
5	6	6 (8*)	5	5	3	6	7	6(10)

* avec Force Débridée

Initiative : 6+1D6 (10+3D6)

Réserve de combat : 8

Réserve de Karma : 7

Grade d'initié : 1

Compétences actives : Armes de jet 5, Armes de lancement 5, Armes Tranchantes 6, Athlétisme 6 (7), Electronique 4, Etiquette (Mercenaires) 4 (6), Explosifs 3, Furtivité 6 (7), Fusils d'assaut 6, Pistolets 7, Voitures 3, Wildcats 7.

Manœuvres de Wildcat : Combat aveugle, Combat rapproché, Coups multiples.

Compétences de connaissance : Coins Chaud de Mercenaire 4, Groupes de Mercenaires 4, Magie 3, Receleur d'Armes 4, Tactiques 5.

Langages : Anglais 4/2, Espagnol 3/1, Salish 4/2.

Techniques Métamagiques : Camouflage.

Pouvoirs d'Adepté (Voie "Shamanique", totem Sage Guerrier) :

Vision Thermographique,
Amortisseur de Sons,
Amplification Auditive,
Anti-Flash,
Compétences Améliorées (Athlétisme +1),

Compétences Améliorées (Furtivité +1),
Force Débridée 2,
Mains Mortelles [(For)M],
Passage sans Traces,
Réflexes Améliorés-2.

Avantages: Ambidextre (4).

Défauts : Bio-réjection, Amnésie, Flash-back -4 (déclenché par un flash blanc : un flash-pack par exemple).

Contacts : ***Decoy (Arrangeur (milieu: mercenaires /niv 2))** : Decoy est une sorte d'arrangeur dont la spécialité est l'acquisition de matériel militaire. En bref tout ce dont un mercenaire a besoin, Decoy le trouve à condition d'y mettre le prix et d'être patient. Snake et Decoy se sont rencontrés en Amérique du Sud, depuis, un certain respect s'est installé entre eux (Snake l'a empêché de se faire doubler par un de ses commanditaires).

***Orlando (Barman /niv 1)** : Orlando travaille au Big « O » (bar de para-militaires dans le district de Fort Lewis), il permet à Snake de se tenir au courant de ce qui se passe dans les ombres, et de trouver les bonnes personnes quand il en a besoin.

***Dr Marty (Doc des rues /niv 1)** : Marty est un médecin, spécialiste en traumatologie. Urgentiste en hôpital publique (Everett General Hospital), il travaille aussi en clinique de l'ombre, pour les sans-SIN.

***Marten (Shaman Corbeau /niv 1)** : Marten est un individu qui aime s'entourer de mystères, peut-être pour flatter sa légère mégalomanie. C'est lui qui a guidé Snake sur le chemin menant à l'initiation.

Equipement : équipement d'escalade (harnais, gants...), pistolet-grappin + câble furtif, équipement de survie, jumelles (lumière faible), pisteur de signaux-7 (balles traceuses niv7 pour pistolet lourd et fusil d'assaut), micro-transmetteur-5 (microphone subvocal, cryptage niv5), téléphone de poignet (Cole Cash), récepteur de poche, paquet de Marlboro, Zippo.

Armure : ***Tous les jours** : vêtements renforcés, blouson en cuir.

***Mission infiltration** : armure morphologique*, tenue de camouflage.

***Mission combat** : armure morphologique, tenue de camouflage, gilet de sûreté Ultra.

***Soirée** : Ligne Actionnaire ou smoking Armanté.

Armes : ***Tous les jours** : Ruger Super Warhawk.

***Mission infiltration** : Socom MK23 + silencieux, Super Squirt II (gamma-scopolamine).

***Mission combat** : Socom MK23, Colt M-23, Armtech MGL-6.

***Soirée** : WW Infiltrator.

*Armure moulante équipée d'un camouflage thermique niv 4

Faux SIN :

SIN niv 4, crédit maximum 5.000 nuyens.

Permis : conduite (voitures), port d'armes (non automatiques).

Infos utiles : nom Cole Cash, profession garde du corps, Niveau de Vie bas, réside à Pacifica, (Auburn, Seattle) quartier de sécurité B.

Niveau de vie :

Fort Lewis (niveau de vie moyen, entrepôt désaffecté près d'anciens docks).

Old Everett, EVERETT (niveau de vie bas, ancien garage abandonné)

Pacifica, AUBURN (niveau de vie bas, appartement)