

KLEE

ADEPTE ECLAIREUR SIOUX

Né à Rapid City dans la Nation Sioux, Klee Wakinyan appartient au peuple Lakota. Fils d'un éclaireur tribal ork et d'une technicienne de drones elfe, il grandit entre les plaines et les camps militaires, apprenant très tôt à se déplacer sans bruit, à observer sans être vu, et à survivre.

Quand sa magie s'éveilla à l'adolescence, les anciens reconnurent en lui la marque d'un adepte de la voie du chasseur. Klee canalisa sa puissance intérieure pour aiguïser ses sens et renforcer son agilité. Durant son service militaire, il fut pris sous l'aile d'un ancien Wildcat connu sous le nom de Loup Fantôme, il lui apprit à combiner discipline spirituelle et techniques d'infiltration modernes.

Il servit ensuite dans une unité de reconnaissance frontalière de la Sioux Defense Force, avant d'être remarqué par l'Office of Military Intelligence (OMI) qui l'utilisa pour des opérations de contre-espionnage et d'infiltration contre les UCAS et les mégacorpos.

Mais peu à peu, les missions qui lui furent confiées devinrent plus troubles : neutralisation de familles de dissidents jugés "dangereux", opérations de sabotage au profit de partenaires économiques, disparitions d'opposants politiques maquillés en accidents. Klee apprit à ne plus poser de questions. Jusqu'au jour où il reçut l'ordre d'éliminer un de ses supérieurs, soupçonné – à tort – d'espionner pour le compte d'une mégacorpo.

Il obéit, comme toujours, mais se retrouva immédiatement projeté au milieu d'une guerre interne qui le dépassait. Après quelques mois de luttes internes, la situation devint intenable. Sentant le vent tourner, il profita d'une mission logistique pour disparaître.

Seattle s'imposa naturellement comme sa destination. Là-bas, personne ne prétend être propre. Dans les ombres, il retrouva la même duplicité qu'à Cheyenne, mais aussi un certain équilibre : choisir ses contrats, ses partenaires, ses mensonges.

Aujourd'hui, Klee survit entre deux mondes : trop marqué pour redevenir soldat, trop lucide pour se croire libre. Il avance sans bannière, fidèle à un instinct plus qu'à une cause, guidé par une morale changeante comme le vent des grandes plaines.



FORCE
4AGILITE
4VOLONTE
2LOGIQUE
3CHARISME
2ANARCHY
3
ESSENCE : 6

MOTS CLES

- Ork lakota
- Oceti Sakowin, NAO
- Ancien éclaireur de l'OMI
- Train de vie bas
- Adeptes de la voie du chasseur

COMPETENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	4	FOR	8	
(Défense à distance +2)		AGI	8	1
Furtivité	5	AGI	9	1
(Discrétion physique +2)		AGI	11	2
(Crochetage +2)		AGI	11	1
Perception	5	LOG	8	
(Physique +2)		LOG	10	
Pilotage	-	AGI	4	1
Survie	4	LOG	6	
(Milieu naturel +2)		LOG	8	
(Orientation +2)		LOG	8	
Armes à distance	3	AGI	6	1
(Fusils +2)		AGI	8	2
Combat rapproché	2	AGI	5	1
Électronique	-	LOG	3	
Piratage	-	LOG	3	
Ingénierie	1	LOG	4	
Influence	-	CHA	2	
Réseau	2	CHA	4	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	4	[OK/-/-/-]
Fichetti Security 500	4	[OK/OK/Dés/-]
Steyr AUG (Mitraillette)	5	[Dés/OK/OK/-]
Steyr AUG (Fusil d'assaut)	7	[Dés/OK/OK/Dés]
Steyr AUG (Fusil de Sport)	7	[-/Dés/OK/OK]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	4	7	10
Mental	2	5	8
Combinaison de camouflage (3)	7	10	13

COMPORTEMENTS

- Observe toujours avant d'agir.
- Taciturne : ne parle que si nécessaire.
- Chasseur, pas tueur : traque sans relâche, mais hésite parfois au moment de frapper.
- Refuse d'être redevable, mais reconnaît ceux qui lui ont tendu la main.

RÉPLIQUES

- "Le vent ne laisse pas de traces. Moi non plus."
- "Ce que je ne vois pas, je le sens."
- "Tout le monde chasse quelque chose. J'essaie juste d'éviter d'être la proie."
- "Chaque dette est une chaîne."

ATOUTS

	ESS	NIV
Vision nocturne (trait du métatype)		0
Éveillé		1
Adeptes		
Voie du chasseur (trait)		0
Permet d'obtenir un avantage aux tests de discrétion physique en échange d'un point d'Anarchy.		
Passage sans trace (pouvoir)		1
Lorsque le personnage marche sur de la poussière, de la neige, de l'eau, un capteur de pression ou toute autre surface, il ne laisse aucune trace, comme s'il n'était jamais passé par là.		
Chute libre (pouvoir)		1
Ajoute 3 mètres à la hauteur de laquelle le personnage peut sauter sans risquer de blessure.		
Sens du danger (pouvoir)		1
Permet de ressentir un danger imminent, sans test de Perception, mais sans détail.		
Augmentation d'attribut (pouvoir)		11
RR 1 aux tests d'Agilité		
Combinaison de camouflage adaptative (armure)		2
RR 1 aux tests de furtivité (discrétion physique)		
Steyr AUG (arme)		4
Démontable		
Plusieurs configurations d'arme		
Smartlink : RR 1 aux tests de Combat à distance (Fusils)		
Loup Fantôme (contact)		0
Ancien Wildcats et mentor. Échangent désormais uniquement via des contacts indirects.		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN, Commlink, Kit de crochetage électronique, Lunettes connectées, Silencieux, Munitions APDS.