



LE MERCENAIRE

Il a démonté son premier fusil mitrailleur à 4 ans et explosé le lapin nain de sa soeur à 6 ans avec un 357 Magnum. Pur produit de la culture américaine, le Mercenaire est le premier fan de Chuck Norris et des combats au couteau Rambo dans la cours de récréation. Il ne se sépare jamais de son automatique et part tous les week-ends avec son frère s'entraîner à la chasse sur les espèces protégées. Son rêve est de rentrer dans l'armée et de botter le cul à tous les cocoviêts et autres barbus moudjaïdins. Il est le seul personnage du film à savoir se servir d'une arme à feu et pendant quelques secondes, le spectateur aura l'impression que le Mercenaire est le seul à pouvoir zigouiller le monstre glouton. Jusqu'à ce qu'il constate que les balles ne lui font rien... Il se fera alors bouffer comme tous ses camarades.

Restrictions :

BRAIN SALAD : Minimum de 3 en Muscle
Minimum de 6 en Armes à Feu

BRAIN SODA : Minimum de 3 en Muscle
Minimum de 3 en Armes à Feu

Avantage :

**** Gun combat :** cet avantage permet au Mercenaire de développer sa compétence en *Armes à Feu* à la création (contrairement aux autres Classes de Perso).

Défauts (conseillés) :

- ** Ennemi Chimérique**
- ** Impulsif**
- ** Berserk qui bave**
- ** Inconscient**
- * Méfiant** ("Qui nous dit qu'il n'est pas à la solde des envahisseurs turcs ?")
- * Inquiétant** ("C'est ce bâton de dynamite qui vous inquiète ?" - Tom Watts avant l'explosion de sa maison).

Compétences spécialisées (exemples) :

- Shooter un hérisson à 200 m (COM) (SE)
- Concevoir un piège en forêt lorsqu'on est chassé par un prédateur extraterrestre

(PRA) **(CE)**

-Ne jamais prendre suffisamment de munitions sur soi (PRA) **(CE)**

-Apparaître de nulle part pour exploser la tête du zombi qui allait mordre la bimbo du groupe (PHY) **(SOU)**

RETOUR