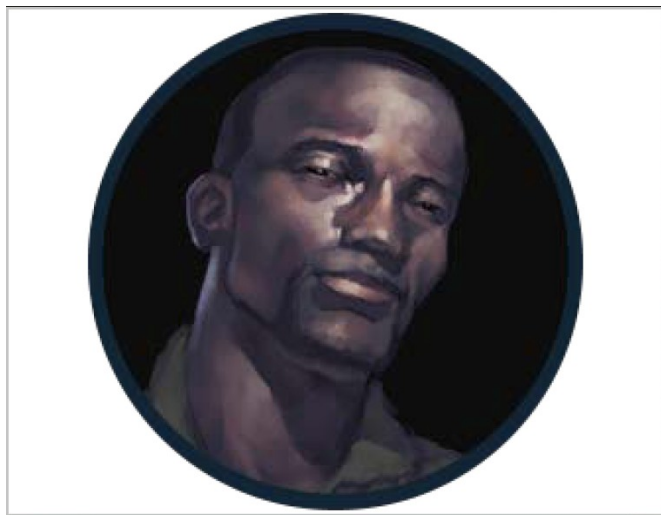


ABEBE, MARSHAL COLONIAL



NOM COMPLET : GABRIEL ABEBE

TRAVAIL : MARSHAL COLONIAL

ÂGE : 34, TAILLE : 1,90 m, POIDS : 104 kg

PERSONNALITÉ : JOYEUX, RELIGIEUX

APPARENCE : Homme africain grand et musclé d'une trentaine d'années. Des yeux bleus, des cheveux noirs courts et un sourire joyeux lorsqu'il salue les autres.

Gabriel Abebe est un homme d'une trentaine d'années, grand et musclé. Malgré son âge relativement jeune, il a rapidement gravi les échelons du Bureau des Marshals Coloniaux (BMC) grâce à son sens aigu du détail. Gabriel a un passé militaire, ayant servi deux fois comme officier dans une unité des Marines Coloniaux. Malgré son passé militaire, c'est un homme joyeux et souriant. Détestant l'alcool et le tabac, il se tourne vers Dieu pour trouver un soutien.

FORCE 4, AGILITÉ 5, ESPRIT 4, EMPATHIE 3

SANTÉ : 4, ARMURE : 1

COMPÉTENCES : Combat Rapproché 3, Endurance 2, Combat rapproché 3, Mobilité 2, Commandement 1, Manipulation 2, Soins médicaux 1, Observation 3

TALENT : Investigateur, Neutralisation, Poids mouche

OBJET FÉTICHE : Vieille insigne de marshal colonial

ÉQUIPEMENT : Uniforme BMC (armure 1), Revolver 357 Magnum (+1, dégâts 2, moyenne), Matraque électrique (+1, dégâts 1, contact), P-DAT Seegson, Radio de poche, Lampe-torche, Menottes

CAMARADE : Sasaki Kiko

RIVAL : Craig McCray

OBJECTIF PERSONNEL : Vous devez enquêter sur un meurtre et ignorer les conneries des entreprises.

OBJECTIF PERSONNEL EN DÉTAIL (rien que pour vos yeux) : Votre loyauté va à la loi, pas à votre paye.

TALENTS

Investigateur

Vous remarquez ce qui échappe aux autres et vous êtes doué pour remarquer les petits détails aussi bien que pour les interpréter. Quand vous passez un Tour dans une pièce ou un lieu semblable, vous pouvez un test d'**OBSERVATION**. Vous n'avez droit qu'à une seule tentative. Pour chaque réussite obtenue, vous pouvez poser une question à Maman.

Neutralisation

Vous êtes capable de neutraliser un adversaire sans le blesser. Quand vous attaquez un adversaire humanoïde en combat rapproché, vous pouvez déclarer que vous tenez de le neutraliser. Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 à votre attaque, mais si celle-ci réussit, vous n'infligez pas de dégâts : à la place, vous saisissez votre adversaire et vous l'immobilisez. Les réussites supplémentaires obtenues n'ont pas d'effet. Notez cependant qu'une telle manœuvre ne fonctionne que sur des cibles humanoïdes.

Poids mouche

Quand vous effectuez un blocage en combat rapproché, vous pouvez utiliser votre **AGILITÉ** plutôt que votre **FORCE**.