

Archétype de personnage.

Nous vous invitons à choisir trois archétypes qui seraient susceptibles de vous intéresser. En effet tous les joueurs interpréteront des militaires ou des civils en service appartenant à l'une des six unités ci-dessous. Vous pourrez nous signifier cela dans votre fiche d'inscription. Faites-le si possible dans l'ordre croissant de votre préférence. Nous tenterons par la suite de vous attribuer un personnage qui correspond au moins à l'un de vos desideratas. Si vous jouez avec des amis, ne tentez pas à tout prix de choisir des soldats évoluant dans la même escouade. En effet toutes les unités seront susceptibles d'interagir et il n'y aura rien de choquant à voir deux personnes d'une escouade différente passer du temps ensemble. Après tout vous ferez tous partie de la grande armée d'Europa.

Cependant et même si vous jouerez en grande partie des soldats, les backgrounds restent très écrits alors choisissez judicieusement. Les rôles peuvent s'adapter dans leur immense majorité à un homme ou une femme, les rôles n'étant présentés au masculin que par praticité. Cependant certains rôles restent à vocation plutôt masculine ou plutôt féminine, pour des raisons historiques, de commodité dans l'écriture et d'autres encore. Nous vous préciserons le cas échéant si votre choix ne convient pas, et vous en demanderons un autre en substitution.

Escouade propagande : nouveau visage de la grande armée d'Europa, ils doivent inspirer l'espoir dans le camp des alliés et la terreur dans les rangs ennemis.

P.1 : Capitaine et sentinelle*, symbole d'une toute nouvelle nation. Héros charismatique adulé par les uns et craint par les autres (rôle nécessitant un costume élaboré avec bras mécanique).

Rôle plutôt masculin.

P.2 : Vétéran qui a vu beaucoup trop de conflits et qui reprend contre toute attente goût à la vie suite à une rencontre qui a changé sa façon de voir les choses.

P.3 : Reporter de guerre prudent qui sait se servir de sa tête et à l'instinct de survie particulier.

P.4 : Reporter de guerre à la solde de l'état ayant la lourde tâche de filmer le conflit et de veiller au bon moral des troupes.

P.5 : Jeune soldat courageux fier de porter haut, l'étendard d'Europa.

P.6 : Infirmier dévoué aux multiples facettes mais qui refuse de se faire manipuler par qui que ce soit.

Rôle plutôt féminin.

Légion Pénale : escouade composée de voyous et de ce que l'humanité fait de pire. Ils ont échappé au peloton d'exécution seulement parce que quelqu'un en haut-lieu pense que les balles européennes sont trop bien pour ce genre de racailles.

L.1 : Capitaine pugnace et autoritaire à la poigne de fer autant craint par ses hommes que par ses ennemis (joueur expérimenté conseillé pour ce rôle).



L.2 : Petite frappe corse, grand amateur de femmes et de lames qui officie en tant qu'opérateur radio. N'a pas peur de se salir les mains.

Rôle plutôt masculin.

L.3 : Survivant dans l'âme et soldat d'assaut qui sait tirer parti de toutes les situations.

L.4 : Repris de justice au passé trouble et au comportement violent qui sait tout faire. Désigné comme infirmier, il sait administrer les premiers secours mais peut également entretenir la sentinelle de l'unité.

L.5 : Homme de Dieu et ancien aumônier essayant de faire sa place dans une nation laïcarde où la pratique religieuse est vue comme un crime.

L.6 : Sentinelle* beaucoup trop modifiée pour qu'on la considère encore comme un être humain. Extrêmement efficace sur le champ de bataille. Mais y-a-t-il une âme dans la machine) ?

Diabes Bleus : unité d'élite de l'armée française, a pour ambition de devenir la meilleure unité de tout Europa (joueurs ayant de préférence une bonne expérience de l'Airsoft/Paintball et/ou des techniques militaires).

D.1 : Capitaine fier de sa supériorité et de celle de ses hommes. Sa loyauté va avant tout à son unité. Rôle plutôt masculin.

D.2 : Médecin de campagne humaniste qui tente de garder le cap dans un monde ravagé par l'horreur.

D.3 : Tireur d'élite et noble de naissance engagé dans un duel d'honneur avec son homologue des Sturmtruppen (réservé à un joueur ayant une réplique de sniper).

D.4 : Sentinelle* Berserk et spécialiste du corps à corps se détestant peut-être plus que les ennemis qu'il découpe en tranche.

D.5 : Opérateur TSF qui croit en sa mission, sa patrie et son unité. Cependant la frontière entre avoir des principes et être un extrémiste et parfois fine.

D.6 : Soldat affecté à l'entretien de sa Sentinelle* et impliqué dans des enjeux qui le dépassent.

13ème Régiment d'Infanterie : composé de braves soldats qui aspirent plus que tout à échapper aux horreurs de la guerre et à retrouver leur famille, cette unité s'est cependant illustrée par un comportement honorable sur le champ de bataille.

R.1 : Capitaine voulant à tout prix éviter le pire à ses hommes, il fait ce qu'il peut pour concilier sa morale et son devoir.



R.2 : Sentinelle* de dernière génération qui cherche constamment à prouver sa valeur mais dont une faiblesse somme toute humaine pourrait causer la perte.

R.3 : Médecin et mécanicien lassé par le conflit et apprécié mais qui a du mal à dire non. Sait très bien se débrouiller pour améliorer le quotidien de la section. Frère du soldat ci-dessous.

R.4 : Soldat bon vivant et tête brûlée du régiment. Grand admirateur des soviets, il est persuadé que la guerre est avant tout un moyen d'étouffer le prolétariat. Déteste les généraux, les nobles, les bourgeois et les curés. Pas forcément dans cet ordre. Frère du soldat ci-dessus.

R.5 : Mineur, appelé sous les drapeaux en 14, il garde, malgré les années de guerre, la tête froide et un certain optimisme. Il est loyal envers son unité : il les considère presque tous comme ses amis.

R.6 : Jeune opérateur TSF, ancien gamin des rues et cambrioleur. Grand ami du médecin qui met ses talents d'« autodidacte » au service de l'unité.

Soldats coloniaux des Terres Stériles : provenant de tout l'Empire, ces tirailleurs, sont réputés pour leur pugnacité au combat. Époque oblige, ces unités regroupent des Maghrébins, des Africains et des Indochinois qui combattent ensemble sous le drapeau d'Europa.

C.1 : Capitaine malchanceux qui malgré ses efforts doit faire face à de nombreux obstacles liés notamment à ses origines hébraïques (rôle conseillé à un joueur masculin, mûr et expérimenté).

C.2 : Médecin génial et excentrique en avance sur son époque notamment au niveau de l'éthique et des procédés expérimentaux qu'il emploie (rôle conseillé à un joueur mûr et expérimenté).

C.3, C.4, C.5 et C.6 : Soldat colonial désireux de servir l'Empire à moins que... (rôle conseillé à des joueurs suffisamment « typés » ou maquillés pour « passer pour »). Thème difficile lié à l'époque et à la façon de considérer les ethnies non-européennes. Pour des raisons de scénario il nous est impossible de vous en dire plus sur chacun de ces profils. Cependant soyez assuré de la profondeur de jeu et des intrigues proposées pour ces rôles.

Sturmtruppen : unité d'élite de l'Empire allemand, elle est composée en grande majorité de soldats alsaciens et lorrains. A pour ambition de devenir la meilleure unité de tout Europa (joueurs ayant de préférence une bonne expérience de l'Airsoft/Paintball et/ou des techniques militaires).

S.1 : Capitaine aussi redoutable politiquement que militairement. Noble prussien charismatique à l'intelligence affûtée (rôle masculin conseillé à un joueur expérimenté).

S.2 : Opérateur traumatisé souffrant du syndrome post-traumatique. Instable, il refuse pourtant de parler de qu'il a vu dans une mission classée confidentielle.

S.3 : Soldat taiseux il reste cependant très proche de l'opérateur. Efficace, il est souvent considéré comme un homme de confiance même s'il est de moins en moins tête brûlée.



**WORLD
WAR
1923**

Archétypes de personnages

S.4 : Soldat d'assaut remarquable et fin stratège, il est aussi très humain, sait écouter et à toujours un mot pour l'un ou pour l'autre. Refuse de monter en grade malgré ses excellents états de service (rôle conseillé à un joueur expérimenté).

S.5 : Tireur d'élite, ayant un titre de noblesse. Est engagé dans un duel d'honneur avec son homologue des Diables bleus (réservé à un joueur ayant une réplique de sniper).

S.6 : Sentinelle* lourde pouvant affronter n'importe quel ennemi. Est quasiment invincible mais à quel prix ?

* Les Sentinelles sont des soldats qui ont dû supporter de lourdes modifications corporelles par chirurgie. Il s'agit d'armes vivantes bien plus performantes sur un champ de bataille que des recrues classiques. Cependant tout à un prix et ces prothèses en tout genre prélèvent souvent un lourd tribut à l'esprit de ces militaires. Si vous choisissez un de ces personnages, attendez-vous à préparer un costume très élaboré et qui pourra être contraignant. Cependant vous serez une vraie machine à tuer.

