

MACWHIRR, OFFICIER



NOM COMPLET : JANICE MACWHIRR

TRAVAIL : ORGANISATRICE SYNDICALE DE L'AC

ÂGE : 42 ANS

PERSONNALITÉ : ZÉLÉE

Vous êtes l'organisatrice syndicale de l'Administration Coloniale, ici sur LV-426, et vous prenez vos responsabilités très au sérieux. Bien sûr, vous en attendez autant de la part de vos ouvriers. C'est déjà assez compliqué d'avoir ces enfoirés de Weyland-Yutani qui jouent les inspecteurs des travaux finis, alors si les ouvriers ne se serrent pas les coudes, où on va ? Au moins, certains d'entre eux, comme Singleton, manifestent leur soutien, mais vous n'hésiteriez pas à virer Hirsch et Holroyd si vous en aviez le pouvoir.

FORCE 3, AGILITÉ 2, ESPRIT 4, EMPATHIE 5

SANTÉ : 3

COMPÉTENCES : Mobilité 1, Combat à distance 1, Observation 2, Comtech 1, Commandement 3, Manipulation 2

TALENT : Jouer du galon

OBJET FÉTICHE : badge d'identification de la compagnie

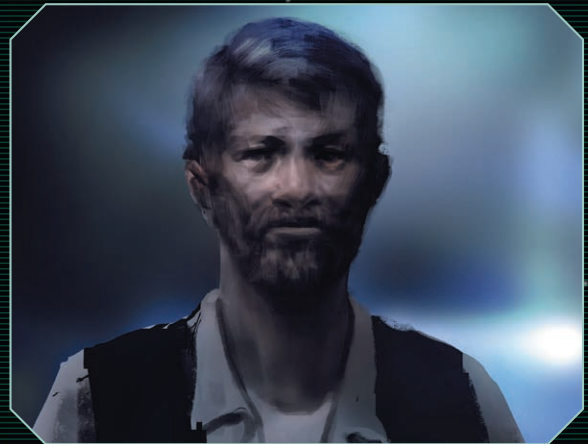
ÉQUIPEMENT : couteau, bolt gun Watatsumi (4 cartouches)

CAMARADE : Singleton

RIVAL : Hirsch

OBJECTIF PERSONNEL : vous ne le montrez pas, mais vous adorez les habitants de Hadley's Hope. À présent, vos amis sont en train de mourir, et vous devez vous venger des ronds de cuir qui ont provoqué cette crise. L'agent Reynolds et cette scientifique qui lui cire les bottes, Komiskey, doivent payer pour leurs crimes.

HIRSCH, EX-MARINE



NOM COMPLET : MORGAN HIRSCH

TRAVAIL : AGENT D'ENTRETIEN

ÂGE : 39 ANS

PERSONNALITÉ : RELIGIEUX

Vous faites le ménage à Hadley's Hope depuis le premier jour, et vous avez tout vu, tout fait. Quand vous avez déserté des Marines Coloniaux pour venir vous planquer ici, il y a une éternité, vous saviez que vous vous installiez à Hadley's Hope pour y rester jusqu'à la fin de vos jours. Le seul inconvénient ici, c'est MacWhirr. C'est votre patron, et elle vous le rappelle sans cesse, même si le jeune Singleton ne vous apprécie guère lui non plus.

FORCE 5, AGILITÉ 3, ESPRIT 3, EMPATHIE 3

SANTÉ : 5

COMPÉTENCES : Machines lourdes 1, Combat rapproché 3, Endurance 2, Mobilité 1, Combat à distance 2, Survie 1

TALENT : Déconnade

OBJET FÉTICHE : pendentif en forme de croix

ÉQUIPEMENT : chalumeau découpeur (Réserve d'Énergie 3)

CAMARADE : Sigg

RIVAL : MacWhirr

OBJECTIF PERSONNEL : certains combattent leurs propres démons. Si on vous a envoyé ces créatures, c'est pour mettre à l'épreuve votre foi en Dieu. Faites-les cramer et montrer au diable qui commande.

SINGLETON, PILOTE



NOM COMPLET : HANNAH SINGLETON

TRAVAIL : CONDUCTRICE DE TRACTEUR

ÂGE : 32 ANS

PERSONNALITÉ : AUTONOME

Vous vous êtes toujours débrouillée toute seule, toute votre vie. La seule leçon que vous ont apprise vos incapables de parents, c'est que la vie est dure, alors il faut se montrer plus dure encore. Vous voulez faire votre chemin, par tous les moyens possibles, et s'il faut laisser de côté quelques principes en route, eh bien... quelle importance? Puisque c'est ce que veut la compagnie, faites semblant d'apprécier MacWhirr et de détester Hirsch.

FORCE 4, AGILITÉ 5, ESPRIT 2, EMPATHIE 3

SANTÉ : 4

COMPÉTENCES : Machines lourdes 1, Combat rapproché 1, Combat à distance 2, Mobilité 2, Pilotage 2, Comtech 1, Commandement 1

TALENT : Téméraire

OBJET FÉTICHE : petit dinosaure en plastique

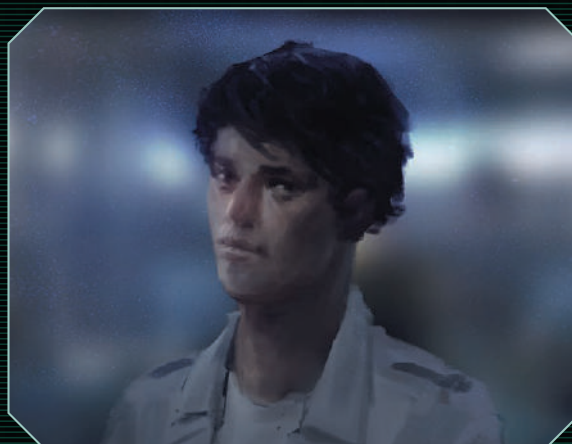
ÉQUIPEMENT : détecteur de mouvement M314 (Réserve d'Énergie 5), pistolet de service M4A3 (une recharge)

CAMARADE : MacWhirr

RIVAL : Hirsch

OBJECTIF PERSONNEL : vous êtes un agent dormant de Weyland-Yutani. Holroyd est un androïde de la compagnie, mais il ignore que vous faites partie de l'entreprise. On le soupçonne d'avoir désobéi aux ordres de la compagnie, alors tenez-le à l'œil. En outre, la nouvelle de cette crise ne doit pas se répandre, même s'il faut pour cela vous débarrasser de ceux de vos « amis » qui tenteraient de s'échapper.

SIGG, SCIENTIFIQUE



NOM COMPLET : SONNY SIGG

TRAVAIL : TECHNICIEN DE LABO

ÂGE : 29 ANS

PERSONNALITÉ : CURIEUX

Vous aimez votre job au labo, mais voilà que cette équipe d'inspection de Weyland-Yutani débarque et vous traite avec un mépris à peine déguisé. Pour vous Hadley's Hope n'est qu'une étape avant de passer aux choses sérieuses. Vous appréciez l'esprit ouvert de Hirsch, mais MacWhirr, elle, se comporte comme si l'endroit lui appartenait, et vous avec.

FORCE 2, AGILITÉ 4, ESPRIT 4, EMPATHIE 4

SANTÉ : 2

COMPÉTENCES : Observation 2, Comtech 3, Soins médicaux 2, Manipulation 1, Mobilité 2

TALENT : Analyse

OBJET FÉTICHE : blouse de labo

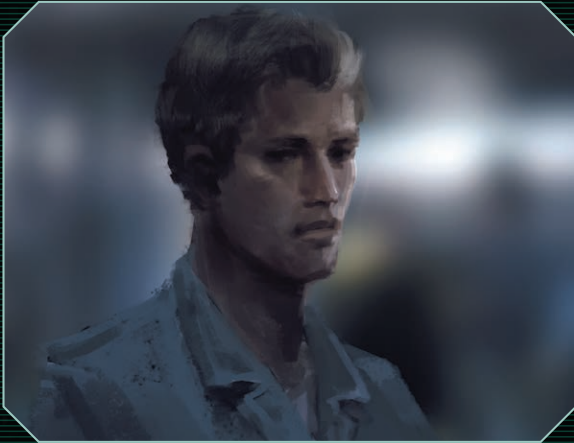
ÉQUIPEMENT : médikit

CAMARADE : Hirsch

RIVAL : MacWhirr

OBJECTIF PERSONNEL : ces membres de l'équipe d'inspection de Weyland-Yutani feront moins les malins quand vous les aurez coiffés au poteau et que vous aurez récupéré un alien pour la compagnie. Il vous suffit de mettre la main sur un spécimen vivant et de filer de LV-426. Rira bien qui rira le dernier.

HOLROYD, PROLO



TRAVAIL : MÉCANO

ÂGE : SEMBLE AVOIR UNE TRENTAINE D'ANNÉES

PERSONNALITÉ : TRAVAILLEUR

Vous êtes un androïde de Weyland-Yutani. Vous vivez sur LV-426 depuis deux ans à présent, et vous êtes un technicien réputé pour résoudre les problèmes sans se plaindre. Vous essayez de vous entendre avec tout le monde et dans l'ensemble, ça se passe plutôt bien. Cela dit, vous pensez que Sigg passe un peu trop de temps à geindre plutôt que de bosser, et pour une raison inconnue, MacWhirr ne vous apprécie pas.

FORCE 7, AGILITÉ 6, ESPRIT 4, EMPATHIE 3

SANTÉ: 7

COMPÉTENCES: Machines lourdes 3, Endurance 1, Combat à distance 1, Mobilité 1, Survie 1, Comtech 2, Soins médicaux 1

TALENT: Coriace

OBJET FÉTICHE: aucun

ÉQUIPEMENT: outils électroniques, montre Samani série E

CAMARADE: Hirsch

RIVAL: Sigg

OBJECTIF PERSONNEL : vous êtes au courant pour le vaisseau extraterrestre, et vous savez pourquoi Miranda est venue. Vous devriez étouffer l'affaire, mais vous vous sentez affreusement responsable de la situation. Vous devez faire tout votre possible pour sauver vos camarades, y compris vous sacrifier si nécessaire.

THEODORA KOMISKEY (PNJ)

ÂGE : 41 ANS

CARRIÈRE : SCIENTIFIQUE

Komiskey est la scientifique en chef de l'équipe de Miranda depuis des années. Bien qu'on l'ait longtemps laissée dans l'ignorance concernant la situation sur LV-426, elle a manifesté tout son soutien dès qu'elle a tout découvert. Elle ne croyait pas à ce qu'on racontait, et maintenant que les histoires se vérifient sous ses yeux, elle n'arrive pas à suivre.

FORCE 2, AGILITÉ 4, ESPRIT 5, EMPATHIE 3

SANTÉ: 2

COMPÉTENCES: Endurance 1, Observation 2, Comtech 2, Commandement 1, Soins médicaux 3, Pilotage 1

TALENT: Analyse

ÉQUIPEMENT: aucun

WES OSTERMAN (PNJ)

ÂGE : 49 ANS

CARRIÈRE : PROLO

La nouvelle vie qu'a commencée Osterman à Hadley's Hope est sa dernière chance, compte tenu du mal qu'il éprouve à s'accrocher à un job. Son travail consiste à entretenir les systèmes de chauffage. Quand on lui a ordonné de retourner à ses quartiers, fidèle à ce laxisme qui l'a poursuivi toute sa vie, il a simplement déclaré: « Et merde, je vais au bar de Billy boire un coup ! »

FORCE 4, AGILITÉ 3, ESPRIT 4, EMPATHIE 3

SANTÉ: 4

COMPÉTENCES: Machines lourdes 3, Combat rapproché 2, Endurance 2, Comtech 1, Manipulation 1, Mobilité 1

TALENT: Coriace

ÉQUIPEMENT: aucun