

## FROLLEY

« Va te faire foutre ! »

### Frolley

**Frolley** est un jeune homme d'un peu plus de 20 ans et qui a grandi au sein de **Rouillon**, près du Mans. Etant donné son âge, il n'a évidemment connu que la situation actuelle dans laquelle est le monde. Son père est l'un des grands chefs qui dirigent le village avec force ; le vieil homme commence sérieusement à décliner suite à son âge avancé. Du coup, les relations que Frolley entretient avec son père font des étincelles. Et parfois, elles allument un feu de colère qui se répand dans tout le village. Il y a beau avoir une vingtaine de familles au sein de Rouillon, les murs ne sont là que pour abriter : en aucun cas ils empêchent de tout entendre.

Frolley a fait les 400 coups lorsqu'il était adolescent et même avant. Il a plusieurs fois pénétré la cité interdite du Mans avec quelques copains de son âge ; ils s'amusaient à capturer de gros insectes pour les torturer jusqu'à la mort. Frolley détestait la vermine et il le montrait bien. Mais ce qui peut paraître comme un gâchis pervers aux premiers abords, devient tout à l'inverse un enfant qui cache une tristesse sans limite. Sa pauvre mère est morte d'une morsure d'araignée lorsqu'il n'avait que 6 ans. L'éducation que lui a donné son père est plus du registre de la maladresse et de l'incompétence que de l'amour paternel. Et pour combler ce manque d'affection, Frolley se faisait remarquer à sa manière. L'autorité était son pire ennemi et il avait de quoi faire avec un père chargé de la

responsabilité de Rouillon. Frolley a frôlé la mort à plusieurs reprises. Frôlé uniquement. Grâce à son sang-froid impressionnant et sa grande volonté, Frolley s'est sorti d'une centaine de mauvaises situations. Par exemple, il a réussi à mettre hors d'état de nuire une guêpe solitaire de sa taille en se protégeant avec une vitre : l'insecte s'est littéralement écrasé tellement elle avait pris de l'élan.

Afin de calmer ses ardeurs et le tenir à carreau, son père le mit sous la responsabilité du capitaine de la garde de Rouillon : **Gros-Jean**. Une masse impressionnante que Frolley a injuriée à plusieurs reprises. Cependant, il a vite stoppé ses provocations après avoir reçu les énormes poings de Gros-Jean dans la figure. Une seule claque de cet homme suffisait à mettre à terre pendant 10 bonnes minutes. Frolley dut ainsi apprendre à le respecter, à contre cœur. Avec les années, il apprit à être moins insolent et s'investit dans la protection du village. Gros-Jean avait pour méthode de le mettre en première ligne et n'hésitait pas à le choisir pour les boulots les plus dangereux. Il avait remarqué la grande facilité qu'avait le gamin à remonter les pistes. Frolley ne refusait jamais pour deux raisons : déjà parce qu'il n'avait pas le choix et aussi ne pouvait se résigner à avouer sa peur à quelqu'un. Il est à préciser que Frolley a, à maintes reprises, dû tuer des hommes sous les yeux de son mentor. Petit à petit, la reconnaissance de Gros-Jean l'atteignit et il commença à apprécier ses responsabilités. Néanmoins, même s'il est devenu à la fois aguerri et raisonnable, Frolley reste l'impulsif ténébreux qu'il était auparavant et cela lui a valu pas mal de bosses et de journées clouées au lit.

A ce jour, Frolley est l'un des meilleurs éléments de l'équipe de Gros-Jean. C'est un soldat spécialisé

## VERMINE

dans l'exécution plutôt que dans l'escorte ; de toute façon, il parle peu ou alors c'est pour sortir une injure. A ses heures perdues, il s'amuse à construire un véhicule de toute pièce uniquement avec de la récupération. C'est quelque chose qui le canalise beaucoup.



**Nom** Frolley  
**Profil** Homme de main ..... **Age** 24 ans .....  
**Penchant** Prédateur ..... **Taille** ..... **Poids** .....  
**Origine** Pays de Loire ..... **Yeux** ..... **Cheveux** .....

**PHYSIQUE** 60 : **MANUEL** 90 : **MENTAL** 70 : **SOCIAL** 60  
 Force ..... Agilité ..... Connaissance ..... Empathie .....  
 Rapidité ..... Précision 4 : Perception 4 : Persuasion 3  
 Santé 3 : Réflexes ..... Volonté ..... Psychologie .....

**RESERVE D'EFFORT** 150  
 Energique        
 Résistant        
 Fatigué        
 Epuisé       -10

**RESERVE DE SANG-FROID** 130  
 Inébranlable        
 Confiant        
 Stressé        
 Angoissé       -10

**SPECIALITES**

**PISTER**  
**ARMES A FEU**  
**MECANIQUE**

	Maitrise	Rare	Complexe
<input type="checkbox"/> D <input checked="" type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Débutant +10/10      Confirmé +10/20      Expert +20/20

**ARMEMENT**  
 Pistolet mitrailleur Uzi  
 Opinel

**Dommages** : .....  
**Portées** : .....

**RESERVE DE COMBAT** 0  
       
       
       
      -10

**SEUILS DE BLESSURE**  
 Touché 5 :      -1D  
 Blessé 7 :   -2D  
 Tué 9 :  -3D

**PROTECTIONS**

**Indice de Protection** : .....  
**Protection Spécifique** : .....

**MUNITIONS**

**Chargeurs** : .....

GROUPE **Rouillon**

Nature : **Fondateur survivaliste**

Activité : **Mercenariat**

Motivations : .....

Compagnons : **Gros-Jean**

EQUIPEMENT

**Trousse à outils**.....

**Pièces détachées de petite taille**

Notes : .....

Points  
d'Expérience

Réputation

V  
E  
R  
M  
i  
N  
E



Feuille de  
..... de  
Personnage