

GROS-JEAN

« Gare à toi mon gars ! Chuis de Rouillon moi et si tu fais chier un de Rouillon, tu déroutilles ! »

Gros-Jean

Il est grand, il est fort, il est musclé et la seule chose qui puisse le mettre à genoux, c'est les enfants. **Gros-Jean** a beau être une masse sans foi ni lois lorsqu'il sillonne les régions malfamées, il n'en reste pas moins un homme à l'écoute de ses sentiments prêt à tout lorsque cela implique un enfant. De ce qu'il raconte, Gros-Jean n'a jamais connu l'ancien monde et s'en moque royalement. Il a beau s'approcher de la trentaine, c'est un homme sain d'esprit qui a su s'adapter aux aléas qu'il a rencontré tout au long de son passé. Sa devise aurait pu être « ce qui ne te tue pas, te rend plus fort » : Gros-Jean a failli mourir des tas de fois alors il est ainsi aisé d'imaginer la carrure du bonhomme après ça. C'est à la fois un vrai dur à cuire aux poignes de fer et un bon vivant comme on en croise peu. D'ailleurs c'est un fervent amateur d'alcool et il ne se prive pas pour en abuser. Ca lui a valu un petit florilège de bagarres mais aucune défaite à ce jour, enfin de ce qu'il s'en rappelle. Et c'est peut-être sur ce point qu'il aurait fallu insister ; une certaine fierté s'est immiscée et son ego n'a d'égale que sa musculature.

Gros-Jean a grandi au sein d'une communauté de fermiers aux penchants conservateurs. La crise que le monde a connu au début du siècle n'a que très peu affecté le petit village où il a grandi. D'ailleurs, Gros-Jean s'amusait plus à écraser les gros insectes qu'à fuir les piqûres ou les morsures de la vermine.

Il n'avait pas peur d'elle et s'est mainte fois entraîné à éradiquer les nuisibles tout autour de sa maison. C'est sans doute à cette époque qu'il a affûté son don pour le lancer de couteaux. Cependant, il n'a pas fallu très longtemps pour qu'il exerce son talent sur des cibles plus grosses que des insectes ; à maintes reprises des étrangers ont tenté de renverser le pouvoir du village par des méthodes peu diplomatiques. Gros-Jean et d'autres villageois ne se sont pas gênés pour les éliminer sans état d'âme. Il y a même un cimetière exclusivement réservé aux grandes gueules à l'entrée du patelin. C'est par ces démonstrations de loyauté que Gros-Jean est devenu l'un des grands noms de la garde du village de **Rouillon**. Etant situé à quelques kilomètres de l'ancienne grande ville du **Mans**, il n'est pas rare que Rouillon soit sur le chemin de voyageurs plus ou moins louches. Et évidemment, Gros-Jean a de quoi faire et ne risque pas de chômer tant il y en a à mâter.

Gros-Jean est toujours bien entouré : ses amis d'enfance sont tous désormais de bons gaillards prêts à l'épauler en cas de coup dur. Qui plus est, la plupart sont gardes de Rouillon tout comme lui. A eux tous, ils connaissent plutôt bien les environs et notamment les ruines du Mans. Les quelques escapades au sein de la ville leur ont permis de se familiariser avec le coin. Du coup, Gros-Jean et ses amis n'hésitent pas à escorter des groupes de voyageurs pour qu'ils puissent traverser la ville sans problème. Parfois ils leur arrivent même d'accepter quelques boulots délicats nécessitant des muscles et du courage mais cela reste tout de même rare.

Gros-Jean a une femme et un fils. Même s'il ne le dit à personne, il lui arrive de fréquenter quelques demoiselles d'un soir lorsqu'il a trop bu, et ça tout le monde le sait... sauf sa femme. Son fils est tout

VERMINE

pour lui. Il est à la fois sa force, sa fierté et sa principale faiblesse. **Petit-Jean**, c'est comme ça qu'il l'a appelé.



Nom Gros-Jean
Profil Homme de main **Age** 32 ans
Penchant Humanité **Taille** **Poids**
Origine Pays de Loire **Yeux** **Cheveux**

PHYSIQUE 8D : **MANUEL** 10D : **MENTAL** 6D : **SOCIAL** 4D
 Force Agilité Connaissance 1. Empathie 1.
 Rapidité Précision 5. Perception Persuasion
 Santé 4. Réflexes Volonté Psychologie

RESERVE D'EFFORT 18D
 Energique
 Résistant
 Fatigué
 Epuisé -1D

RESERVE DE SANG-FROID 10D
 Inébranlable
 Confiant
 Stressé
 Angoissé -1D

SPECIALITES
 Maitrise Rare Complexe
 COUTEAU D C E
 BAGARRE D C E
 COMMANDEMENT D C E
 D C E
 D C E
 D C E
 D C E
 D C E
 D C E
 D C E
 Débutant +10/10 Confirmé +10/20 Expert +20/20

ARMEMENT
 4 couteaux équilibrés
 Revolver S&W 19
 Dommages :
 Portées :

RESERVE DE COMBAT 0

 -1D

SEUILS DE BLESSURE
 Touché 6 : -1 D
 Blessé 8 : -2 D
 Tué 10 : -3 D

PROTECTIONS
 Indice de Protection :
 Protection Spécifique :
MUNITIONS
 Chargeurs :

GROUPE **Rouillon**

Nature : **Fondateur survivaliste**

Activité : **Mercenariat**

Motivations :

Compagnons : **Frolley**

EQUIPEMENT

Flasque à whisky

Notes :

Points
d'Expérience

Réputation

V
E
R
M
I
N
E



Feuille de
Personnage