

MARS ATTACKS

LE JEU

SOLDATS HUMAINS



Figurine / Tir / Combat / Survie / Portée / Héroïsme / Capacités

1. Sergent US

4+

4+

5+

1-6

2

INTRÉPIDE,
TOUS AVEC MOI ! ♥

2. Soldat US avec
Lance-missiles

4+

6+

6+

3-20

-

INTRÉPIDE, PERFORANT

3. Soldat US avec
Mitrailleuse

5+

5+

6+

1-12

-

INTRÉPIDE, TIR DE
COUVERTURE

4. Soldat US avec Fusil

5+

4+

6+

1-6

-

INTRÉPIDE

Civil

-

6+

6+

-

-

CIVIL APEURÉ

MARS ATTACKS

LE JEU

FANTASSINS MARTIENS



	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
1. Chef d'Infanterie Martienne	4+	4+	5+	1-4	2		ARMURE, TOUS AVEC MOI ! ♥
2. Fantassin Martien avec Rayon Réfrigérant	4+	6+	6+	1-6	-		ARMURE, ON NE BOUGE PLUS !
3. Fantassin Martien avec Fusil Désintégrateur	4+	5+	6+	1-4	-		ARMURE

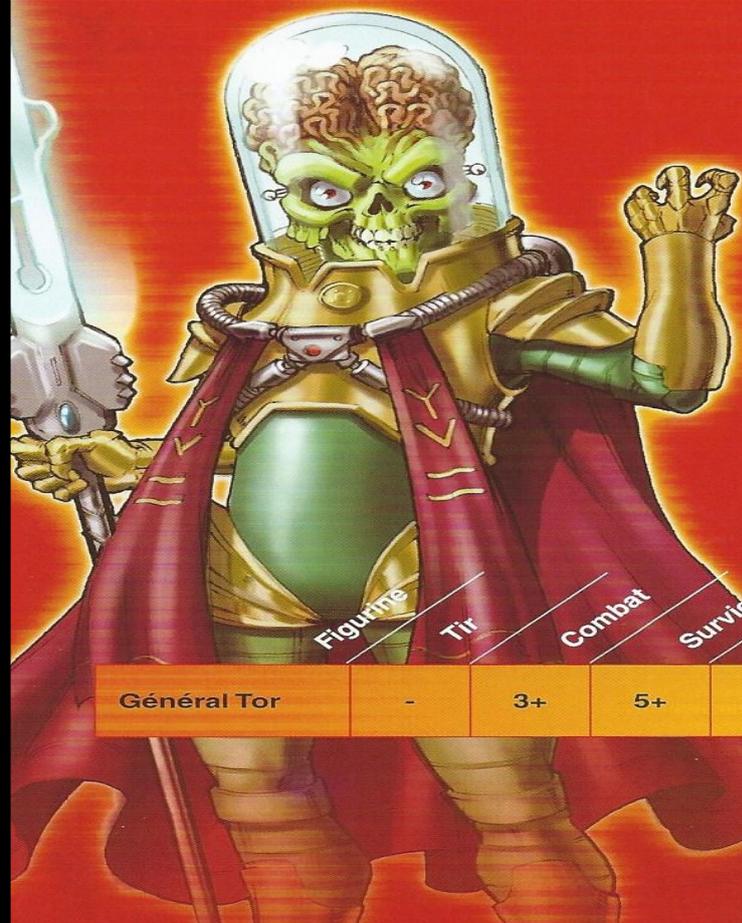
MARS ATTACKS

LE JEU

GÉNÉRAL TOR

Dans la flotte d'invasion, il y a ceux qui sont bien contents de pouvoir faire passer leurs échecs pour des victoires. Le Général Tor ne mange pas de ce pain-là. Il s'attend à ce que les humains aient ce genre de comportement, mais si l'un de ses soldats venait à agir de la sorte, la punition serait longue et douloureuse.

La volonté et l'ambition ont toujours représenté les plus grands atouts de Tor et son dévouement implacable a fini par payer. Il a mis la main sur quelque chose qui a été négligé par le Haut Commandement et il compte bien mener une enquête. Si son intuition est juste, il pourrait devenir l'un des principaux acteurs de l'invasion de la Terre...

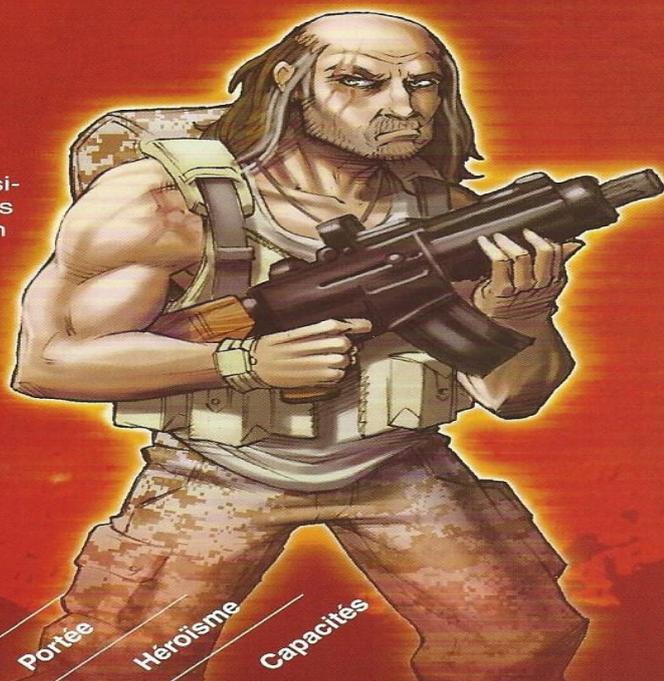


	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Général Tor	-	3+	5+	-	5		ARMURE LOURDE, SEIGNEUR DE GUERRE ♣, FURIE !

DEKE

Dans les collines au-delà de Greenville, il y a une cabane dissimulée au fond des bois. Vous pourriez avoir le nez dessus sans la voir. C'est ce qu'apprécie Deke. Il a vu pas mal de choses en son temps et il en sait beaucoup trop au goût des militaires. N'importe quel homme de moindre envergure aurait fui vers la frontière il y a longtemps, mais Deke sait ce qui se passe à Greenville. Il sait qu'ils vont venir. Et lorsqu'ils arriveront, il sera là, à les attendre, prêt à les recevoir.

Lorsqu'ont retenti les premières explosions et que les soucoupes ont traversé le ciel, Deke a réagi avec le calme et la précision d'un homme préparé à cet événement depuis des années. Il est descendu de son poste de vigie, et a récupéré son sac et son fusil dans la trappe dissimulée sous le poêle. Il savait exactement où aller.



	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Deke		3+	4+	3+	1-6	3	-

MARS ATTACKS

LE JEU

BUDDY ET BRANDI

Buddy et Brandi étaient en cavale à travers tout le pays quand l'invasion a commencé et leur ardoise a brusquement été effacée. Qui se soucie d'un couple d'escrocs venus du fin fond de la Virginie Occidentale lorsque le monde est en flammes ? Ils sont sauvages et imprévisibles, et leur penchant pour la violence s'est révélé utile plus d'une fois. Lui est du genre élégant et prétentieux, mais prêt à péter les plombs à tout moment. Elle est raide dingue de lui et un peu cinglée. Brandi pousse généralement Buddy à faire le sale boulot, mais quand les choses se corsent, elle sait se montrer à la hauteur.



Figurine

Tir

Combat

Survie

Portée

Héroïsme

Capacités

Buddy

5+

3+

4+

1-3

3

AMANTS MAUDITS ♣, FURIE !

Brandi

4+

6+

5+

1-3

3

AMANTS MAUDITS ♣

MARS ATTACKS

LE JEU

ASHLEY

Fille unique d'un père courtier d'assurance et d'une mère agent immobilier, Ashley connut une enfance dorée. Elle fit ses études dans une bonne école, elle était polie et bien élevée... Elle avait planifié sa carrière avant son seizième anniversaire. Les envahisseurs frappèrent le soir de son bal de promo et l'enfer se déchaîna. Elle abandonna ses amis et tenta de rentrer chez elle retrouver sa famille, mais une fois sur place, elle ne trouva qu'une ruine fumante. Elle ne s'abandonna pas au chagrin. Elle rejoignit un groupe hétéroclite de survivants et leur sauva la peau à plusieurs occasions grâce à son sang froid et à son sens de la planification. Mais elle n'a pas oublié sa famille. La vengeance est un plat qui se mange froid.



Figurine

Tir

Combat

Survie

Portée

Héroïsme

Capacités

Ashley

4+

6+

5+

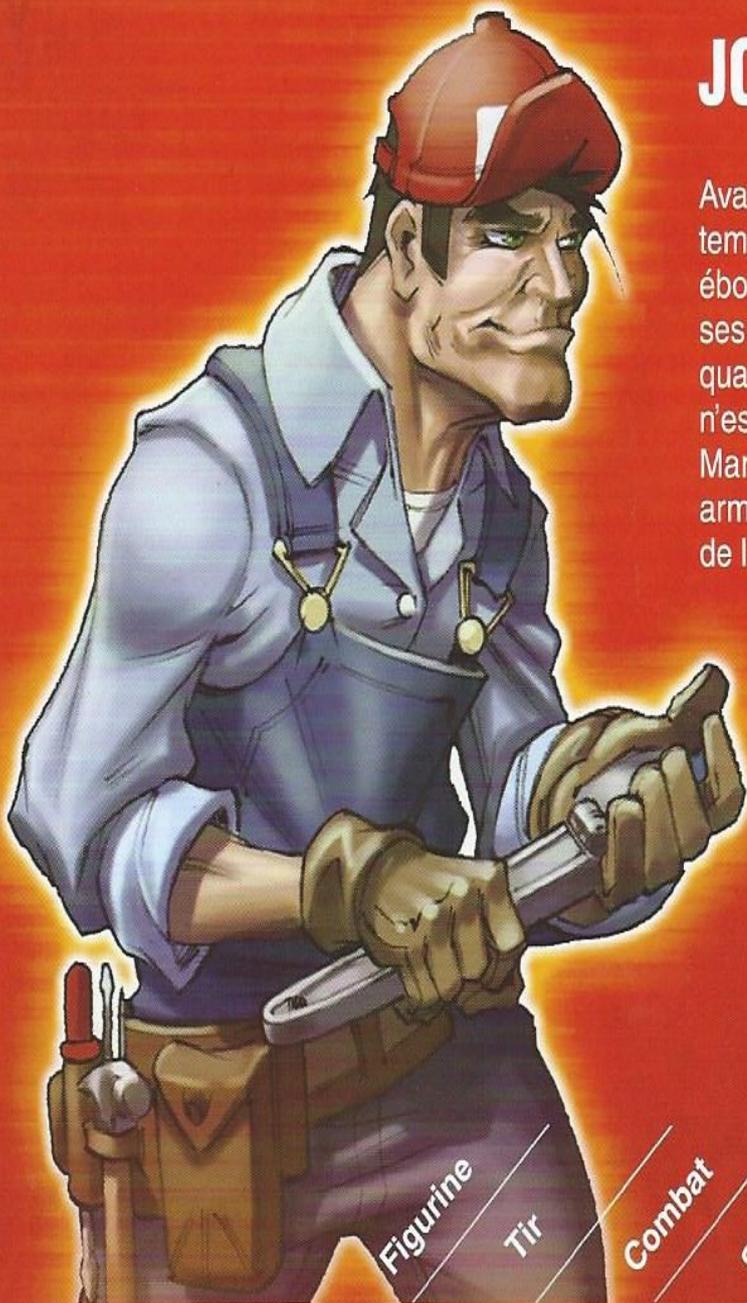
1-4

4

CHEF NÉ ♡, TIR RAPIDE

MARS ATTACKS

LE JEU



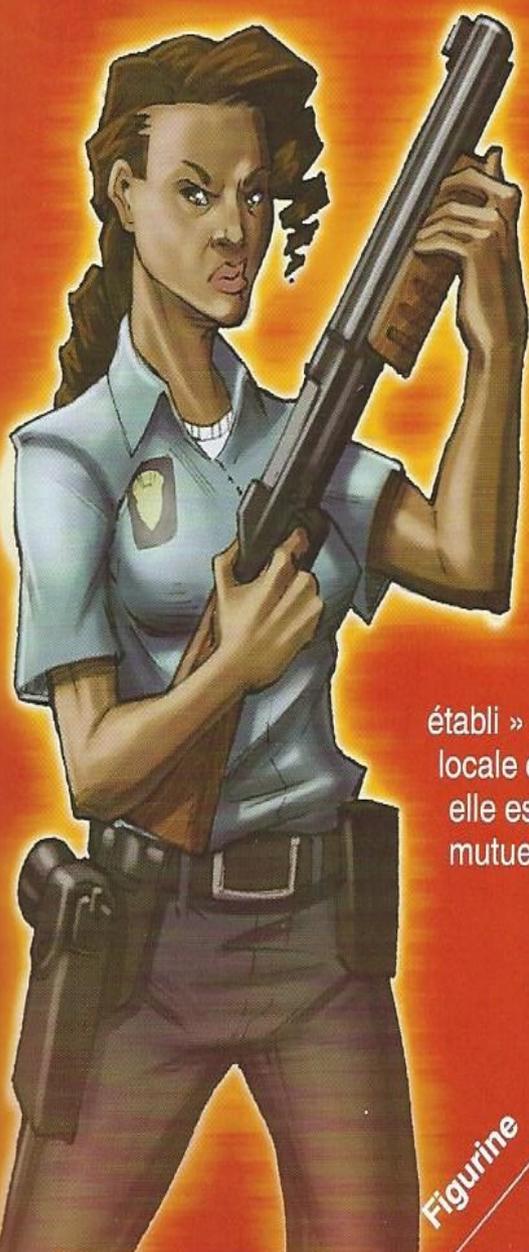
JOE

Avant l'invasion, Joe était mécanicien auto. Fut un temps, en tout cas. Avant ça, il avait été charpentier, éboueur, docker, routier... Toujours sur la route, il fuyait ses propres démons : le jeu, l'alcool et la bagarre. À la quarantaine passée, il ne possède rien à son nom, si ce n'est une tête pleine de compétences utiles. Lorsque les Martiens ont attaqué, il s'est trouvé un but, bricolant les armes et les véhicules de l'ennemi pour aider le peuple de la Terre à combattre.

	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Joe	-	3+	5+	-	4	BRICOLEUR ▼	

MARS ATTACKS

LE JEU



EVA

Eva connut une enfance difficile. Sa famille était toujours sur la route, à la suite d'un père qui recherchait du boulot d'un État à l'autre. Quand elle quitta l'école secondaire, elle décida qu'elle n'en pouvait plus : elle allait s'installer quelque part, obtenir un bon emploi et mener une vie tranquille. Sept ans plus tard, elle était agent de police à Greenville. Le truc, c'est qu'elle ne réalisait pas à quel point la stabilité pouvait être ennuyeuse. Sa routine consistait à remplir de la paperasse, à patrouiller en périphérie de la ville et parfois même à ramasser un poivrot afin qu'il aille cuver en cellule. Mais c'était toujours mieux que de vivre au jour le jour, pas vrai ?

Le jour de l'invasion, elle s'occupait de l'un de ses « clients » réguliers, un adolescent rebelle du nom de Troy, qui s'insurgeait contre un « ordre établi » bien vague. Il s'était fait prendre en train de taguer le mur de la supérette locale et elle lui balançait son sermon habituel lorsque tout bascula. Maintenant, elle est coincée avec le gamin et elle fait de son mieux pour assurer leur survie mutuelle alors que les Martiens ravagent la ville.

Figurine

Tir

Combat

Survie

Portée

Héroïsme

Capacités

Eva

3+

4+

5+

1-3

4

AUTORITÉ ▼

MARS ATTACKS

LE JEU

TROY

« Venez à Greenville, qu'ils disaient, l'endroit le plus sympa du Sud ! »

Pour Troy, ils peuvent tous pourrir en enfer. Greenville, ça craint. Il ne voulait pas quitter Miami, mais apparemment, le job de sa mère la forçait à déménager au milieu de nulle part. Et pourquoi était-il obligé de la suivre, d'ailleurs ? Après tout, à seize ans, il était capable de s'assumer... Mais non, il fallait venir s'enterrer dans ce trou perdu. Sans compter que sa mère n'est jamais à la maison. Et qu'il s'en fiche, de toute façon.

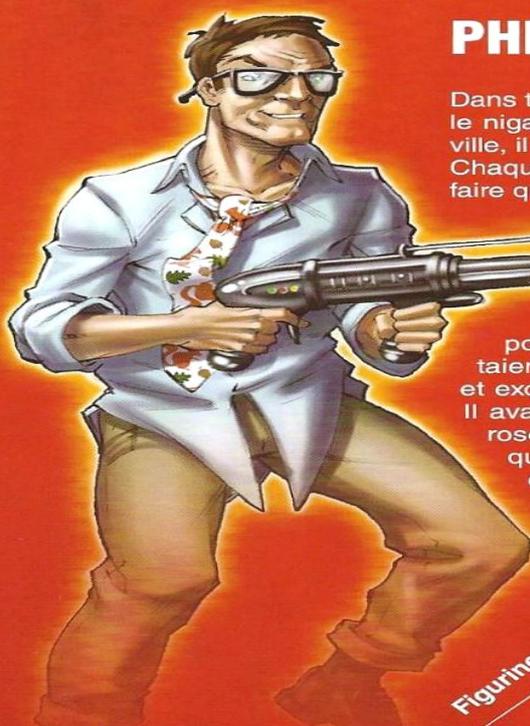
Il s'est toujours attiré des ennuis à force d'essayer d'être lui-même, comme la semaine dernière quand il s'est fait serrer par cette femme-flic pendant qu'il taguait l'épicerie du coin. Il savait qu'elle s'en prenait à lui parce qu'il était étranger. En ville, tous les gamins bombent les murs et les flics s'en foutent. Il essayait d'expliquer son point de vue lorsqu'un boucan d'enfer a retenti et que le gérant qui l'engueulait a disparu dans une explosion de fumée et de poussière. Pas cool. L'Agent Tête-de-nœud voulut intervenir quand le bâtiment d'en face fut lui aussi pulvérisé. C'était l'enfer. Troy a beau avoir eu la trouille de sa vie, il considère quand même que c'est ce qui est arrivé de mieux à Greenville depuis des années.



	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Troy	4+	6+	5+	1-6	3	TROP DE NUITS BLANCHES ▼	

MARS ATTACKS

LE JEU



PHIL

Dans tous les groupes, on trouve une tête de Turc. La cible de toutes les vanes, le nigaud qui foire toujours tout. C'était Phil. Lorsqu'il quitta le lycée de Greenville, il obtint un boulot de scribouillard chez Nicholson Distribution et Logistique. Chaque année, il se disait qu'il était grand temps pour lui de s'affirmer et de faire quelque chose de sa vie. 23 ans plus tard, il n'avait toujours pas bougé. Aujourd'hui, il s'accommode tant bien que mal des miettes que la vie veut bien lui laisser, et salue l'adversité avec une convivialité docile en la jouant : « souris, même quand le monde entier est contre toi ».

Il était au plus bas, se demandant comment il pouvait encore supporter ses collègues qui cachaient sa collection de figurines ou qui mettaient du sel dans son sucrier... quand ça a commencé. Un truc si choquant et excitant à la fois que toutes ces années perdues furent presque balayées. Il avait enfin une chance de devenir quelqu'un. Évidemment tout n'était pas rose ! Des envahisseurs extraterrestres dévastaient la ville et tous les gens qu'il avait jamais connus étaient morts. Mais en fait, quand on y pensait, cette situation avait permis de résoudre pas mal de ses problèmes et un des Martiens avait perdu un pistolet à rayon juste devant sa porte. Finalement, il n'avait pas à se plaindre. Ouais, tout bien considéré, Phil a le vent en poupe. S'il est dit que les derniers seront les premiers, alors son heure de gloire approche !

Figurine Tir Combat Survie Portée Héroïsme Capacités

Phil	4+	6+	5+	1-4	4	EMPOTÉ
------	----	----	----	-----	---	--------

EDWYN

Sir Edwyn de Hoo était un chevalier du roi en 1504, un guerrier vertueux qui se dressait contre l'injustice et la corruption qu'il débusquait au sein de la noblesse. Lorsqu'il entendit parler d'inquiétants envahisseurs étrangers qui s'en prenaient aux villes côtières et réduisaient leurs habitants en esclavage, il mena courageusement ses hommes à la bataille, à Folkestone. Surpassés sur tous les plans, à l'exception de celui de l'honneur, Edwyn combattit bravement, mais fut vaincu et capturé. Les envahisseurs le balancèrent dans les entrailles de l'un de leurs grands vaisseaux, mais la guerre n'était pas terminée ! Il revint à lui après Dieu sait combien de temps, au milieu du chaos, du vacarme et des flammes. Chancelant, il émergea de l'épave du vaisseau ennemi pour se retrouver dans un nouveau monde inconnu, peuplé de gens bizarrement vêtus et pourvus d'armes étranges. Constatant qu'ils étaient les ennemis de ses ennemis, il ramassa une épée au sol, une arme telle qu'il n'en avait jamais vue, et entreprit de leur venir en aide.



Figurine Tir Combat Survie Portée Héroïsme Capacités

Edwyn	-	3+	4+	-	5	ARMURE, INTRÉPIDE, TUEUR DE DRAGONS, FURIE !
-------	---	----	----	---	---	--