



Carmen McCallum

samedi 4 octobre 2003, par [Two Gun Bill](#)



Ancienne activiste de l'IRA, spécialiste du maniement des armes, formée à la guérilla urbaine, Carmen Mc Callum vend depuis quelques années ses talents au plus offrant. Exfiltration, rapt, sabotage... La belle affiche un palmarès qui ferait rougir de honte la plupart des commandos de marines. Ses derniers faits d'armes les plus médiatisés comprennent notamment l'évasion de Naoko Sonada d'une plate-forme prison australienne et l'arrestation en plein ciel de l'industriel Samuel Earp. On la dit aujourd'hui retirée du mercenariat mais des rumeurs la disent toujours active, à titre personnel toutefois...

Carmen Mc Callum



Attributs : Agilité d10, Intellect d8, Ame d8, Force d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d10, Connaissance de la rue d10, Conduite d8, Crochetage d6, Discrétion d10, Escalade d8, Lancer d6, Navigation d6, Natation d8, Perception d10, Persuasion d8, Piloter d6, Pister d8, Savoir (armes à feu) d10, Savoir (combinaisons de combat*) d8, , Tir d10, Tripes d8

*comprend les combinaisons spatiales et sous-marines



Allure : 6 - **Parade :** 8 - **Résistance :** 6 - **Charisme :** 0

Handicaps : Désagréable

Atouts : Art de la parade, Nerfs d'acier, Relations (Belfast), Rock n'Roll !, Séduisante, Sens du Danger, Tête froide, Tireuse d'élite, Volonté de fer

Équipement : Carmen dispose toujours de l'équipement dernier cri nécessaire à sa mission : armes à visée intelligente, outils nanotechnologies, implants audio, dolphin suit etc. A une époque, on la disait en contact permanent avec une I.A. nommée Bugg mais ses rumeurs semblent aujourd'hui infondées.

P.-S.

Carmen Mc Callum créée par Fred Duval et Olivier Vatine, dessinée par Gess - Dessins copyright Editions Delcourt - Utilisés sans autorisation.

Savage Worlds et le logo Smilin' Jack sont des marques déposées de Great White Games, Inc.



- Utilisées sans autorisation