

Pour le MJ

Vrama Loch et Liana Todd furent amants il y a des années. Ils s'adonnaient à des jeux pervers et sexuels dans des orgies sans fin. Liana s'éprit fortement de Vrama (Voir Equinoxe P27), le côté perversion de Vrama l'attirait mais lui faisait peur en même temps.

Vrama, de son côté, considérait Liana comme une belle femme qu'il affectionnait beaucoup. Il prenait du plaisir avec elle, la considérait comme une excellente élève dans la débauche. Mais jamais il ne lui rendit l'amour que Liana attendait de cet homme. Son âme mourait à petit feu de ne pas être reconnu par cet homme. Et un jour, tout bouscula.

Durant une orgie organisée par Vrama, Liana eu un choc psychologique : plusieurs hommes la violentèrent. Son esprit cessa de fonctionner pendant que son corps subissait des tortures physique, le drame arriva : Liana libéra un effet polaris, une désintégration moléculaire, qui tua ses tortionnaires. Liana était sonnée et Vrama la laissa seule dans un rire sadique. Elle resta seule ainsi durant des heures, ne sachant pas comment réagir, que dire ou faire. Puis, sa psyché fragile prit une décision à sa place, elle devait tuer Vrama, lui ne l'avait jamais aimé et encore moins soutenue dans cette épreuve. Elle découvrit en même temps son pouvoir Polaris : le contrôle mental. Son cerveau mit au point un plan. Elle ne pouvait pas affronter directement Vrama. Sa haine et son amour pour lui étaient trop forts pour effectuer une confrontation directe. Elle décida de s'exercer avec son nouveau pouvoir et de prendre le contrôle d'autres pour attaquer et tuer Vrama. Mais, son plan fut contrarié.

Elle ne savait pas que Vrama était aussi un adepte du pouvoir Polaris. Le jour de la première attaque de Liana, Vrama n'eut aucun mal à libérer un mangeur d'esprit pour se défendre et tuer l'infortuné qui tentait de l'éliminer. Le mangeur d'esprit, une fois rassasié de la victime, disparu dans les méandres du flux en glissant sur les parois d'Equinoxe. Liana fut choquée à nouveau et sa détermination grandit pour éliminer l'amour de sa vie.

C'est ainsi qu'une étape de leur perversion naquit entre eux. Liana choisissait et contrôlait des victimes pour tuer Vrama, et ce dernier se défendait en invoquant ce terrible mangeur d'esprit. Vrama changea d'avis la concernant et commença à nourrir un sentiment amoureux alors que Liana haïssait ouvertement Vrama. Durant des années leur relation fut chaotique et instable. De temps en temps, ils pouvaient se retrouver et partager une passion dévorante puis ils passaient à une tuerie par innocents interposés.

Et c'est comme cela que la légende des ombres d'Equinoxe naquit (Voir Equinoxe page 38). Des témoins purent voir ces mangeurs d'esprits du flux glisser sur les parois de la station neutre. Invariablement, cela était accompagné du meurtre d'une personne.

Depuis peu, tout cela est passé sous la forme d'un jeu dont l'un et l'autre ne peuvent se passer. L'un et l'autre n'étant pas prêts à se tuer. Et Liana devint la protectrice de Vrama, ce dernier, trop confiant, fut visé par plusieurs enquête. Liana utilise son contrôle mental sur les enquêteurs ou personnes s'intéressant de trop prêt à Vrama pour aller le tuer. Et, à chaque fois, Vrama se défendait grâce à son mangeur.

Un diplomate de la Ligue Rouge, Mauro Pole, montait un dossier conséquent sur Vrama démontrant ses liens avec des sectes d'assassins et de trafiquants de drogue. Mauro avait même la preuve comme quoi c'est un membre influent du culte d'Ashnir. Liana prévint secrètement Vramar de cela, celui-ci, sans rien dire, sut que Liana allait s'occuper de lui. Connaissant ses habitudes pour le Deadalus, Vrama s'y rendit aussi pour attendre l'attaque de Liana contrôlant Mauro. De cette façon, pensa-t-il, les preuves allaient disparaître. Ils purent récupérer le dossier de Vrama mais ils ne recouvrirent pas le fichier de l'ambassade. Ce sont les PJ qui tomberont dessus et qui pourront commencer à faire un lien entre Vrama, Liana et cette série de meurtre.

Scène 1 : Deadulus et MORT

Comme présenté, les PJ vont se retrouver dans le bar Deadulus (Voir Equinoxe page 27). Chacun a ses habitudes ou une bonne raison d'y être. L'ambiance y est très bonne et le MJ peut à loisir immerger les PJ avec ce complexe de loisir, qui sert aussi de bar haut de gamme. Cela peut aller en mangeant des mets très raffiné, boire du vin naturel, mais aussi des jeux, prostitué, etc... La majorité des discussions tournent autour de l'annexion de Fuego Libertad et bon nombre de diplomates spéculent sur une escalade qui ne peut mener qu'à une guerre.

Faites intervenir le BARMAN qui prendra la commande à la table du DIPLOMATE, du VEILLEUR et de l'ESPION. L'ENQUETEUR sera à la table juste à côté en train de boire un verre par exemple ou de manger. C'est le moment idéal de faire de tour de table pour que les PJ puissent se présenter rapidement et interagir entre-deux.

Rapidement, deux escouades de Veilleurs vont investir le Deadulus dans le calme. Les deux escouades sont commandées par un sergent qui demandera à tous de se tenir et qu'un contrôle de routine est en cours. Les PJ pourront bien sûr interagir. Et le sergent, devant un capitaine Veilleur, dira qu'un meurtre a été commis il y a peu dans le secteur. Ils ont été appelés quand un témoin a hurlé de terreur. Si un PJ questionne le sergent sur l'identité du mort, ce dernier dira que son l'ID qui a été retrouvé sur lui, il s'agirait d'un certain Mauro Pole. Le sergent pourra rajouter, en fonction du questionnement, qu'un témoin a vu une ombre glisser sur les parois d'Equinoxe au moment du meurtre.

Le lieu du crime

Une fois que les PJ seront sur place, ils verront un impressionnant cordon de sécurité autour d'un parc jouxtant quasiment le Deadulus. Le sergent donnera des ordres de laisser les PJ en paix, vu qu'il y a un supérieur qui peut prendre le relais. Les PJ pourront constater la mort de Mauro Pole. A première vue, aucune de ses possessions n'as été volé. Mais le plus troublant, c'est son expression. Il a comme une expression de terreur, des yeux livides et révulsé, enfin les traits tirés. Aucune trace d'impact, aucune violence physique, ni coup de couteau ou balles. A première vue, Mauro semble être mort de peur.

Les Veilleurs ont aussi un témoin qui est actuellement en cours d'audition juste à côté du lieu du crime. Les PJ pourront parler avec celui-ci. C'est un jeune employé de l'O.E.S.M prénommé Karl Indar. Il leur dira qu'il devait se rendre à l'ambassade de Luam pour parler des tensions entre Luam, Hélène et Tyr. Quand il aperçut Mauro, celui-ci se débattait et hurlait de terreur. Puis, il vit une ombre, comme une espèce de démon, le happer. La victime s'écroula à terre avec cette expression de terreur et l'ombre glissa sur la paroi d'Equinoxe avant de totalement disparaître.

Mauro Pole

Les PJ ne pourront en savoir plus à ce stade du scénario. Et s'ils demandent d'avoir des renseignements sur Mauro Pole, le DIPLOMATE, ESPION sauront qu'il avait un bureau à l'ambassade de la Ligue se trouvant au même niveau ainsi qu'une cabine privé à proximité de l'ambassade. Que les PJ fouillent sa cabine avant ou après être allé à l'ambassade, celle-ci a été forcée et tout a été retourné. Datapad, documents et autres ont déjà été volé. Ils auront plus de chance à l'ambassade.

Les PJ pourront accéder facilement à l'ambassade, surtout si les Veilleurs ont déjà prévenu de leur arrivé pour avoir des informations sur Mauro. Les personnes de l'ambassade seront coopératives et les PJ pourront rencontrer Olaf Faltor (voir Equinoxe page 26). Que ce soit de la part d'Olaf ou n'importe quel personne de l'ambassade, tout le monde s'accordera à dire que Mauro était un excellent diplomate mais particulièrement agressif envers les Hégémoniens et leurs alliés. Sinon, personne dans l'ambassade ne lui connaissait d'ennemi.

Les PJ pourront accéder à son bureau. Celui-ci est spartiate et ne possède qu'un ordinateur avec ses dossiers en cours.

ORDINATEUR		
TYPE DE MATERIEL_		
Ordinateur personnel	Poids :	200 grammes
Ni.max des prog.	Gestion système	Potentiel
11	6	38
Génération/NT	Blindage IEM	Intégrité
III / IIII	0	10
Programmes		
Programme de cryptage : 8		
Programme de sécurité : 7		
Programme de données : 6		

Capacité : 65

Avant de pouvoir accéder au programme de donnée, les PJ devront faire tomber le programme de sécurité et le cryptage, utilisé sur la base de données, en accord avec les règles de duel d'ordinateur fournit sur LdB2 à la page 21.

La base de données, appelé Ombre, décrit avec minutie les différentes attaques qui ont été répertorié sur Equinoxe. Donnez aux PJ l'aide de jeu nommé Ombre.

Avec cela, les PJ vont pouvoir commencer une enquête dite de terrain. Ils ont une information essentielle : un diplomate possédant un service de sécurité composé de pirates et autres malandrins. La réponse sera assez rapide : Vrama Loch.

Cela peut venir du barman, du diplomate qui aurait pu le côtoyer ou effectuer des jets en recherches d'informations pour que le MJ aiguille les PJ dans cette direction.

Scène 2 : Vrama Loch

Les PJ pourront approcher de Vrama de deux façons. Soit demandé audience, soit le suivre. Mais si les PJ se renseignent avant sur Vrama, donnez les indications générales sur lui se trouvant sur le supplément Equinoxe page 27.

Si les PJ suivent Vrama, ils pourront assez facilement le trouver. Il ne se cache pas et se fait remarquer par son groupe d'assassins qui le suit en permanence et qui le protège. Et le suivre ne sera pas très compliqué non plus. La difficulté provient de son groupe qui sera extrêmement vigilant. Et si les PJ se font remarquer, les assassins n'hésiteront pas à intervenir.

Bien sûr, ils ne tueront pas les PJ. Mais ils seront efficaces pour les attirer dans un guet-apens. A la faveur d'une ruelle, d'un coin un peu plus désert ou autre, les PJ se feront acculé par les assassins de Vrama. Au mieux, les assassins tenteront de faire peur au PJ. Au pire, ces derniers donneront une correction au PJ.

S'il opte pour l'audience, ils devront se rendre à l'ambassade du Royaume de l'Indus. Vu qu'ils n'auront pas de rendez-vous, la personne de l'accueil tentera de les faire partir. A ce moment, Vrama passera et la personne de l'accueil l'interpellera pour lui demander s'il est libre pour recevoir les PJ.

Mettez vos PJ dans le bain avec sa personnalité. Il est et sera arrogant avec la personne de l'accueil et les PJ. Et les PJ seront rapidement dissuadés de faire quoi que soit car il sera toujours accompagné de son groupe d'assassins. Il ne voudra pas voir les PJ quel que soit le prétexte. Puis, il partira dans ses bureaux en laissant tout le monde en plan.

Liana aura vu ou entendu que le groupe de PJ cherchent des informations sur Vrama. Cela ne lui plait guère après l'élimination de Mauro Pole, elle va donc passer à l'action.

Les PJ risquent à nouveau ou tenter de suivre Vrama dans les quartiers des diplomates. Si les PJ ont idée de faire autre chose, Liana tentera quand même quelque chose contre les PJ. Et cela se passera quand un Veilleur, sous contrôle, attaquera les PJ.

Ils croiseront fortuitement ce Veilleur, qui a subi un conditionnement par Liana auparavant grâce à son contrôle mental, et sortira son arme pour tirer sur le premier PJ à sa portée. Les PJ auront droit à un jet de réaction. Puis, le combat commencera contre le Veilleur. Ce dernier tentera de tuer au moins un PJ au péril de sa vie. N'hésitez pas décrire le Veilleur ne cherchant même pas à se cacher et vidant son chargeur comme s'il n'avait plus rien à perdre.

Durant le combat, les PJ pourront bénéficier d'un jet en analyse empathique avec un malus de 3. Seul l'enquêteur aura un bonus de 6. Ils pourront remarquer, sur une réussite, que le Veilleur a un teint extrêmement pale, ses yeux ont une lueur étrange (mélange de furie meurtrière et d'incompréhension), un rictus ressemblant à une parodie de sourire.

Si Vrama est à proximité, il lâchera ses chiens de garde. Cela peut rapidement dégénérer si le MJ fait intervenir une escouade de Veilleurs. Car ayez en tête que ce niveau des ambassades est d'habitude calme et que bon nombre de Veilleurs patrouille dans le coin.

Cela peut tout à fait basculer en bain de sang si des innocents sont présents à ce moment.

Les PJ pourront ensuite prendre la fuite ou se faire arrêter par les Veilleurs. Cette dernière éventualité est à prendre en dernier recours. Ils seront interrogés et sans doute incarcérés. Ceci dit, cela peut permettre de faire jouer cela en scène optionnelle avec des témoins venant raconter l'agression et disculper les PJ de leur action. Dans le cas de la fuite ou de l'arrestation, les PJ pourront remarquer une femme prendre la fuite (jet de PER). Cela peut être rattrapé par un jet de chance si les PJ ont échoué leur jet de PER. Cette femme ne pourra pas être rejointe et sera vu de dos. Clairement, ses vêtements démontreront que celle-ci doit être une diplomate.

Si les PJ ont trop avancé dans le scénario, vous pouvez simuler la poursuite de Liana par les PJ. Les jets d'athlétisme seront nombreux pour tenter de la rattraper. Les Veilleurs seront aussi à leurs trousses et se feront inmanquablement rattrapé et arrêtés.

Dans tous les cas, les PJ trouveront un élément qui les mèneront à Liana. Ceci pourra être découvert durant la poursuite. Liana perdra son Pass pour l'ambassade hégémonienne et les PJ pourront le récupérer. Ou en revenant plus tard sur le lieu de l'agression, les PJ pourront tomber sur le Pass de Liana. Libre au MJ de gérer l'arrestation des PJ s'ils ont pu récupérer le pass de Liana. Ceci sera à moduler en fonction de leurs actions et interaction avec les Veilleurs.

Scène 3 : Liana Todd

Comme pour la scène précédente, les PJ vont pouvoir tenter d'approcher Liana ou tenter de la suivre. Mais ils ne la trouveront pas. Ils pourront seulement interroger ses collègues de travail à l'ambassade hégémonienne. Tous pourront s'accorder à dire que Liana n'est pas une très grande diplomate et qu'elle profite de son statut pour vivre une vie d'oisiveté. Certains pourront dire qu'elle est attirée par les hommes qui la flattent et la couvrent de cadeaux, d'autres n'auront que du mépris pour un parasite qui ne fait rien de ses journées.

Modulez les réactions des PNJ envers Liana. Et tous n'auront pas le même discours. Mais un élément ressortira assez souvent. Liana était amoureuse d'un homme dont elle gardait jalousement l'identité. Elle aurait lâché au travers de quelques conversations que cet homme lui a montré la véritable voie à prendre et que les importuns, parasites qui s'approcheraient trop de lui n'avaient qu'à bien se tenir.

***Pour le MJ :** Liana est en panique suite à cette attaque où les PJ auront pu s'approcher d'elle d'une manière dangereuse. Elle retrouve Vrama qui la rassure et lui promet de tout faire pour supprimer ces inopportuns. Ils vont travailler de concert pour éliminer le groupe de PJ. Pour cela, Liana va tenter un conditionnement sur le PJ ayant la VOL la plus faible. Puis, Vrama entrera en scène avec son mangeur d'esprit et s'en prendra à un autre membre du groupe. Dans le chaos, Liana pourra contrôler mentalement le PJ conditionné et lui ordonner une attaque sur ses compagnons. Et si ce n'est pas suffisant, les assassins de Vrama pourront terminer le travail.*

Scène 4 : Ombre

Au moment où les PJ sont dans Equinoxe en train de poursuivre leur enquête et d'être aux trousses de Vrama et Liana, ces derniers vont mettre leur plan à exécution.

Liana, caché à bonne distance des PJ, va prendre pour cible celui qui a la VOL la plus faible. Le combat contre la VOL du PJ se fera quand celle-ci sera tombée à 0. Le PJ aura les bras ballants, totalement hébété et sans comprendre ce qui se passe autour du joueur. Une fois que le PJ sera neutralisé, Liana lancera un ordre de contrôle de mental qui sera : attaquer. Le PJ passera à l'attaque et prendra pour cible le PJ le plus proche de lui.

Durant la neutralisation mentale, le PJ peut ressentir des maux de tête, des vertiges, etc...

Ensuite, deux assassins viendront « prêter » main forte au PJ. Puis, au bout de deux ou trois tours de combat, Vrama entrera en action avec son mangeur d'esprit. Cette fois-ci, Vrama ne prend plus de gants et ne se cache pas, sûr de son pouvoir. Mais un grain de sable arrivera au moment où il appellera le mangeur. Ceci peut être une balle sifflante, un PJ qui tentera de le plaquer, etc... Mais Vrama ne contrôlera pas le mangeur et ce dernier va attaquer le PJ ou PNJ le plus proche.

Liana comprendra que la situation lui échappe. Elle relâchera son contrôle mental et criera de revenir à la raison.

La situation pourra très bien dégénérer pour Liana. Elle pourra être tuée par un PJ, un assassin de Vrama ou par le mangeur. Mais elle pourra être sauvé in-extremis et se ranger définitivement du côté des PJ. Sur une action d'éclat des PJ, elle pourra aussi se ranger de leur côté.

Si Liana vit, elle pourra donner tous les détails, par la suite, de sa relation avec Vrama. Sinon, les PJ pourront trouver son datapad sur elle avec le récit de sa vie.

Le MJ peut suivre le cheminement donné plus haut en le modulant en fonction des jets de dé sur les compétences de maîtrise Polaris et leur effet. Sinon, le MJ peut aussi laisser la scène se gérer d'elle-même en fonction des incidents Polaris et effet indésirable si des échecs ou catastrophes arrivent sur les pouvoirs Polaris. Cette possibilité peut donner des effets très intéressants en matière de RolePlay, de jeu aussi mais peut se révéler meurtrier pour PJ et PNJ.

Un mix des deux est envisageable pour que le MJ puisse garder la main sur le scénario et laisser les PJ se sublimer dans cette horreur.

Le MJ doit avoir à l'esprit que l'utilisation de pouvoir Polaris s'accompagnera de jet de choc si le jet est réussi. Si le jet de maîtrise est raté, une libération involontaire surviendra.

Donnez du corps au mangeur d'esprit. C'est le point d'orgue du scénario de l'ombre. Elle sera implacable. Donnez peur à vos PJ.

Scène 5 : Le flux

Après le chaos de la scène précédente, Vrama, dans son arrogance et sa démesure, va vouloir tuer les PJ. Il les rend responsables de la mort ou du retournement de Liana. Vrama va entraîner les PJ dans le flux et les tuer définitivement.

Les PJ vont se sentir bizarres. Les contours de la cité vont devenir étranges. La réalité est distordue. Les distances sont difficilement estimables. Les sens sont totalement perturbés. Vrama, sans le savoir, utilise le pouvoir de Vortex Physique.

Puis, les PJ seront aspirés dans le flux, à l'intérieur une zone grise. Ils verront Vrama s'enfuir en direction d'un énorme gouffre : le gouffre psychique.

Appuyez-vous sur les descriptions se trouvant sur le LdB 1 page 265.

En s'approchant du gouffre, Vrama tentera vainement d'appeler son mangeur mais celui-ci ne viendra pas. Les créatures du flux resteront loin du gouffre.

Le plan désespéré de Vrama sera de précipiter les PJ dans le gouffre.

Une fois Vrama tombé dans le gouffre psychique, les PJ pourront trouver un phare psychique. A partir de ce phare, les PJ seront en sécurité. Puis, ils entendront une voix les guider. Enfin, ils pourront facilement trouver une bordure grise grâce à la voix les orientant. Les PJ traverseront la frontière et se trouveront devant Demeter.

Les PJ seront enfin à l'abri chez Demeter. Ce dernier questionnera les PJ sur leur histoire et leur intrusion dans le flux. Demeter pourra expliquer qu'il a senti une énorme perturbation dans le flux. Ce qui lui a permis de les guider jusqu'à lui.

Scène 6 : Conclusion

Les PJ seront pris en charge par Demeter et le culte du Trident. Ils auront échappé à Vrama et à son mangeur d'esprit. Les PJ auront eu la satisfaction d'avoir mis hors combat deux monstres qui auraient écumé encore les coursives d'Equinoxe. Ils pourront reprendre une vie normale.

Qui sait ? Une ombre pourrait les attaqué au moment où ils s'y attendront le moins.....

Annexes

Dans cette section, le MJ trouvera les informations utiles pour la bonne marche du scénario.

- **Veilleur** : Vous trouvez les caractéristiques des soldats Veilleur dans le supplément Univers page 349
- **Veilleur – Officier** : Pour ce PNJ, les caractéristiques sont aussi à la même page du même supplément.
- **Assassins de Vrama** : Prenez les archétypes assassins dans le supplément Univers P 351.
- **Mauro Pole** : Excellent diplomate de la Ligue Rouge, Mauro Pole est un fervent adepte de la réduction à néant de l'ennemi héréditaire, l'Hégémonie. Il a eu de cesse, auprès du Culte et de l'O.E.S.M, d'effectuer de nombreux moratoires sur les hégémoniens en tentant de réduire leur flottes, leur force armée, voire même de taxer le commerce hégémonien dans des mesures dantesques. A chaque fois, ses moratoires ont été déboutés. Mais la prise de Fuego Libertad lui a permis d'exprimer son talent et de montrer toute la monstruosité du voisin ennemi. Cependant, Mauro a été affecté par la mort de son aide diplomatique et ami par une Ombre. Puis, ce fut un diplomate de la Ligue par le même modus operandi. Mauro pensa que c'était un hégémonien qui s'en prenait directement à son peuple. S'il avait suffisamment de preuves, il pourrait les donner à qui de droit montrant un acte de guerre contre la Ligue Rouge. C'est pour cela qu'il avait commencé une enquête dessus.
- **Liana Todd** : Liana est une jeune diplomate hégémonienne. Mais son poste sur Equinoxe rime avec plaisir et délice. Et aucunement avec le travail. Liana est une superbe et charismatique jeune femme qui n'a pas eu de chance en croisant Vrama. Vrama l'a totalement vampirisé et a fait d'elle son jouet alors que Liana est totalement amoureuse de lui. Elle est prête à tout pour que Vrama puisse l'aimer comme elle le voudrait. Elle se donne à lui et à ses jeux pervers et orgies sans retenue. Mais quelque part, ce mode de vie lui déplaît terriblement et elle voudrait une vie saine et harmonieuse avec Vrama. Elle voudrait se détacher de cet homme au final. Elle est sensible à la flatterie et compliments.

<< Liana Todd								
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	10	9	13	12	15	14	17
A.N.	0	1	0	2	1	2	2	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact			-1	Réaction				13
Résistance aux Dom.			0					
COMPÉTENCES								
Analyse empathique (3+10)			13	Maîtrise Polaris (4+10)				14
Séduction (6+9)			15	Contrôle mental (4+8)				12
Recherche d'informations (4+5)			9					
Discrétion\filature (3+12)			15					
Espionnage\surveillance (4+8)			12					
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS								
Sexy								
ARMES & EQUIPEMENTS								

BLESSURES		Corps	Vêtement camouflage intelligent (-7). Mini-pistolet.
Légères	(5)	□□□□	
Moyennes	(10)	□□□	
Graves	(15)	□□□	
Critiques	(20)	□□	
Mortelles	(25)	□□	
Mort/Membres détruit	(30)	Mort	

- Vrama Loch** : Vrama est une personne malfaisante et n'octroie aucune humanité pour son prochain. Il a seulement un petit faible pour Liana avec qui il a développé une relation basée sur un jeu mortel pour les malheureux passant leur chemin. Vrama tient à cette relation pour le côté distrayant du jeu. Mais il s'avère que, petit à petit, il se rend compte d'une certaine forme d'amour pour Liana. Pourtant son côté manipulateur et sûr de lui ne permettront jamais de lui avouer son amour. Vrama est une personne hautaine qui n'hésite pas à se moquer ouvertement de ses interlocuteurs. Il est toujours accompagné d'une garde rapproché d'assassins prêt à le défendre. Les rumeurs le concernant sur ses contacts avec des trafiquants de drogue et des sectes d'assassins sont vraies.

<< Vrama Loch								
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	12	14	13	10	14	16	12
A.N.	2	1	2	2	1	2	3	1
Modif. de Dom. au contact			+1	Réaction			11	
Résistance aux Dom.			-1					
COMPÉTENCES								
Armes de poing (3+7)			10	Maitrise de l'effet Polaris (6+8)			14	
Combat mains nues (3+10)			13	Maitrise de l'écho Polaris (5+7)			12	
Intimidation (4+14)			18	Mangeur d'esprit (5+10)			15	
Science [Politique] (4+12)			16					
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS								
Cabine privé \ Mégalomanie								
ARMES & EQUIPEMENTS								
BLESSURES		Corps	Armes de poing. Brouilleur (niveau 6).					
Légères	(5)	□□□□						
Moyennes	(10)	□□□						
Graves	(15)	□□□						
Critiques	(20)	□□						
Mortelles	(25)	□□						
Mort/Membres détruit	(30)	Mort						