

POLARIS

LE JEU DE RÔLE



FEMME(S) FATALE(S)



FEMME(S) FATALE(S)

LE SOUPÇON EST UN POISON. MAIS PARFOIS JUSTIFIÉ.

Une aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Polaris* en édition *Adventure*.

PROLOGUE

Ce scénario peut être joué après *La Musique adoucit les mœurs* et s'inscrit ainsi dans la mini-campagne *Crimes ordinaires dans la Cité-Neutre*.

La société ArmaTech cherche à développer un nouveau modèle de fusil à énergie, le FX-S. Sheila Arcun, l'une des chercheuses travaillant pour la société, trouve la mort alors que le projet piétine. Son compagnon, Modéc, persuadé que Sheila a été assassinée pour d'obscures raisons, engage alors les héros pour mener l'enquête et obtenir vengeance...

ARMATECH ET SHEILA ARCUN

Située au niveau 3 d'Équinoxe, cette entreprise possède une bonne réputation : elle traite bien ses employés et produit des équipements énergétiques fiables. Son projet de fusil FX-S piétine, malgré les compétences de ses ingénieurs.

Sheila, responsable de ce projet, semble la seule à en comprendre les problèmes, bien qu'elle n'ait aucune idée précise sur la manière de les résoudre. Un jour, elle découvre un autre ingénieur, Hector Torin, en train de lire ses notes dans son bureau ! Après une confrontation verbale — durant laquelle Sheila accuse Hector de vouloir lui voler son travail — ils se rendent tous les deux dans le bureau de Rosa Verseau, la DRH d'ArmaTech. Cette dernière défend Hector, arguant qu'il faut « partager les bonnes idées », « mettre en commun les efforts », et que « la réussite vient de l'équipe, non des individus ».



SHEILA ARZUN

Cela ne plaît pas du tout à Sheila. Intelligente, elle garde néanmoins pour elle son ressentiment. Après en avoir discuté avec son compagnon, Modec, elle décide d'en parler au directeur de l'entreprise, Norl Omperl. Hélas, avant de pouvoir le faire, elle se fait agresser dans une ruelle. Son corps sans vie n'est découvert que quelques heures plus tard par les Veilleurs qui concluent à un vol ayant mal tourné — aucun objet de valeur n'ayant été retrouvé sur Sheila.

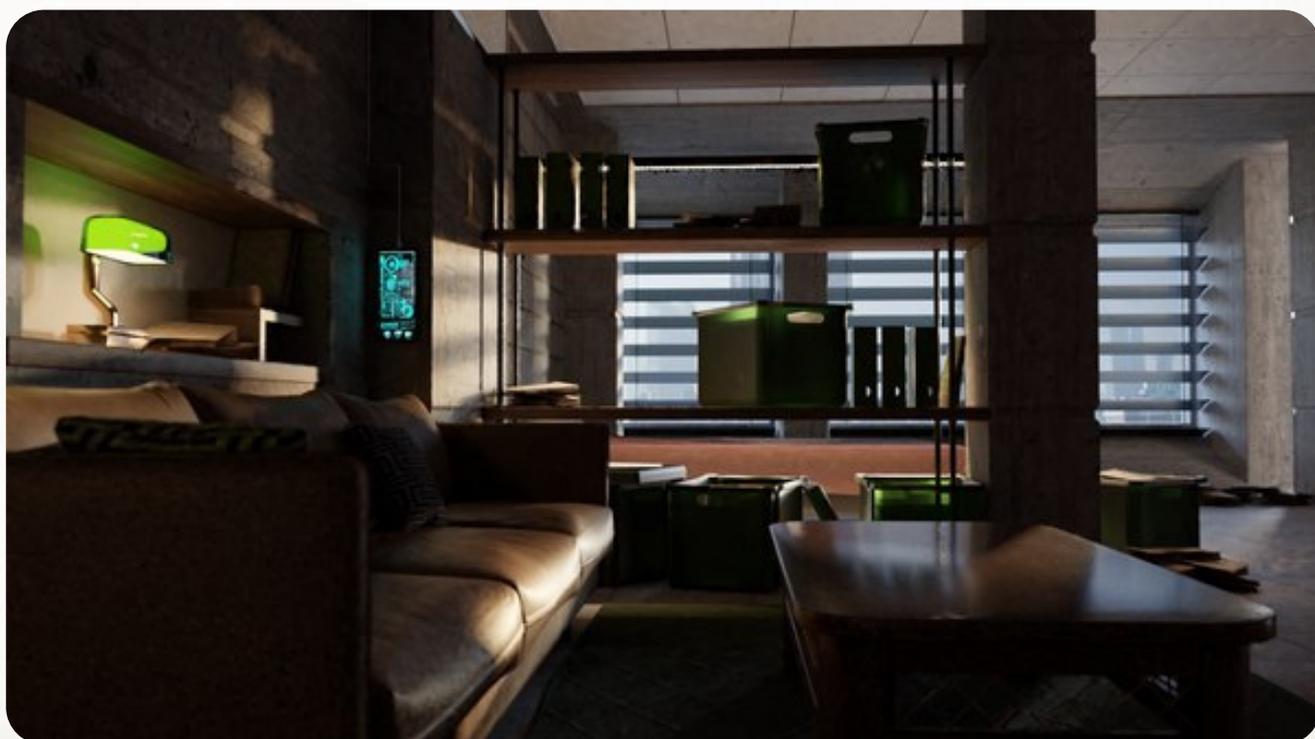
LES SOUPÇONS DE MODEC

Apprenant la nouvelle, Modec est persuadé que Sheila a été assassinée pour couvrir quelque chose. Il se remémore les sentiments de sa compagne alors qu'elle lui narrait l'histoire : Modec pense que Sheila a été tuée pour l'empêcher de parler des agissements d'Hector Torin à Norl Omperl. Il tente de rencontrer Omperl, mais est d'abord reçu par Verseau. Après une écoute attentive et patiente, la DRH d'ArmaTech lui enjoint de se reposer.

« Une terrible nouvelle comme celle-ci vous affecte et obscurcit votre jugement. Je vous assure qu'Hector ne souhaitait que faire progresser notre projet. Il est également durement affecté par la triste nouvelle, comme nous tous. Tous nos chercheurs sont en congé pour quelques jours. Le projet reprendra une fois la douleur de notre perte passée. »

Désemparé, Modec ne sait plus quoi faire. Il n'arrive pas à croire que le projet FX-S, qui tenait tant à cœur à Sheila, soit arrêté. Il décide de réunir quelques économies et d'engager des enquêteurs privés. Il rencontre alors les héros au Triton assoiffé et leur raconte l'histoire. Il met l'accent sur ses doutes concernant l'honnêteté de Torin, allant même jusqu'à accuser Verseau de connivence ! Modec refuse d'entendre raison et veut absolument que les héros fassent parler Torin.

Entretemps, l'appartement de Sheila et Modec (ils vivent ensemble au niveau -2 de la Cité-Neutre) se fait cambrioler.



UN ORDINATEUR PERDU

Lorsque Modéc rentre chez lui, il constate que son logement est sens dessus-dessous. Il cherche rapidement ce qui a pu disparaître... Et constate la disparition de l'ordinateur personnel de Sheila. Il communique immédiatement cette information aux héros, s'en servant éventuellement pour les convaincre d'accepter la mission, si ce n'est pas encore fait.

Fouiller méticuleusement le logement permet de se rendre compte que seuls des objets pouvant se vendre facilement manquent (petits bijoux, objets utiles...).

Mener l'enquête dans le quartier permet d'obtenir la description d'un individu de petite taille, plutôt fluet, entrant furtivement dans le logement de Modéc, avant d'en repartir un peu plus tard. Une Prouesse en Réseautage permet de remonter la piste de l'individu sur quelques blocs avant de la perdre. Toutefois, les héros apprennent que le voleur est en réalité une femme aux cheveux cuivrés.



HECTOR TORIN

LA SCÈNE DU CRIME

Aller sur le lieu de l'assassinat de Sheila permet de rencontrer un mendiant qui a assisté à la scène : convaincu de parler, il donnera la description d'un individu de petit gabarit, donnant un coup de poignard précis pour tuer Sheila, avant de lui faire les poches. Avec une Prouesse, les héros apprennent que l'agresseur est en réalité une femme aux cheveux cuivrés, ce qui n'est pas très courant.

Si les héros disposent des accréditations nécessaires — comme un permis de chasseur de primes, ou un généreux pot-de-vin à qui de droit — ils peuvent demander à voir le corps en s'adressant aux Veilleurs. Étudier le corps (Succès en Soins) permet de comprendre que Sheila ne s'est pas défendue (aucune trace de coup ailleurs que sur sa blessure, rien sous les ongles, etc.). Il faut toutefois obtenir une Prouesse en analysant le sang pour y trouver des résidus de poison (doom).



MODEC



HECTOR TORIN ET NÉO-GEN

L'ingénieur, bien moins doué que Sheila, se terre dans son logement du niveau -3 d'Équinoxe. Trouver son adresse peut se faire de deux manières :

- Accéder aux dossiers du personnel d'ArmaTech (soit en version papier, soit en version numérique), ce qui nécessite de s'introduire sur le site.
- Parler à des collègues de Sheila (quelques noms et adresses peuvent être communiqués par Modec). L'un d'entre eux la connaît.

S'INTROUIRE DANS LES LOCAUX D'ARMATECH

Modec peut indiquer aux héros que les locaux sont peu fréquentés la nuit, mais quand même bien gardés. En effet, quatre gardes patrouillent à l'intérieur du bloc, deux par deux. Un autre surveille les caméras depuis l'accueil de l'entreprise, juste après la porte principale du bloc. Une caméra à balayage surmonte cette porte : y accéder sans être vu requiert un jet de Discrétion, et crocheter la porte nécessite un jet de Subterfuge à -1 limité par Électronique. Toutefois, entrer sans être vu par le garde de l'accueil est impossible. S'il n'est pas neutralisé dès le premier round de combat, il déclenche en action gratuite une alarme faisant accourir les gardes et libérant deux drones de sécurité.

La porte de service du bloc est également surveillée par une caméra. Un Succès en Discrétion permet de s'approcher de la porte sans être repéré. Toutefois, crocheter la porte de service

nécessite un jet de Subterfuge à -2 limité par Électronique.

Si l'une des caméras extérieures repère les héros, deux gardes d'ArmaTech se dirigent rapidement vers la porte concernée. Ils tireront sans hésiter ni poser de questions. Deux Échecs successifs ou un seul Échec critique lors d'une tentative de crochetage d'une serrure déclenchent un verrouillage d'urgence (le malus passe à -4), et une alarme faisant accourir les gardes et les drones de sécurité.

D'autres caméras à balayage surveillent les locaux (couloirs, salles importantes). Des Succès en Discrétion permettent d'éviter de se faire repérer.

Toutes les portes internes sont verrouillées (Subterfuge limité par Électronique), et certaines (bureaux des directeurs, locaux de recherches, etc.) sont très difficiles à crocheter (Subterfuge à -2 limité par Électronique). Les gardes disposent toutefois de cartes d'accès. Là encore, deux Échecs successifs ou un seul Échec critique lors d'une tentative de crochetage déclenche un verrouillage d'urgence et une alarme (comme précédemment).

Les ordinateurs sont également verrouillés (Informatique à -1 pour les pirater, à -2 pour celui du poste de garde afin de neutraliser/désactiver les alarmes et les caméras). Là encore, deux Échecs successifs ou un seul Échec critique lors d'une tentative de piratage déclenchent un verrouillage d'urgence de l'ordinateur (malus de -4), et une alarme (comme précédemment).

Les dossiers du personnel existent toutefois en papier, dans une salle d'archive. Un Succès en Recherche permet de trouver celui de Torin.

INTERROGER LES COLLÈGUES DE SHEILA

Modéc connaît deux collègues de Sheila, ainsi que leurs adresses. Parler avec eux peut toutefois s'avérer suspicieux : si les héros obtiennent deux Échecs en Persuasion ou Intimidation pour leur demander des informations sur Hector Torin, ils préviennent ArmaTech. Rosa Verseau, soucieuse du bien-être de ses employés, décide alors d'intervenir. Voir le paragraphe Embuscade !

Si les héros obtiennent deux Succès ou une Prouesse en discutant avec les collègues de Sheila, ils obtiennent l'adresse approximative de Torin. Il leur faut un dernier Succès en Réseautage dans le quartier indiqué pour trouver l'ingénieur.

RENCONTRER HECTOR TORIN

Une fois l'adresse obtenue, les héros peuvent rencontrer Torin. Sa porte est verrouillée (Subterfuge à -1 limité par Électronique). Torin est un individu plutôt fluet, assez vénal, et quelque peu lâche. Le faire parler s'avère assez facile, surtout en le menaçant. Toutefois, ce n'est pas un meurtrier : il n'est pour rien dans la mort de Sheila.

En cas de Prouesse des héros (Persuasion ou Intimidation), Hector Torin leur avoue travailler en réalité pour Néo-Gen, une entreprise concurrente d'ArmaTech. Il fournit régulièrement un rapport d'espionnage d'ArmaTech à Néo-Gen,

en passant par un contact, toujours différent à chaque fois. Son prochain rendez-vous est prévu dans deux jours, au bar La Sirène échouée (niveau -1), lieu calme assez apprécié des techniciens en tout genre. Il ne sait pas quelle personne il doit rencontrer, juste que le mot de passe sera « les méduses alambics n'aiment pas les algues tueuses ». Le rapport consiste en un petit disque de données échangé discrètement contre un autre avec des instructions.

Les héros peuvent également trouver toutes ces informations dans l'ordinateur de Torin (Informatique à -1 pour passer la sécurité, puis Recherche) ainsi que tous les rapports déjà donnés à Néo-Gen par Hector, car celui-ci en a gardé une copie... ce qui pourrait lui attirer des ennuis si Néo-Gen l'apprenait !

Il y a 4 mois - rapport 1 : « Ai pris contact avec Hervé. Me suis intégré dans l'équipe sans soucis. Collecte des données personnelles en cours. »

Rapports 2 à 5 - dates allant jusqu'à 2 mois : les données des autres scientifiques, des rapports complets sur eux mais sans grand intérêt, quelques documents sur le projet FX-S (Succès en Sciences à -2 nécessaire pour comprendre les documents sans pouvoir toutefois en tirer des choses vraiment utiles pour l'enquête).

Il y a 2 mois - rapport 6 : « Effervescence chez AT : le projet a progressé par un ajout de S. A., la responsable. » Quelques données suivent.

Rapports 7 et 8 : Torin explique qu'il n'arrive pas encore à en apprendre plus, mais deux expressions sont relevées, disruption cyclique et densité périodique. Les données sont corrompues.

Rapport 9 : « S.A. semble la seule à comprendre ce fichu projet, mais même elle n'arrive pas à tout faire. J'essaie de l'approcher plus, mais elle est méfiante. Je vais tenter de pirater son ordinateur dès que j'aurais une bonne occasion. »

Le dixième rapport, le prochain à faire, contient une partie des données que Torin a pu lire et voler à Sheila. Elles sont toutefois incomplètes, et il n'est pas possible d'en tirer quelque chose de réellement utile.

S'il est interrogé au sujet d'Hervé, Torin ment en disant qu'il s'agit d'un employé de Néo-Gen qui a facilité son recrutement chez ArmaTech en lui fournissant un CV en béton. Si les héros réussissent un jet de Persuasion ou Intimidation à -4, Hector leur révèle qu'Hervé occupe un poste assez important dans ArmaTech, mais qu'il ne s'agit pas d'un scientifique.



ROSA VERSEAU

Si les héros n'arrivent pas à convaincre Hector Torin, ou s'ils le laissent seul après l'entrevue, il préviendra Rosa Verseau. Voir le paragraphe Embuscade !

L'entreprise Néo-Gen, assez connue sur Équinoxe, est spécialisée dans le développement de nouvelles technologies. Elle niera en bloc les révélations d'Hector Torin.

LE CONTACT DE TORIN

Bien qu'il soit persuadé du contraire, Hector Torin n'a rencontré qu'un seul agent de Néo-Gen durant tous ses rendez-vous : Tria Gull. Cette femme, au physique androgyne, se fait facilement passer pour quelqu'un d'autre : il s'agit d'une métamorphe ! Lors du prochain rendez-vous avec Torin à la Sirène échouée, elle prend l'apparence d'une femme aux cheveux cuivrés. Les héros peuvent la découvrir s'ils surveillent Torin, soit en espionnant le rendez-vous à la Sirène échouée, soit en montant la garde près de son logement. En effet, Torin risque facilement de se trahir et Gull le surveille. Elle a pour ordre de l'éliminer et de détruire toute preuve reliant Torin à Néo-Gen si les choses empirent pour l'entreprise rivale d'ArmaTech.

Dangereuse et sans scrupule, Gull garde un dossier sur chaque personne avec laquelle elle a travaillé. Ces dossiers sont cachés dans son ordinateur, lui-même dissimulé dans son logement du niveau -3 de la Cité-Neutre. Il faut obtenir un Succès en Perception à -2 pour trouver la cachette (un renforcement astucieux dans un mur, avec une ouverture électronique dissimulée — on peut percevoir le courant électrique dans le mur), puis réussir un jet d'Informatique à -1 pour pirater l'ordinateur. Les dossiers sont codés et nécessitent un Succès en Informatique à -1 pour être décryptés.

Dans sa cachette, Gull a également entreposé plusieurs fausses ID, de l'argent, quelques armes, des poisons... ainsi que l'ordinateur personnel de Sheila Arcun (Informatique à -2 pour le déverrouiller). Cet ordinateur contient plusieurs fichiers sur le projet FX-S, dont des réflexions personnelles de Sheila sur les différents problèmes rencontrés par son équipe. Toutefois, ces fichiers sont codés et fragmentaires : les héros ne peuvent pas en tirer grand-chose eux-mêmes.

EMBUSCADE !

Si Tria Gull se sent menacée, ou si les héros ont éveillé les soupçons de Rosa Verseau, Gull leur tend une embuscade dans un coin discret de la ville. Jyffle et Mornulf, deux malfrats de sa connaissance, seront là pour l'aider à se débarrasser des gêneurs.

Capturée et interrogée avec succès (Persuasion ou Intimidation), Tria Gull avoue avoir assassiné Sheila Arcun à la demande de Néo-Gen, afin de ne pas compromettre ses agents infiltrés, même si cela signifie un retard dans le projet FX-S. Professionnelle, Gull tente de négocier sa libération contre les informations qu'elle possède, de l'argent ou des services.

Les héros ont toutefois besoin d'une Prouesse pour qu'elle leur révèle qui est Hervé - mais ils peuvent trouver cette information dans ses dossiers : il s'agit de Rosa Verseau ! Gull reconnaît même que Verseau a commandité l'assassinat de Sheila Arcun, et pas Néo-Gen, car elle se sentait menacée par l'ingénieure. Rosa Verseau lui a ensuite ordonné de voler l'ordinateur personnel de Sheila pour en récupérer toutes les informations utiles, mais Tria Gull n'a pas encore pu le lui remettre.

ET ENSUITE ?

Aux héros de décider quoi faire. Livrent-ils Hervé ou Gull à Modéc pour qu'il ait sa vengeance ? Révèlent-ils à ArmaTech pour qui travaillent réellement Torin et Hervé ? L'entreprise sera ravie d'apprendre qu'elle est victime d'espionnage industriel de la part de Néo-Gen, mais obtenir des preuves fiables s'avérera compliqué, Rosa Verseau ne gardant aucune trace de son double jeu. Elle essaiera d'abord de persuader les héros de son innocence, usant sans vergogne de ses talents d'oratrice et de sa mutation, avant de tenter d'acheter leur silence pour une forte somme d'argent (ou un contrat juteux avec Néo-Gen).

Les héros peuvent également négocier avec Néo-Gen, et laisser Modéc à son chagrin. Ce dernier, poussé par la douleur, finira par faire une grosse bêtise...

PROTAGONISTES

MODEC

MODEC

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6, Réparation d6, Tir d6.

Handicaps : Obsession (Majeur — connaître la vérité et venger sa bien-aimée).

PARADE	RÉSISTANCE
4	7 (2)

ACTIONS

✂ **Poing-choc** : Combat d4, d6+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 20 charges, Défenseur désarmé.

☒ **Pistolet choc** : Tir d6, 8/16/32, 2d6 non létaux, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

ÉQUIPEMENT

Pistolet choc, vêtements en cuir renforcé (+2, tout le corps), ID.

ARMATECH

GARDE D'ARMATECH (X15)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Réparation d6, Tir d8.

PARADE	RÉSISTANCE
7	8 (3*/2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Blocage** : bonus d'Attaque à plusieurs contre lui -1.

ACTIONS

✂ **Matraque-choc** : Combat d8, d6+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 40 charges.

☒ **Pistolet choc** : Tir d8, 8/16/32, 2d6 non létaux, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

✦ **Double détente** : Tir et dégâts +1 par attaque, munitions x2.

ÉQUIPEMENT

Matraque-choc, pistolet choc, protection Spider (+3*, torse), vêtements en cuir renforcé (+2, tout le corps), ID, carte d'accès d'Arma-Tech.





DRONE DE SÉCURITÉ D'ARMATECH (X2)

Allure : Vol 6.

Agi d6	Âme d6	For d4	Int d4	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d4, Perception d6, Tir d8.

PARADE 5	RÉSISTANCE 5 (2*)
-------------	----------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Armure +2***. Plaques de blindage.
- * **Créature artificielle** : +2 pour annuler Secoué, ne respire pas, ne se nourrit pas, est immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à Réparation.
- * **Point faible (électricité)** : subit +4 aux dégâts électriques, résiste à Sonné avec Vigueur -2 si causé par un choc électrique.
- * **Propulsion (propulseur)** : Allure 6 (vol).
- * **Sans peur** : immunisé à la Terreur et à l'Intimidation.
- * **Système de visée** : annule 2 points de malus sur les tirs.
- * **Taille -2** : Petit (-2).

ACTIONS

- ✦ **Matraque-choc** : Combat d6, d6+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 40 charges.
- ✦ **Pistolet-mitrailleur** : Tir d8, CdT 3, 12/24/48, 2d6 PA 1, 35 coups, Rafale courte, Silencieux.

ÉQUIPEMENT

Matraque-choc, pistolet-mitrailleur.

HECTOR TORIN

HECTOR TORIN



Allure : 6.

Agi d6	Âme d6	For d6	Int d8	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Électronique d6, Informatique d8, Perception d8 (indice +2), Performance d6, Persuasion d6, Recherche d8 (indice +2), Réparation d6, Sciences d8+2, Tir d6.

Handicaps : Couard, Secret (Majeur — agent double pour Néo-Gen).

Atouts : Érudit (Sciences), Investigateur.

PARADE 4	RÉSISTANCE 6 (1)
-------------	---------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Couard** : Terreur et résister à Intimidation -2.

ACTIONS

- ✦ **Poing-choc** : Combat d4, d6+d4, inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, 20 charges, Défenseur désarmé.
- ✦ **Pistolet choc** : Tir d6, 8/16/32, 2d6 non létaux, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

ÉQUIPEMENT

Poing-choc, pistolet choc, vêtements en cuir (+1, tout le corps), ID.

TRIA GULL

TRIA GULL



Allure : 6.

Agi d8	Âme d8	For d6	Int d6	Vig d6
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d8^(R) (escalade urbaine +1), Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d8 (urbain +1), Électronique d6, Intimidation d6, Perception d8, Performance d6, Persuasion d6, Réparation d6, Subterfuge d6+1, Tir d8.

Handicaps : Bizarrerie (se teint les cheveux couleur cuivre régulièrement), Frêle, Impitoyable (Majeur).

Atouts : Voleur.

PARADE 6	RÉSISTANCE 7 (3)
-------------	---------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Acrobate** : Relance gratuite en Athlétisme (acrobatie, empoignade et équilibre).
- * **Assassin** : dégâts +2 sur cible Vulnérable ou Attaque surprise.
- * **Métamorphe** : peut changer d'apparence et prendre l'apparence de quelqu'un d'autre en réussissant un jet d'Âme ; en cas de Prouesse, bénéficie d'un +2 en Performance ou Persuasion pour tromper des observateurs.
- * **Taille -1** : Frêle inclus.

ACTIONS

✂ **Dague empoisonnée** : Combat d8, d6+d4, poison doom (jet de Vigueur à -1, une Blessure et mort en 2d6 Rounds en cas d'Échec, une Blessure en cas de Succès, aucun effet en cas de Prouesse).

✂ **Dague moléculaire** : Combat d8, 2d4, 30 charges, ignore les armures sauf champs, Défenseur désarmé.

✦ **Frénésie** : peut ajouter un 2nd dé de Combat, action limitée.

✂ **Pistolet lance-fléchettes** : Tir d8, 8/16/32, 2d4 non létaux, 12 coups, Silencieux, poison dream (jet de Vigueur à -1, sommeil pour 2d6 heures en cas d'Échec, une Fatigue en cas de Succès, aucun effet en cas de Prouesse).

✂ **Pistolet-mitrailleur** : Tir d8(+1), CdT 3, 12/24/48, 2d6 PA 1, 35 coups, Rafale courte, Pointeur laser (Tir +1 à Portée Courte ou Moyenne), Silencieux.

ÉQUIPEMENT

Dague, dague moléculaire, pistolet lance-fléchettes, pistolet-mitrailleur, vêtements en cuir moléculaire avec capuche (+3, tout le corps), plusieurs ID (fausses, Recherche -2), poisons (dream et doom), trousse de crochetage, champ de perturbation visuelle (impossible de Viser une partie précise du corps du porteur, attaque contre le porteur -1).



TRIA GULL

JYFFLE

Jyffle est une femme grande et musclée, une véritable force de la nature, et très stupide. Elle aime Mornulf et ne fait rien sans lui. Elle le protège et le chouchoute. S'il mourrait, elle pourrait devenir très en colère !



Allure : 6.

Agi d6	Âme d8	For d8	Int d4	Vig d8
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d4-1, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6-1, Persuasion d4, Réparation d4, Tir d6.

Handicaps : Différences (Mineure — bras un peu trop longs et épaules trop larges), Ignorant, Obsession (Majeur — adore Mornulf et veut toujours tout faire avec lui).

PARADE 7	RÉSISTANCE 10 (2*/2)
-------------	-------------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Costaud :** Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.
- * **Déterminé :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.
- * **Squelette renforcé :** Résistance +1, Vigueur +1 pour résister ou annuler Sonné.
- * **Taille 1 :** Costaud inclus.

ACTIONS

- ✚ **Grosse batte cloutée :** Combat d10, 2d8 PA 1, Allonge 1, Deux mains.
 - ✦ **Grand balayage :** Combat pour toucher toute cible dans l'Allonge sauf Alliés, dégâts distincts, action limitée.

ÉQUIPEMENT

Grosse batte cloutée, vêtements en cuir renforcé (+2, tout le corps), gilet en kevlar (+2*, torse), ID.

MORNULF

Mornulf aime Jyffle, la seule femme qui l'accepte malgré ses défauts. Moins impressionnant qu'elle, mais quand même costaud, il la suit partout comme un petit chien. Gare à ceux qui feraient du mal à sa chérie !



Allure : 6.

Agi d6	Âme d8	For d8	Int d4	Vig d8
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6+2, Perception d6, Persuasion d4-2, Réparation d4, Tir d8.

Handicaps : Moche (Majeur), Obsession (Majeur — aime Jyffle envers et contre tout).

Atouts : Arme fétiche (Monfuzi), Menaçant.

PARADE 6 (1)	RÉSISTANCE 8 (2*/2)
-----------------	------------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Déterminé :** Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.

ACTIONS

- ✚ **Crosse de Monfuzi :** Combat d8+1, d8+d6, Arme fétiche, Parade +1.
- ✚ **Monfuzi, lance-harpons à répétition bricolé :** Tir d8+1, CdT 2, 15/30/60, 2d8+1 PA 2, 2 coups, Amphibie, Arme fétiche, Parade +1, Rechargement 1, Silencieux.

ÉQUIPEMENT

Lance-harpons, vêtements en cuir renforcé (+2, tout le corps), gilet en kevlar (+2*, torse), ID, plusieurs harpons supplémentaires.



JYFFLE

ROSA VERSEAU

ROSA VERSEAU



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Éducation d8, Informatique d6, Intimidation d6 (oral +1), Perception d8, Persuasion d8^R (oral +1), Recherche d8, Réparation d6, Tir d6.

Handicaps : Impitoyable (Majeur), Secret (Majeur — agent double pour Néo-Gen).

PARADE	RÉSISTANCE
2	8 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Charismatique** : Relance gratuite en Persuasion.
- * **Chant de sirène** : Persuasion, Intimidation, Performance, Provocation et Stratégie +1 dès qu'elle s'adresse oralement à quelqu'un.
- * **Déterminé** : Âme ou Intellect +2 pour résister à une Épreuve.
- * **Réplique acerbe** : si Prouesse en résistant à Intimidation ou Provocation, ennemi Distrait.

ACTIONS

- ☒ **Pistolet choc** : Tir d6, 8/16/32, 2d6 non létaux, inflige Sonné, résiste avec Vigueur, 6 coups.

ÉQUIPEMENT

Pistolet choc, vêtements en cuir moléculaire (+3, tout le corps), ID, champ de force (annule 6 dés de dégâts).

CRÉDITS

- **ÉCRITURE** : Éric De Monte
- **RELECTURE** : Pierre Debut, Denis R., X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE** : Yannick « Torgan » Le Guédart



MORZNULF