

# CHRONIQUES UCHRONIQUES

**NOM :** ELISA CARTER

**VRAI NOM :**

**ORIGINE :** Humaine (Doppelgänger)

**CONCEPT :** Médecin

**ASPECT HUMAIN :** Belle femme aux longs cheveux bruns, le regard intense.

**ASPECT NON-HUMAIN/HYBRIDE :** Belle femme aux longs cheveux bruns, les yeux rouges, le visage et le corps tatoué.

## COMPÉTENCES PHYSIQUES

	Niveau	Réserve
Athlétisme	10	
Bagarre	5	
Conduite	5	
Escrime	5	
Infiltration		
Santé	10	
Vigilance	10	
Tir	5	

## COMPÉTENCES MENTALES

	Niveau	Réserve
Histoire	10	
Investigation	10	
Médecine	20	
Piratage		
Sabotage		
Sciences	15	
Occulte	15	
Technologie		

## COMPÉTENCES PSYCHIQUES

	Niveau	Réserve
Conn. Uchroniques	15	
Deus Ex Machina	10	
Incarner		
Intuition	10	
Intimidation		
Langues*	7	
Perc. de l'Invisible	10	
Résist. Psychique	8	

## POUVOIRS

	Niveau	Réserve
Mille Visages	20	
Régénération	15	
Camouflage	20	
Contrôle des nerfs	15	
Ombre	10	

**Seuil de Blessure :** 5

**(\*) Langues :** anglais, français, espagnol, araméen, grec ancien, latin, naagal-tanor, énochien.

Expertise : Niveau 20 et + > Difficulté - 1 à tous les tests avec cette Compétence

Athlétisme 10 + > Seuil de Blessure + 1

Bagarre/Escrime 12 + > Bonus de + 2 aux Dommages

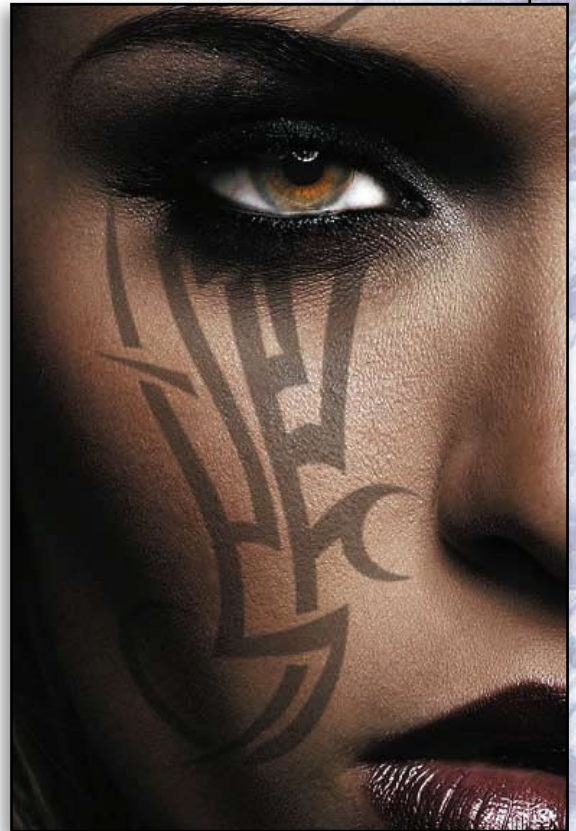
# CHRONIQUES CHRONIQUES CHRONIQUES

## BACKGROUND

Elisa Carter est née en 1889 dans la petite ville de Kingsport en Nouvelle-Angleterre. Sa mère — dont le mari était constamment en voyage —, effrayée de découvrir qu'elle avait mis au monde une monstruosité indigne d'une bonne chrétienne, donna très vite cette enfant au corps couvert d'étranges tatouages à un ordre religieux.

Recueillie par les Sœurs, elle reçut également un enseignement d'un grand homme d'une maigreur cadavérique, le clergyman Artifonus Dawson. Ce docte savant — qui n'était autre qu'un Guetteur Éternel — lui prodigua une large partie de son savoir, lui apprenant également des langues mortes, ainsi que le français et l'espagnol.

Malgré ses tatouages, Elisa se révéla aussi belle que le fut sa mère... mais elle développa aussi une obsession macabre pour les choses mortes et se nourrissait fréquemment de chair humaine. Au contact de l'étrange Dawson, elle développa aussi ses dons de Doppelgänger, et devint son amante. Un enfant naquit de cette union. Au contraire de sa mère, Elisa chérit cette fille Hybride. Une fois qu'elle fut jugée mûre par Dawson, il l'invita à traverser un Portail situé à Providence. Mais le clergyman fut attaqué et tué par des Junagori alors qu'il allait atteindre New York avec sa fille âgée de 5 ans, pour y rencontrer le responsable de son Cercle de Guetteurs. Elisa fut mortifiée par la nouvelle, plus encore pour la perte de son enfant. Elle fut néanmoins contrainte de quitter l'Axe pour se rendre au *Tétraèdre Inversé*, où elle devint une Agent de l'USA.



**Faiblesse** : Cannibalisme (qu'elle doit pratiquer au moins une fois par séance de jeu).

**Armes/Équipement** : Deux dagues en or (1D8+1) - Un Glock 17 avec 2 chargeurs (2D8+1) - Trousse chirurgicale et de premiers soins, étui avec matériel d'analyse -

# CHRONIQUES UCHRONIQUES

**ΠΟΜ :** ΙΟΠ

**ΥΡΑΙ ΠΟΜ :** ΙΟΠΑΡΕΤΗ-ΜΕΛΑΚΑΜΑËΛ

**ΟΡΙΓΙΝΕ :** Non Humaine (Androgyne Adamantique)

**ΣΟΝΣΕΡΤ :** Gardien

**ΑΣΡΕΚΤ ΗΥΜΑΙΝ :** Mal rasé, le crâne tondu, vêtu de noir, les yeux très clairs, presque transparents.

**ΑΣΡΕΚΤ ΠΟΠ-ΗΥΜΑΙΝ/ΗΥΒΡΙΔΕ :** Altier, mesurant plus d'1m 90, musclé, la peau blanche, les cheveux qu'il coupe courts, de grandes ailes repliées dans le dos.

## COMPÉTENCES PHYSIQUES

	Niveau	Réserve
Athlétisme	15	
Bagarre	15	
Conduite		
Escrime	20	
Infiltration	5	
Santé	15	
Vigilance	10	
Tir		

## COMPÉTENCES MENTALES

	Niveau	Réserve
Histoire	10	
Investigation	15	
Médecine		
Piratage		
Sabotage		
Sciences		
Occulte	20	
Technologie	5	

## COMPÉTENCES PSYCHIQUES

	Niveau	Réserve
Conn. Uchroniques	10	
Deus Ex Machina	5	
Incarner		
Intuition	10	
Intimidation	5	
Langues*	2	
Perc. de l'Invisible	8	
Résist. Psychique	10	

## POUVOIRS

	Niveau	Réserve
<b>Guérison</b>	15	
<b>Alchimie Adamantine</b>	15	
<b>Protection</b>	20	
<b>Elevation</b>	10	
<b>Révélation</b>	10	
<b>Visitation</b>	10	

**Seuil de Blessure : 5**

(\*) **Langues :** énochien, anglais, allemand.

Expertise : Niveau 20 et + > Difficulté - 1 à tous les tests avec cette Compétence

Athlétisme 10 + > Seuil de Blessure + 1

Bagarre/Escrime 12 + > Bonus de + 2 aux Dommages

# CHRONIQUES U CHRONIQUES

## BACKGROUND

Avant de devenir Agent au sein de l'USA, Ionareth-Melakamaël -surnommé *Ion* par ses coréligionnaires au sein du *Tétraèdre Inversé*- était un Gardien parmi tant d'autres au sein des *Portes Adamantines*. Il souhaita quitter son Univers édénique lorsqu'il croisa le regard bleu azur d'une Humaine en visite diplomatique au sein des *Portes Adamantines* : **Elisabeth Tall**. Il ressentit pour elle un sentiment proche de l'amour. Il dut attendre un temps qui lui sembla une éternité avant que l'*Exarkon* de sa Cité Edénique n'accède à sa requête.



Au sein du *Tétraèdre*, il occupa un premier temps à nouveau un poste de Gardien dans le *Temple Nodal*. Cette proximité avec la belle Elisabeth (et dans le même temps cet éloignement) éveilla encore sa passion. Finalement, après plusieurs années, il devint un Agent actif et rejoignit le Cercle d'Elisabeth. Enfin, il pouvait la voir et s'émerveiller. La jeune femme ressentit cet amour avec agacement, mais elle l'utilisa un certain temps à son avantage... Avant qu'il ne découvre, à l'aide de son Pouvoir *Visitation*, qu'Elisabeth méprisait cet amour. Il est maintenant la proie de ses démons intérieurs, et il cherche un moyen de se venger d'avoir été utilisé par la Psychomancienne...

### Faiblesses :

- Les Compétences *Science*, *Piratage* et *Technologie* s'utilisent avec un malus de 2.
- Il ne peut engager un combat, sauf pour aider un allié.

**Armes/Equipement** : Deux longs sabres courbes (1D8+5 de dommages) -

# CHRONIQUES UCHRONIQUES

**NOM :** ELISABETH TALL

**VRAI NOM :**

**ORIGINE :** Humaine (Psychomancienne)

**CONCEPT :** Scientifique

**ASPECT HUMAIN :** Grande brune aux yeux gris bleu et aux coiffures sophistiquées.

**ASPECT NON-HUMAIN/HYBRIDE :**

## COMPÉTENCES PHYSIQUES

	Niveau	Réserve
Athlétisme	5	
Bagarre		
Conduite	5	
Escrime		
Infiltration	10	
Santé	10	
Vigilance	10	
Tir	10	

## COMPÉTENCES MENTALES

	Niveau	Réserve
Histoire	5	
Investigation	5	
Médecine	10	
Piratage	10	
Sabotage	10	
Sciences	20	
Occulte	10	
Technologie	10	

## COMPÉTENCES PSYCHIQUES

	Niveau	Réserve
Conn. Uchroniques	10	
Deus Ex Machina	10	
Incarner		
Intuition	10	
Intimidation		
Langues*	3	
Perc. de l'Invisible	7	
Résist. Psychique	10	

## POUVOIRS

	Niveau	Réserve
Régénération	20	
Impressions	10	
Télépathie	10	
Déflagration	15	
Pyrokinésie	15	
Manipulation moléculaire	10	

**Seuil de Blessure :** 4

(\* **Langues :** anglais, allemand, latin, énochien.)

Expertise : Niveau 20 et + > Difficulté - 1 à tous les tests avec cette Compétence

Athlétisme 10 + > Seuil de Blessure + 1

Bagarre/Escrime 12 + > Bonus de + 2 aux Dommages

# CHRONIQUES Uchroniques

## BACKGROUND

Elisabeth Tall est une Psychomancienne issue de l'Uchronie du *Millenium Reich*. Née dans l'ancienne Amérique (rebaptisée *Neue Amerkia*), Elisabeth développa très tôt ses talents de Psychomancienne et fut dénoncée comme "mutante" par des voisins. Ses parents furent isolés (et exécutés) alors que la jeune fille était enfermée dans un centre d'Etat, où elle subit durant des années des batteries de tests, qui ne firent qu'accentuer la haine qu'elle ressentait pour ses bourreaux. Son "salut" vint en la personne du **D<sup>r</sup> Alexander Brenman**, un «mutant», comme elle (Hybride Doppelgänger/Psychomancien), et membre d'une société occulte, le *Sentier Noir*, chargé de recruter des êtres exceptionnels comme elle pour enrichir le Reich. L'homme était séduisant, beau parleur et charismatique. Elisabeth succomba à ses charmes et devint son amante à l'âge de 17 ans. Elle devint aussi son associée. Durant une dizaine d'années, elle mena des recherches dans les labos de la société que dirigeait Brenman : *Catalaxia Pharmacon*. Lorsqu'elle découvrit que son amant entretenait une liaison avec une splendide Hybride répondant au nom de **Tiamara Danko**, sa rage fut démesurée. Elle tenta d'assassiner Tiamara, mais ne parvint qu'à se faire arrêter et emprisonnée. Elle ne dut sa survie qu'à un groupe de Gueilleurs qui avait surveillé de loin les agissements de la Psychomancienne. Ils la libérèrent et l'emmenèrent au sein du *Tétraèdre Inversé*, où elle occupa rapidement une place d'Agent. Parallèlement à ses missions, Elisabeth occupe aussi un poste de chercheuse et d'analyste.



**Faiblesse :** Chaque échec lors de l'utilisation d'un de ses Pouvoirs lui fait perdre 1 Point en Deus Ex Machina. Si elle se retrouve en dessous de 0 dans sa Réserve de Deus Ex Machina, tous les Points en-dessous de 0 correspondent à des pertes de Niveaux.

**Armes/Équipement :** Une dague en argent (1D8+1) - Un Glock 17 avec 2 chargeurs (2D8+1) - Sac contenant du matériel d'analyse et des outils d'effraction -

# CHRONIQUES UCHRONIQUES

**ΠΟΜ :** SALOMÉ "SCORPION" MARIGNY

**VRAI ΠΟΜ :** LIKANE DARKAL

**ΟΡΙΓΙΝΗ :** Hybride (Vampire/Métamorphe - Arakné)

**ΚΟΝΣΕΡΤ :** Uchroniste

**ΑΣΡΕΚΤ ΗΥΜΑΙΝ :** Belle femme aux longs cheveux noirs, l'air sévère.

**ΑΣΡΕΚΤ ΠΟΝ-ΗΥΜΑΙΝ/ΗΥΒΡΙΔΕ :** Jeune femme à la peau sombre, grisâtre, les yeux d'un noir profond avec des éclats rouges.

## COMPÉTENCES PHYSIQUES

	Niveau	Réserve
Athlétisme	10	
Bagarre	10	
Conduite		
Escrime		
Infiltration	5	
Santé	15	
Vigilance	5	
Tir	5	

## COMPÉTENCES PSYCHIQUES

	Niveau	Réserve
Conn. Uchroniques	20	
Deus Ex Machina	10	
Incarner		
Intuition	12	
Intimidation		
Langues*	8	
Perc. de l'Invisible	15	
Résist. Psychique	15	

**Seuil de Blessure : 5**

## COMPÉTENCES MENTALES

	Niveau	Réserve
Histoire	10	
Investigation	5	
Médecine	5	
Piratage	5	
Sabotage		
Sciences	10	
Occulte	15	
Technologie		

## ΠΟΥΒΟΙΡΣ

	Niveau	Réserve
<b>Nuages Obscurs</b>	<b>20</b>	
<b>Bond</b>	<b>15</b>	
<b>Regard d'Ombre</b>	<b>10</b>	
<b>Métamorphose</b>	<b>15</b>	
<b>Résonance</b>	<b>10</b>	
<b>Charisma</b>	<b>5</b>	
<b>Terreur</b>	<b>5</b>	

(\* **Langues :** thrall, dylak-rem, anglais, français, russe, latin, hébreu, naagal-tanor, énochien.

Expertise : Niveau 20 et + > Difficulté - 1 à tous les tests avec cette Compétence

Athlétisme 10 + > Seuil de Blessure + 1

Bagarre/Escrime 12 + > Bonus de + 2 aux Dommages

# CHRONIQUES Uchroniques

## BACKGROUND

Découverte, enfant, se terrant dans l'obscurité des ruines cyclopéennes de la Cité Crépusculaire, par un Cercle d'Agents de l'USA, elle fut ramenée au *Tétraèdre Inversé*. Il s'avéra qu'elle s'appelait Likane Darkal et était née d'un père Métamorphe (*Arakné*) et d'une mère Vampire. Sa mère, une Agent de l'USA, l'avait abandonnée par honte d'avoir conçu une Hybride avec un Métamorphe.

Elle fut adoptée par un couple d'Hybrides, mais Likane était asociale et perturbée, et les services de méta-psychiatrie du *Tétraèdre* eurent bien du mal à socialiser cette enfant sauvage, rebelle et solitaire.

En grandissant, Likane devint plus ouverte et se passionna pour l'occultisme et les sciences, mais aussi l'histoire et les Uchronies. Elle étudia tout ce qu'elle put dans ces domaines, et devint une linguiste émérite, parlant 9 langues, dont 4 non-humaines. Elle adopta le nom de Salomé Marigny lors de sa première mission dans l'Axe, et les autres Agents la surnomment simplement "Scorpion".



**Faiblesses** : • Elle est hyper-sensible à deux métaux : l'argent et l'or. Une blessure avec une arme dans l'un de ces métaux lui causera le double de Dommages.  
• Elle subit 1D8 Points de Dommages par minute d'exposition au soleil, à moins de faire usage de son Pouvoir *Nuages Obscurs*. D'autres sources de lumières (UV, lampes à arc) lui fera subir 1D8/2 de Dommages toutes les minutes.

**Armes/Équipement** : Un Colt 45 avec 2 chargeurs (2D8+2) - Sac contenant du matériel d'effraction -



# CHRONIQUES UCHRONIQUES

**ΠΟΜ :** ALEXANDER VORD

**VRAI ΠΟΜ :** RAHEL KÖRR

**ORIGINE :** Non-humaine (Métamorphe - Kundal)

**CONCEPT :** Protecteur

**ASPECT HUMAIN :** Homme mal rasé, aux longs cheveux et aux yeux noirs.

**ASPECT ΠΟΗ-ΗΥΜΑΙΝ/ΗΥΒΡΙΔΕ :** Individu à la peau complètement écaillée, les yeux d'un noir profond et brillant.

## COMPÉTENCES PHYSIQUES

	Niveau	Réserve
Athlétisme	20	
Bagarre	20	
Conduite		
Escrime		
Infiltration	10	
Santé	20	
Vigilance	5	
Tir	5	

## COMPÉTENCES MENTALES

	Niveau	Réserve
Histoire	5	
Investigation	15	
Médecine	5	
Piratage	5	
Sabotage	10	
Sciences		
Occulte	10	
Technologie		

## COMPÉTENCES PSYCHIQUES

	Niveau	Réserve
Conn. Uchroniques	10	
Deus Ex Machina	5	
Incarner		
Intuition	10	
Intimidation		
Langues*	5	
Perc. de l'Invisible	10	
Résist. Psychique	10	

## POUVOIRS

	Niveau	Réserve
<b>Métamorphose</b>	20	
<b>Ouvreur de Voies</b>	15	
<b>Pistage</b>	15	
<b>Mille Visages</b>	15	
<b>Régénération</b>	15	

**Seuil de Blessure : 5**

(\* **Langues :** thrall, anglais, latin, hébreu, espagnol, naagal-tanor.

Expertise : Niveau 20 et + > Difficulté - 1 à tous les tests avec cette Compétence

Athlétisme 10 + > Seuil de Blessure + 1

Bagarre/Escrime 12 + > Bonus de + 2 aux Dommages

# CHRONIQUES Uchroniques

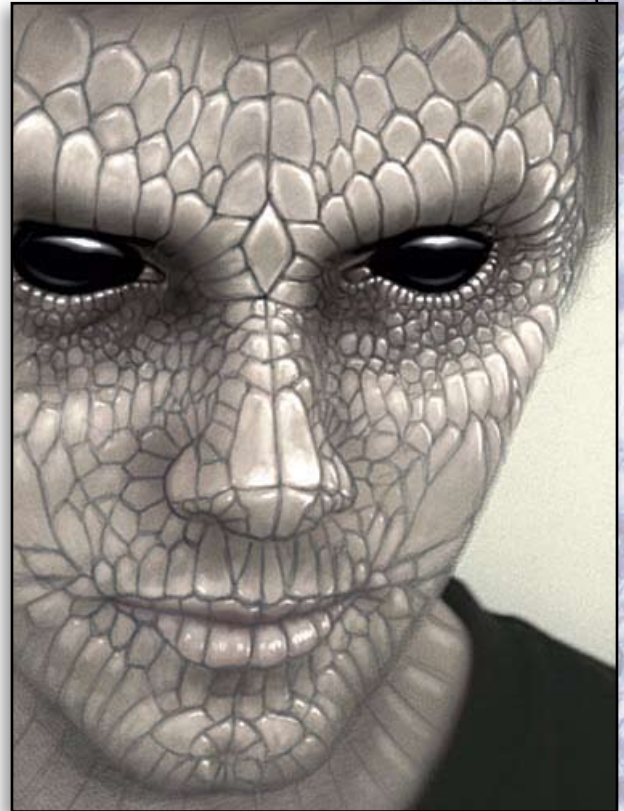
## BACKGROUND

De son vrai nom Ranel'Korr, celui qui se fait appeler Alexander Vord est un Métamorphe *Kundal*, né dans les ruines de la Cité Crépusculaire. En contact avec des Agents de l'USA depuis longtemps, leur transmettant fréquemment des informations, il a découvert une étrange enfant Hybride (Likane Darkall) qui se terrait dans les ruines. Il en a averti son contact, qui transmis l'information à l'un des Guetteurs.

Amené au *Tétraèdre Inversé* pour y être interrogé, Ranel'Korr ne le quitta plus, et devint Agent de l'USA.

Vétéran spécialiste des missions d'exploration, il a déjà visité de nombreuses Uchronies et fait face à des dangers particulièrement exotiques. Peu sociable, il effectue certaines de ses missions seul.

Depuis quelques temps, il s'est pris d'affection pour une jeune Hybride qu'il a prise sous sa coupe, afin de lui transmettre une partie de ses connaissances.



**Faiblesse** : Il est hyper-sensible à deux métaux : l'argent et l'or. Une blessure avec une arme dans l'un de ces métaux lui causera le double de Dommages.

**Armes/Équipement** : Dague (1D8+1) - Glock 17 avec 2 chargeurs (2D8+1) - Sac contenant du matériel, des outils d'effraction -

# CHRONIQUES UCHRONIQUES

**NOM :** WILLIAM CRANE

**VRAI NOM :**

**ORIGINE :** Humaine (Psychomancien)

**CONCEPT :** Criminel

**ASPECT HUMAIN :** Mal rasé, le crâne tondu, vêtu de noir, les yeux clairs.

**ASPECT NON-HUMAIN/HYBRIDE :**

## COMPÉTENCES PHYSIQUES

	Niveau	Réserve
Athlétisme	10	
Bagarre	10	
Conduite	5	
Escrime		
Infiltration	20	
Santé	10	
Vigilance	5	
Tir	10	

## COMPÉTENCES MENTALES

	Niveau	Réserve
Histoire		
Investigation	10	
Médecine		
Piratage	10	
Sabotage	15	
Sciences		
Occulte	10	
Technologie	5	

## COMPÉTENCES PSYCHIQUES

	Niveau	Réserve
Conn. Uchroniques	5	
Deus Ex Machina	10	
Incarner	8	
Intuition	10	
Intimidation	5	
Langues*	3	
Perc. de l'Invisible	10	
Résist. Psychique	10	

## POUVOIRS

	Niveau	Réserve
Télépathie	15	
Pyrokinésie	30	
Impressions	10	
Régénération	15	
Prémonition	10	

**Seuil de Blessure : 5**

(\* ) Langues : anglais, espagnol, allemand, énochien.

# CHRONIQUES Uchroniques

## BACKGROUND

William Crane était un gamin des rues, il était le larbin d'un bookmaker de Brooklyn à la fin des années 40. A l'âge de 17 ans, il découvrit ses talents particuliers lors d'un règlement de compte entre flics pourris et membres de la mafia de New York. Pour s'en sortir vivant, il fit usage de son pouvoir dévastateur de Pyrokinésie. L'un des flics fut témoin de cette abomination et en parla à l'un de ses contacts, le mystérieux et cynique Harvey Kenton Warren, un détective privé, qui était aussi un Guetteur Extropien.

Warren retrouva William moins d'une semaine après et lui fit passer un autre test en "live". Il engagea 2 gros bras pour passer le jeune Crane au fil de la lame, mais William incinéra les nervis. Warren retrouva le gamin sous un pont, hébété. Il lui apprit sa véritable nature de Psychomancien et lui prodigua un court enseignement sur la véritable nature de l'Univers. Il le fit ensuite passer un Portail vers le *Tétraèdre Inversé* lorsqu'il eut 18 ans. Crane laissa tomber le racket pour faire ses premiers pas dans l'investigation et devint Agent de l'USA à l'âge de 25 ans.



**Faiblesse(s) :** Chaque échec lors de l'utilisation d'un de leurs Pouvoirs leur fait perdre 1 Point en Deus Ex Machina. Si le Personnage Psychomancien se retrouve en dessous de 0 dans sa Réserve de Deus Ex Machina, tous les Points en-dessous de 0 correspondent à des pertes de Niveaux.

**Armes/Équipement :** Un Beretta 93R avec 2 chargeurs (2D8+1) + silencieux - Trousse de matériel de surveillance électronique et d'infraction -

# CHRONIQUES UCHRONIQUES

**NOM :** CLARA «SCAR» DUNTS

**VRAI NOM :**

**ORIGINE :** Hybride (Éternel / Doppelgänger)

**CONCEPT :** Investigatrice

**ASPECT HUMAIN :** Belle jeune femme aux courts cheveux noirs, le regard intense, un sourire malicieux souvent plaqué sur ses lèvres.

**ASPECT NON-HUMAIN/HYBRIDE :** Belle jeune femme au crâne rasé et couvert de tatouages tribaux, les yeux rouges, le corps entièrement tatoué.

## COMPÉTENCES PHYSIQUES

	Niveau	Réserve
Athlétisme	5	
Bagarre	5	
Conduite		
Escrime	5	
Infiltration	20	
Santé	10	
Vigilance	10	
Tir	5	

## COMPÉTENCES PSYCHIQUES

	Niveau	Réserve
Conn. Uchroniques	15	
Deus Ex Machina	10	
Incarner		
Intuition	10	
Intimidation		
Langues*	5	
Perc. de l'Invisible	10	
Résist. Psychique	10	

**Seuil de Blessure :** 4

## COMPÉTENCES MENTALES

	Niveau	Réserve
Histoire	5	
Investigation	20	
Médecine	10	
Piratage		
Sabotage	10	
Sciences	5	
Occulte	10	
Technologie		

## POUVOIRS

	Niveau	Réserve
Mille Visages	20	
Camouflage	10	
Contrôle des nerfs	10	
Clairvoyance	15	
Translocation	15	
Pneuma	10	

(\* **Langues :** anglais, français, russe, latin, naagal-tanor, énochien.

Expertise : Niveau 20 et + > Difficulté - 1 à tous les tests avec cette Compétence

Athlétisme 10 + > Seuil de Blessure + 1

Bagarre/Escrime 12 + > Bonus de + 2 aux Dommages

# CHRONIQUES Uchroniques

## BACKGROUND

Orpheline, Clara Dunts rencontra l'Invisible pour la première fois alors qu'elle avait 12 ans et voyageait avec un cirque nommé le "Carnival of the Freaks". Une des attractions était en fait un Dévorateur capturé au Bangladesh. Regarder cette créature se débattre dans ses chaînes déclencha chez elle une fascination malsaine et fit émerger sa vraie nature : celle d'une Hybride entre un Éternel (ce que fut son père, Artifonus Dawson) et une Doppelgänger (ce que fut sa mère, qui n'était autre qu'Elisa Carter).



Vivant de sa débrouillardise, la jeune femme traversa le monde à la recherche de "curiosités" comme les Dévorateurs. Quand elle réalisa sa vraie nature, elle entrepris de trouver sa place dans l'Univers. Elle chercha alors un guide et le trouva en la personne de Thorem Vad, un étrange Hybride immortel (fruit des amours malsaines entre une Vampire et son esclave Éternel). Dunts devint donc, comme Vad, un Agent de l'Agence Spéciale Uchronique, trouvant dans les missions qui lui étaient confiées, le moyen de racheter ses désagréables obsessions sadiques.

**Faiblesses** : • Obsession sadique (elle doit torturer un individu au moins une fois par séance de jeu).

• Chaque échec lors d'une *Translocation* lui fait perdre 2 Points en Résistance Psychique. Si elle se retrouve en dessous de 0 dans sa Réserve de Résistance Psychique (et qu'il n'a plus de Points de Réserve en Deus Ex Machina), tous les Points perdus en-dessous de 0 correspondent à des pertes de Niveaux.

**Armes/Équipement** : Une dague en argent (1D8+1) - Un Glock 17 avec 2 chargeurs (2D8+1) - Sac contenant du matériel de torture et des outils d'effraction -