

L'affaire Christopher Thomas

Ce scénario est l'œuvre de Eric Sorg

Ce scénario tourne autour de l'enlèvement de Christopher Thomas, un jeune hacker aux capacités prometteuses, et s'adresse à tous types de joueur, cependant personnages doivent être débutant, à condition que ceux-ci n'aient rien contre les Adeptes du Virtuel. La possession des suppléments de Loup-garou l'apocalypse, Loup-garou: Rage sur New York, Technocracy: NWO ou Guide to the Technocracy peut s'avérer très utile.

Les acteurs majeurs de ce scénario:

Christopher Thomas: cet adolescent de 16 ans mordu d'informatique est sur le point de s'éveiller. Il a par ses prouesses informatiques hors du commun (Magye inconsciente) attiré l'attention de Miky Shiba, une adepte du virtuel de grand renom et celle de l'agent Brian Surv un talentueux coordinateur d'Operative une méthodologie du NWO. Chris à aussi attirer l'attention de la 7^{ème} génération depuis qu'il a pirater un de leur site, pour le compte de l'Ordre de la Rose.

Loney Norton: Ce kidnappeur de la 7^{ème} génération est âgé de 32 ans, il recherche Chris pour l'éliminer d'une façon cruellement utile. Il veut pratiquer sur Chris le rituel du pentarque. Loney a reçu l'ordre d'éliminer Chris de la part de Lord Akbright lui-même. Loney a eut du mal à remonter la piste de Chris, mais il sait maintenant où il doit frapper.

Agent Brian Surv: Ce coordinateur d'un amalgam de 4 blacks suit (Men In Black), enquête sur les méthodes particulières (magye Inconsciente) dont Chris fait preuve pour pirater les réseaux informatiques, ceci afin de déterminer si le jeune pirate peut rejoindre l'Union ou doit être terminé.

Dan Lowell: Cet homme noir, au regard affolé est membre de l'Ordre de la Rose. Dan surveille toutes les activités ayant lieu près de la maison de Chris. Cette surveillance est très au point, Dan dispose d'un matériel de surveillance très efficace, pour écouter, filmer, observer la maison de Chris.

Dan surveille la maison de Chris, car l'ordre a été plusieurs fois aidé par Chris (qui ne voyait là qu'une occasion de plus de relevé un défi informatique) pour obtenir des renseignements financiers. L'ordre à payer l'adolescent pour ses services, mais aimerait admettre le pirate dans ses rangs. Afin d'y parvenir, l'ordre doit trouver une approche, qui convienne au pirate, ou bien doit le forcer à les rejoindre. La mission de Dan consiste à trouver un moyen d'approcher Chris pour l'ordre.

Pour trouver qui était Chris à partir de son pseudonyme, Dan a mené une enquête très pointue...

Miky Shiba: aussi appeler Masque de Jade, Miky est une puissante Adepte du Virtuel, de grand renom, qui s'intéresse de près au jeune hacker. Elle veut guider Chris sur la voie de l'éveil et devenir son mentor. Miky surveille aussi depuis quelques temps l'activité des joueurs, à qui elle porte un léger intérêt. Actuellement, Miky doit se consacrer à quelques importantes activités réclament toute son temps, ce qui l'oblige à contacter les joueurs, pour leur demander un service.

L'Histoire.

New York, mai 1990, les joueurs sont contactés par Masque de Jade par le biais du téléphone. Il est quasiment impossible de remonter la ligne, et si l'on remonte la ligne on découvre que l'interlocuteur est présent dans cinq lieux différents sur terre. Une voix électroniquement travaillée s'adresse au joueur, l'interlocuteur est Masque de Jade. Les joueurs ont tous déjà entendu parler de cette Adeptes du virtuel. Masque de Jade a un service à demander aux joueurs, ce service consiste à veiller sur un jeune homme nommé Christopher Thomas pendant quelques jours. Durant cette période de temps, Masque de Jade doit s'occuper d'une affaire très importante et ne peut s'occuper de Chris. Dites à vos joueurs, qu'aider une mage aussi expérimenté que Masque de Jade peut s'avérer très payant à long terme. Si les joueur accepte de l'aider, Miky leur indiquera ou trouver Chris, ainsi qu'un numéros de téléphone ou la joindre si ils ont de gros problèmes.

1. Agent Spécial Surv, FBI!

Chris habite dans un vieil immeuble de 5 étages à Long Island. Lorsque vos joueurs arrivent près de l'immeuble, ils croisent une Cadillac noire. Cette Cadillac est celle de l'agent Surv, les vitres sont tintées, ce qui empêche de voir qu'il y a un MIB à l'intérieur. Si les joueurs se rendent à l'intérieur de l'immeuble, ils rencontrent le prétendu agent spécial du FBI qu'est Brian Surv, qui s'entretient avec la mère de Chris:

- à Mme. Thomas prétend que Chris n'est pas là et pense qu'il doit être en cours.
- à L'agent spécial Surv prétend vouloir discuter avec Chris, car selon lui l'adolescent a de gros problèmes avec le gouvernement des Etats-Unis. En réalité, Surv veut évaluer le potentiel extraordinaire de Chris. Quoiqu'il en soit, l'agent spéciale Surv repart bredouille. Il va faire un tour à l'école de Chris.

A la sortie des classes, Surv intercepte Chris, discute avec lui de ses quelques délits informatiques et essaye de savoir si quelqu'un a pris contact avec lui. Pendant ce temps, le MIB qui se trouve dans la voiture évalue le potentiel extraordinaire de Chris (Prime ●). Il est important pour les joueurs qui désirent suivre les Techies, de ne pas se faire remarquer par Surv ou son collègue. Si les joueurs engagent le combat contre Surv, ce dernier fuira pour aller chercher du renfort.

- à Bien que le teste soit concluant pour Chris, Surv n'a pas l'intention de lui faire du mal, pour le moment... Brian doit d'abord informer ses supérieurs des résultats du teste de Chris.
- à Si les joueurs décident de parler avec Chris après que ce dernier ait rencontré Surv, ils auront affaire à une personne méfiante. Chris a de nombreux soucis avec ses prouesses informatique, et a remarqué des gens louches traîner près des endroit qu'il fréquente. Chris pense que tous ses ennuis viennent de son dernier coup: Il a forcé la sécurité d'un site financier pour l'ordre de la rose et craint d'avoir laissé des traces. Il pensera que les joueurs comme toute personne adulte qu'il rencontre, pourraient être en relation avec les propriétaires du site financier. Aussi, il fera tout pour éviter la compagnie d'adultes, donc PARLERA LE MOIN POSSIBLE AVEC DES INCONNUS.

2. L'enlèvement

Lorsque Chris arrivera près de chez lui, une fourgonnette noire s'arrêtera au niveau de Chris et l'embarquera. Dan Lowell au volant de son Chrysler 4x4 essayera de suivre la fourgonnette (comme les joueurs peut être), mais la fourgonnette disparaîtra dans un voile d'obscurité magique.

- à L'un des kidnappeurs Loney Norton utilise ses dons pour voiler et téléporter la fourgonnette. Il ne laissera pas de trace magique, autrement le scénario se terminera rapidement.
- à Dan Lowell essayera de s'en aller au plus vite, une fois qu'il aura compris qu'il est impossible de poursuivre la fourgonnette.

3. L'enquête.

Les joueurs peuvent se rendre chez Chris pour fouiller sa chambre, auquel cas il faudra convaincre la mère de Chris de leur donner accès à sa Chambre.

- à La chambre de Chris est un foutoir remplis de câbles, de P.C, de cartes électroniques, qui sont interconnectés. Il y a des piles de livres traitant de mathématique théorique, d'informatique avant-gardiste. Il y a aussi des articles découpé, parlant de fait divers ayant trait au piratage informatique (Astuce + Informatique / Investigation difficulté 5 pour comprendre qu'il s'agit des trophées de Chris).
- à Perception + Investigation difficulté 6 pour trouvé un bout de papier ou est griffonné un numéros de casier de la gare routière, ainsi qu'un numéros de code pour ouvrir le casier.
- à Perception + Investigation difficulté 8 pour découvrir une cache ou Chris garde une cassette remplis d'argent (environ 8000 \$), quelques adresses Internet et des coupures de journaux parlant d'enlèvement d'enfant organisé en réseau.
- à à L'une des adresses trouvées dans la cache conduit au site délirant de l'Ordre de la Rose: Nightmarish-Childhood.net. C'est un site secret que Chris a craqué, pour connaître ses employeurs. Pour accéder aux données du site, il faut le craqué.
- à à à Une fois l'accès au site piraté, les joueurs ont accès à une base de donnée où sont tenus à jours les enlèvements d'enfant dans l'état de New York. Il y a aussi des noms et des photos de présumés Kidnappeurs.
- à A la fin de leur investigation dans la chambre de Chris, les joueurs rencontrent l'agent spécial Surv du FBI qui passait par là... Il questionnera les joueurs sur la raison de leur présence chez les Thomas. Gare aux réponses des joueurs, si Surv n'aime pas ce qu'il entend, il fait suivre les joueurs par quelque MIBs.

Le Casier à la gare routière dont il y a un numéro griffonné sur un bout de papier (Le code d'accès du casier) contient une Laptop, 3000\$ en liquide, des vêtements de rechange, un faux passeport brésilien(ne me demandé pas comment Chris à obtenu ce passeport) et un Cd.

à Le Cd contient un enregistrement où Chris s'est filmé. Le jeune pirate prétend qu'à New York des gens s'amuse à enlever des enfants, il étaye ses arguments par quelques preuves statistiques.

4. Retrouver Chris

Ces derniers temps, tout les enlèvements ont lieu dans une zone de 10 Km autour du centre de Long Island. Trouver ce point correspond à trouver une cachette ou sont détenus des enfant, et où se trouve aussi des Kidnappeurs, qui n'ont qu'une très vague idée d'où est détenu Chris.

à Dan Lowell Prendra contact avec les joueurs, s'il se rend compte que les joueurs recherchent Chris et ne sont pas de la 7^{ème} génération. Dan a espionné les joueurs dès qu'ils se sont rendus chez Chris pour enquêter.

à Dan pense que Chris à dû être transféré vers un lieux de pêcher appartenant aux Hommes Corrompus (la 7^{ème} génération).

Pour découvrir où se trouve l'un des prétendus des lieux de pêcher, il faut interroger les kidnappeurs survivant de la cachette. Le seul problème avec les kidnappeurs, c'est qu'ils sont fou comme tout bon fomori qui se respect.

à Tout les véhicules des kidnappeurs contiennent des traces de terres glaise (terre que l'ont de trouve près d'un cour d'eau). Tous les véhicules trouvés dans la cachette contiennent des cartes de l'état de New York dans la boite à gant, ainsi que suffisamment de pièce de 20¢ pour passer au moins 60 péage (il y a 10 Km entre chaque péages). En réalité Le lieu de pêcher se trouve dans les Adirondack à 300 Km de Long Island.

à En utilisant les données informatique collecté par Chris on peut trouver qu'un compte de la Chease Manathan Bank alimente les activités des Kidnappeurs de New York. Si qqn pirate les données de la Chease Manathan Bank, il peut voir les dépenses effectuer sur le compte, et ainsi remarqué qu'une propriété à été acheté avec l'argent du compte. Cette propriété ce situe près du parc des Adirondack à 60Km d'Utica

5. Maddock Farm

La ferme Maddock est un lieu de perversion où le ver devient plus présent, récemment une juncture (Conjoncture) à la résonance fortement entropique s'est formée. Quelques Flaiels y résident, il y a environ 10 membres de la Caste des Guerriers et 3 Kidnappeurs en qui y résident en permanence. Ici la nature semble malade, les arbres n'ont pas de feuille, il n'y a pas d'animaux, pas de bruits pas de vents. Maddock Farm est pervertie par les rites abjects perpétrés par les membres de la 7^{ème} génération sur des enfants. La conjoncture est toujours là, mais sa résonance très fortement entropique à quelque chose de malfaisant. La ferme se compose d'une maison en bois et d'une grange. C'est dans la grange, ou plutôt sous la grange que sont effectués les sacrifices. La maison est vétuste et donne l'impression de vouloir s'écrouler même si elle a encore de beaux jours devant elle, ce qui est aussi le cas de la grange. Il n'y a rien d'intéressant dans la maison, les hommes de la 7^{ème} génération n'y mettent pas les pieds.

La crypte où sont retenus les enfants enlevés se trouve sous la grange. Cette crypte comprend une grande pièce centrale où est disposé un hôtel de pierre, sur lequel est posé une dague de sacrifice et un petit cachot dans le fond de la salle où sont séquestrés les enfants enlevés. La lumière dans laquelle le lieu baigne est verdâtre est dispensée par des lampes colorées posées à même le sol. La conjoncture se concentre sur la dague de sacrifice.

- à Les joueurs se rendent compte que les membres de l'ordre sont un peu dérangés, et qu'il vaut mieux éviter de les impliquer dans cette affaire, car il n'est pas possible de prévoir leurs réactions lorsque les joueurs auront recouru à la magie.
- à Si la vie de son protégé est sérieusement mise en danger, Masque de Jade interviendra pour aider les Joueurs, même si elle doit pour cela abandonner une activité vitale pour elle.

6. Happy end.

Ce scénario comporte de nombreuses implications: premièrement les joueurs seront tentés de savoir plus sur les Kidnappeurs, auquel cas je vous conseille de trouver le livre *Loup-garou: Rage sur New York*, il décrit avec précision ce qu'est la 7^{ème} génération, il décrit aussi ce qu'est l'Ordre de la rose. Deuxièmement, l'agent Surv ne lâchera pas l'affaire, il veut admettre Christopher au sein de la technocratie, quitte à user de la force. Troisièmement Masque de Jade pourrait inviter les joueurs à s'adonner au vol de données comme elle, ce qui promet un futur scénario très intéressant. Troisièmement l'Ordre de la rose pourrait vouloir en savoir plus sur les joueurs. Quatrièmement, la 7^{ème} génération voudra certainement se venger de ceux qui lui ont causé du tort. Reste encore une chose à savoir, dans quel état est Chris lorsque les joueurs le retrouvent? Il est certainement pas en bon état: Chris a dû voir des choses si insoutenables, qui peuvent l'avoir si fortement éprouvé, que l'imminence de son éveil peut être remise en question. Un scénario où vos joueurs doivent essayer d'atténuer les peurs et les traumatismes de Chris peut s'avérer intéressant.

Christopher Thomas

Age: 17 ans

Nature: Avant-gardiste Attitude: galant Essence: Primordial

Force: 2 Dextérité: 2 Vigueur: 2
Charisme: 3 Manipulation: 3 Apparence: 2
Perception: 3 Intelligence: 4 Astuce: 4

Talents: expression 2, connaissance de la rue 1, subterfuge 2

Compétence: artisanat 1, conduite 2, technologie 3, hypertechnologie 1

Connaissance: académiques 3, informatique 3, science 3, mathématiques 3, investigation 1

Volonté: 4, Entéléchie 0

Historique: Mentor 3, Ressource 1, avatar 3

Loney Norton (Fomori membre des Kidnappeurs)

Age: 26 ans

Nature: Monstre Attitude: Solitaire

Force: 3 Dextérité: 3 Vigueur: 3
Charisme: 2 Manipulation: 1 Apparence: 2
Perception: 3 Intelligence: 2 Astuce: 2

Talents: vigilance 3, athlétisme 2, bagarre 3, esquive 2, Intimidation 2, connaissance de la rue 3, subterfuge 3

Compétence: conduite 2, armes à feu 3, mêlée 1, furtivité 2

Connaissance: Rituel 3, Occultisme 3, Investigation 2

Rage 2, Gnose 6, Volonté 4

Pouvoir: Force surnaturel (Force + 4), Immunité au Délire, Explosion de chair (sacrifie le corps du Flaiel et renvoie le Flaiel à sa source. Ce pouvoir effectue 3 dégâts aggravés dans une zone de Gnose mètre de rayon).

Don: Odeur humaine, Persuasion, sentir la proie, traversée du pont, Linceul

Rituel: Rituel du Pentarque,

Armes	dégâts	portée	cadence	chargeur
Sig p.220	5	30	3	7 + 1

Agent Brian Surv

Age 33 ans

Nature: Ange Gardien, Attitude: Patient, Eidolon (Essence): Questive, Convention: NWO

Force: 3 Dextérité: 3 Vigueur: 3
Charisme: 3 Manipulation: 3 Apparence: 2
Perception: 4 Intelligence: 3 Astuce: 3

Talent: Vigilance 3, Athlétisme 2, conscience 2, Bagarre 3, Intimidation 2,
Leadership 2

Compétence: Conduite 2, Arme à feu 3, mêlée 2, furtivité 3, survie 3, technologie 2

Connaissance: Academics 3, Enigme 1, Investigation 3, Droit 2, science 2, Psychologie 2

Sphère: **correspondance 3, Psyché 3**

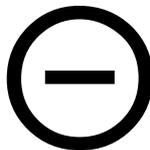
Illumination/Entéléchie 4, Volonté 7, Résonance: statique 1

Historique: Génie (Avatar) 3, Backup (Renfort) 2, Réquisition 3

Caractère: Brian est le coordinateur type du Nwo, il prend tout sur lui, il est confiant en lui, fait extrêmement attention à préserver le potentiel humain et le matériel qu'on lui confie. Brian est patient en toute chose il sait que tôt ou tard les événements tourneront en sa faveur. Lorsque que Brian cherche quelqu'un il le trouve toujours peu importe le temps que sa lui prend.

Histoire: Brian Surv était un agent du Fbi de 29 ans, qui par sa perspicacité lors de ses enquêtes à attirer l'attention du N.W.O. Que se soit lors de sa formation, ou lors de ses missions Brian s'est avéré être une bonne recrue. Il est devenu coordinateur d'un amalgame il y a 2 ans. La mission de son amalgame actuel consiste à découvrir des personnes sur le point de s'éveiller et de les recruter pour l'Union, tout en gardant les meilleurs recrues pour le Nwo.

Armes	dégâts	portée	cadence	chargeur
Colt.45	5	30	3	7 + 1



Dan Lowell

Age 36 ans

Nature: Ange Gardien Attitude: Asociale

Force: 2 Dextérité: 2 Vigueur: 2
Charisme: 2 Manipulation: 2 Apparence: 2
Perception: 3 Intelligence: 2 Astuce: 2

Talents: Vigilance 2, athlétisme 1, esquive 2, connaissance de la rue 2, subterfuge 2
Compétence: conduite 1, arme à feu 2, furtivité 1, technologie 3
Connaissance: investigation 1, occulte 1, science 1

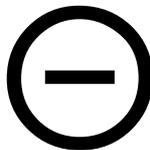
Volonté 3

Historique: Ressource 1, Allié 5

Caractère: Dan est une personne que la peur étreint en permanence, les vérités que Dan a apprises sur l'enlèvement d'enfant en font un homme préoccupé en permanence. Dan a du mal à interagir avec les gens qu'il ne connaît pas.

Histoire: Dan est un ancien policier qu'une enquête a conduit sur la piste de la 7^{ème} génération, Tout en menant son enquête il a attiré l'attention de l'Ordre de la rose qui lui a fourni conseil et assistance. Quand son enquête a été bouclée et lui renvoyé pour incompétence, il a compris quel était le pouvoir de la 7^{ème} génération, et s'est engagé à aider l'ordre de la rose.

Armes	dégâts	portée	cadence	chargeur
Colt.M1911	5	30	3	7



Miky Shiba / Masque de jade

Age 48 ans

Nature: Manager, Attitude: Galante, Essence: Primordial, Tradition: Adepte du Virtuel

Force:	2	Dextérité:	3	Vigueur:	2
Charisme:	3	Manipulation:	4	Apparence:	4
Perception:	2	Intelligence:	4	Astuce:	3

Talents: Vigilance 1, Conscience 3, Esquive 2, Expression 2, Leadership 3, Subterfuge 1, Bamboche 2

Compétence: Conduite 2, Etiquette 2, Arme à Feu 2, Méditation 2, Hypertech (Cybernétique) 4, Technologie 3

Connaissance: Academics 3, Informatique (base de données) 5, Investigation 2, linguistique (Anglais) 1, Médecine 1, occulte 1, science 3,

Sphère: **Correspondance 2, Force 3, Vie 4, Matière 3, prime 4**

Entéléchie 6, Volonté 8, Résonance (Statiques) 2

Historique: Ressource 6, Sanctuaire 5, Avatar 2, Arcane 3, Allier 3

Caractère: Miky est une femme bouillonnante de vie, très décidée, qui sait comment gérer ses affaires. Elle se montre toujours extrêmement polie et séduisante.

Histoire: Cette adepte du virtuel a commencé à faire parler d'elle il y a 20 ans lorsqu'elle a réussi à semer la pagaille dans les réseaux de la technocratie sur la toile numérique japonaise en transférant une bande d'orang-outang affamé dans la zone d'envois de message d'un construct techie. Les singes ont commencé à manger les données, ce qui a attiré toute la sécurité sur la zone d'envois et a donné le temps à Miky de pirater plusieurs bases de données de l'union, depuis un autre lieu dans le construct.

Par la suite on ne sait comment elle a réuni des moyens financiers colossaux pour soutenir financièrement différents laboratoires à la pointe de la technologie qui faisaient des recherches qui s'écartaient du paradigme. Sa plus grande réussite a été d'introduire dans la technologie des masses un ordinateur commandé par impulsion neural, ce n'est qu'un début mais déjà quelque traditionaliste s'intéresse de près au travail de Miky. On murmure aussi qu'elle serait en cheville avec Itération X, et qu'elle ne ferait qu'aider la convention à accélérer la mise en place de son paradigme. En tout cas une chose est sûre, personne n'a aperçu Miky depuis son action contre l'Union au Japon.

La 7^{ème} Génération

La 7^{ème} Génération est une organisation servant le Ver, la force corruptrice contre laquelle se battent les loups garous. Cette organisation secrète est insidieusement cachée du publique et touche les plus hautes sphères du pouvoir et des affaires, elle reste inconnue des garous, des mages. Seule les chefs de cette organisation connaissent l'étendu de la perversion de ce groupe. En surface la 7^{ème} génération est constitué d'un réseau entremêlé d'homme d'affaire, de politicien, de dirigeant militaire, de religieux de riches héritiers et de tueurs en séries que rien n'apparente. Mais si on déploie beaucoup d'effort pour se renseigner sur eux ont fini par découvrir que des liens peuvent exister. La Septième génération a pour but de détruire les liens familiaux et amener la souffrance parmi les Hommes, pour que ces derniers perdent le peu de lien qu'ils ont avec Gaïa. C'est par les sévices qu'ils infligent aux enfants et aux femmes, que les membres de la 7^{ème} génération parviennent à leurs fins.

Les membres de la 7^{ème} génération acquièrent du pouvoir grâce au rituel du pentarque, un horrible rituel ou sont assassiné des enfants et parfois quelques adultes qui menacent la 7^{ème} génération.

Les fidèles de la secte sont tous des suppôts du profanateur un puissant esprit endormi que les garous ont grandement affaibli par le passé..

La 7^{ème} génération se compose de cinq castes qui ont chacune une tache importante dans l'accomplissement de l'horrible projet de la 7^{ème} génération.

- à La Caste gouvernemental, elle essaie de façonner les lois de manière à nuire le plus possible aux faibles que la société devrait protéger et obtient d'excellents résultats. Son chef est Arnold F. Arbulent.
- à La caste de affaires fournie de l'argent aux autres castes pour qu'elle puisse continuer leurs activités. Son chef est Chester R. Van Gelding.
- à La caste de l'autorité médicale, se sert de son influence auprès des autorités Religieuses, médicales et psychiatrique afin d'empêcher la guérison des maladies causée par le ver. Son chef est le Dr. Gunther Draggerunter.
- à La Caste du Kidnapping est composée de désaxé sans émotion. Cette caste enlève les enfants et exécute le rituelle du pentarque pour amener l'énergie magique aux autres castes. Ses membre son très souvent sous l'influence d'un Flaiel. Son chef est Lord Akbright. Tous les Kidnappeurs sont d'anciennes victimes de la secte qui n'ont pu guérir leurs souffrances, et qui ont petit à petit accepté la corruption
- à La caste des Guerriers est composé uniquement d'homme et a pour mission de se débarrasser de toute menace pour la 7^{ème} génération. Son chef est Jeffrey Maudin

L'Ordre de la Rose.

L'ordre de la rose est une organisation composée d'humains mutilés, violentés et furieux qui se sont fait un devoir de combattre la 7^{ème} génération. Tous les membres sont d'anciennes victimes directes ou indirectes de la 7^{ème} génération. Cependant leur santé mental a été fortement éprouvé par les épreuve qu'ils ont suivit, de sorte que certain vivent sous l'influence d'un Flaiel.

Le chef de L'ordre de la Rose est Sœur Grace.

Kidnappeur (générique) de la 7^{ème} génération

Force: 2 Dextérité: 2 Vigueur: 3
Charisme: 2 Manipulation: 1 Apparence: 1
Perception: 3 Intelligence: 2 Astuce: 2

Talents: vigilance 2, athlétisme 1, bagarre 1, esquive 1, Intimidation 2, connaissance de la rue 2, subterfuge 2

Compétence: conduite 2, armes à feu 2, mêlée 1, furtivité 1

Connaissance: Occulte 2

Rage 3, Gnose 2, Volonté 3

Pouvoir: Mutation bestiale (+2 dés au attribues physiques, 0 en App), Immunité au Délire,

Don: Odeur humaine, Persuasion, sentir la proie

Guerrier (générique) de la 7^{ème} génération

Force: 3 Dextérité: 3 Vigueur: 3
Charisme: 2 Manipulation: 2 Apparence: 2
Perception: 3 Intelligence: 2 Astuce: 2

Talents: vigilance 3, athlétisme 2, bagarre 2, esquive 2, Intimidation 2, connaissance de la rue 1, subterfuge 1

Compétence: conduite 2, armes à feu 3, mêlée 3, commandt 2, survie 1

Connaissance: Investigation 3

Volonté 5