

Totem Animalis

La légende du Chien Blanc

Table des matières

1. Intrigue
2. Déroulement
3. Bourg-Samain
4. Personnages

1. Intrigue

Situé au fin fond de la campagne française, dans l'Ain, non loin des premiers contreforts des Alpes, le hameau de **Bourg-Samain** est un minuscule village reculé, éloigné de toute forme de civilisation. La bourgade isolée, est essentiellement constituée d'une cinquantaine d'agriculteurs et des personnes âgées, les plus jeunes ayant tous déserté ce trou pour tenter leur chance en ville.

Les villageois ont peu de contacts avec le reste du monde, tout-juste regardent-ils la télévision pour se tenir informé de l'état de la France.

À Bourg-Samain, internet et smartphones sont des concepts mystiques.

Chaque année, lorsque l'hiver débute, les habitants de Bourg-Samain offrent en sacrifice un animal (une chèvre ou un porc) à une ancienne divinité locale : le **Chien Blanc**.

Esprit de la neige et de la brume, la légende veut que le Chien Blanc protège depuis des siècles les récoltes du gel, garantissant aux habitants une moisson abondante.

C'est ici que **Claudia Nietto**, une sorcière fugitive, est venue se réfugier il y a quelques années.

Recherchée par la Loge Écarlate de Naples après avoir échoué à sa tentative d'assassinat à l'encontre du Primat Sanglant local, elle préféra se faire oublier dans une commune méconnue de tous.

Fomentant sa revanche contre son ancien mentor, Claudia séduisit l'actuel maire de Bourg-Samain, **Armand Viloroy** et devint sa fidèle épouse.

Profitant de l'isolation de Bourg-Samain et de la simplicité de ses habitants, elle initia progressivement les villageois à la maîtrise de la Sorcellerie, commençant par son mari puis par les moins éduqués.

La **Bible d'Ahriman**, son grimoire mystique, lui permit de démontrer aisément la puissance que la Sorcellerie avait à offrir. Elle n'exigeait en retour que quelques menus sacrifices.

Exaltée par sa réussite et sa mainmise sur le village, Claudia offrit l'offrande suprême : elle tenta de sacrifier son propre enfant, **Arthur Viloroy**.

Les villageois d'abord réticents malgré leur corruption, furent convaincus lorsque Claudia leur promit que le Chien Blanc, honoré par tant de dévotion, les récompenserait d'un pouvoir extraordinaire.

L'offrande n'était bien évidemment pas à destination du Chien Blanc, dont Claudia doutait sérieusement de l'existence, mais pour **Ahriman**, afin d'obtenir de lui le pouvoir de contrôler les ombres (sort *Enfants d'Ahriman* du domaine de la Peur).

L'offrande attira bel et bien l'esprit du Chien Blanc, qui devant tant d'horreur et d'atrocité, punit le village pour son acte abominable en capturant les âmes des habitants. Seule Claudia, en sorcière émérite, eue le temps de s'enfuir.

Plein de compassion envers le petit enfant dont la mort approchait à grands pas, l'esprit gela le temps autour de lui pour préserver le souffle de vie qu'il lui restait dans une stase cryogénique.

Le Chien Blanc concentra toute sa puissance magique pour permettre à Arthur de vivre un rêve éveillé, où il ne connaîtrait que la joie et l'amour. Il déploya pour cela une brume surnaturelle sur tout le village, permettant ainsi à l'esprit de l'enfant de se mouvoir dans sa rêverie.

L'invocation d'Ahriman, dépendant du sacrifice, a été interrompue. A la mort de l'enfant, le rituel sera achevé, déclenchant l'apparition du démon : c'est une véritable bombe à retardement qui pèse sur le village désert.

Le déchaînement d'énergie magique provoqué par le Chien Blanc fut tel que la Blank Agency en fut alertée. En effet, toute la zone de Bourg-Samain est victime d'un brouillage électromagnétique d'une intensité rarement observée par l'Agence.

Devant ce mystère, l'Agence décida d'envoyer une équipe enquêter...

2. Déroulement

Introduction

Les PJ débutent dans l'avion en direction de l'aérodrome d'Ambrieu, dans l'Ain (France). Si les joueurs sont de nationalités différentes, plusieurs jets ont été affrétés afin qu'ils arrivent en même temps.

Vertex a envoyé le briefing de la mission par vidéo : enquêter sur l'anomalie électromagnétique du village de Bourg-Samain. Deux contacts leurs sont également fournis, Lambert, le responsable des opérations de l'Agence en France et Maurice Rabier, un vieil agent de l'Agence qui les attendra sur le tarmac.

Si des joueurs décident de rechercher des informations sur Bourg-Samain, ils trouvent le nom du maire de la ville, Armand Viloroy et le nombre d'habitants estimé à 31.

Arrivée à Ambrieu

Les personnages atterrissent en fin de matinée sous un ciel nuageux. Étant au début de l'hiver, il fait froid et une fine brume recouvre le sol.

L'aérodrome d'Ambrieu est minuscule, il se compose de quelques hangars de tôle en demi-lune à moitié rouillés et d'un petit bâtiment administratif mal entretenu.

Maurice Rabier les attend dans sa voiture (belle voiture toutes options) et descend accueillir les PJ. Il trouvera le moyen de placer une remarque désobligeante sur les personnages (de mon temps blabla) et leur confiera les clés de leur véhicule, un vieux 4x4 miteux sentant le chien mouillé, avec un sourire moqueur.

Habitant à 1h30 de route de Bourg-Samain dans un grand corps de ferme réaménagé, il leur propose de les héberger le temps de leur enquête (ils peuvent refuser et prendre un hôtel).

Bourg-Samain

Le trajet jusqu'à Bourg-Samain se résume essentiellement à des routes de campagne traversant des champs peu à peu enneigés, la chaîne des Alpes en arrière-plan. Une épaisse et sombre forêt précède l'arrivée à la vallée, telle une ultime barrière à la civilisation.

A la sortie de la forêt, un épais brouillard apparaît et semble perturber les équipements électroniques. A mesure que les personnages approchent du bourg, les perturbations et la brume s'intensifient.

A quelques mètres de l'entrée du hameau, la voiture cale et il est impossible de la redémarrer (si on l'éloigne du village, la voiture redémarrera).

Lorsque les personnages arrivent, il est environ 14h.

Dans le village, la brume est tellement épaisse qu'on ne voit rien à plus de 5 mètres. Tous les personnages ayant une sensibilité magique effectuent un test d'Âme / 8.

En cas de réussite, ils se connectent momentanément à la rêverie d'Arthur, en surimpression sur la réalité. Dans le rêve, il fait beau et chaud, les habitants du village vaquent à leurs occupations et ne remarquent pas les PJ. Ils semblent légèrement absents.

Le village est désert, les habitations sont intactes mais aucun signe de vie et aucun corps.

L'ambiance est pesante, il fait froid, on ne voit pas grand-chose et les bruits sont étouffés par la brume omniprésente.

Les personnages ont la désagréable sensation d'être épiés, sans toutefois parvenir à déterminer ce qui les observe.

Les joueurs vont devoir explorer le village. Il est totalement désert et aucune trace de lutte ou de sang n'est visible.

Pour les stresser un peu, vous pouvez demander des tests de Sens + Vigilance. Un joueur réussissant un haut score aperçoit un mouvement massif mais très bref dans la brume. Il se demande même s'il n'a pas rêvé.

Si les PJ découvrent la présence de Claudia (de préférence le 2^e jour), elle se fera passer pour une pauvre victime innocente. Elle dira que si le Chien Blanc l'a épargnée, c'est qu'elle n'a rien fait de mal...

La porte de la grange est bloquée par de la glace surnaturelle. Elle résiste à tous les dégâts non-magiques et possède une barrière de 20. Si un personnage dépasse 20 points de dégâts magiques, la glace se délite.

L'exploration du village prend l'intégralité de l'après-midi, les personnages avancent lentement (peu de lumière, pas de communication, etc.). La nuit tombe dès 18h et il devient presque impossible de continuer l'enquête (les lampes torches ne fonctionnent pas).

N'ayant pas de matériel de camping, les personnages rentrent au domicile de Maurice Rabier (ou un hôtel) pour y passer la nuit.

Il est nécessaire de pousser la voiture sur plusieurs mètres pour redémarrer la voiture.

Interlude

La demeure de Maurice est un grand corps de ferme entièrement rénové. Si de l'extérieur, il s'agit d'une simple maison de campagne, l'intérieur est équipé de toutes les technologies dernier cri (gros contraste avec Bourg-Samain).

L'ancien agent, qui vit seul, est finalement bien content d'avoir de la compagnie et se révèle être un hôte de qualité. Il leur cuisine un bon plat accompagné d'une (ou plusieurs) bonne bouteille.

Les personnages passent une agréable soirée et une excellente nuit.

L'interlude peut être le moment d'insérer un peu de roleplay entre les personnages. Maurice Rabier, anciennement Spitfire, n'est pas avare d'histoires rocambolesques.

Si Claudia Nietto est avec les personnages, elle tente de filer en douce pendant la nuit !

Retour à Bourg-Samain

Après un bon petit déjeuner, l'équipe repart en direction de Bourg-Samain pour continuer les recherches. Un faible soleil brille dans un ciel nuageux, le temps est morne.

En arrivant devant l'entrée du village de Bourg-Samain, les personnages s'aperçoivent immédiatement de deux choses. Premièrement, une voiture noire (genre gouvernement) est garée à quelques mètres de l'entrée du village. Deuxièmement, la quantité de brume semble avoir grandement diminuée.

Un test réussi de Sens + Vigilance / 10 permet d'apercevoir d'étranges appareils avalant littéralement la brume. Ils ressemblent à des espèces de climatiseurs enfoncés dans la terre, disposés tout autour du village.

Un test de Sens + Enquête / 12 permet de se rendre compte que les « avaleurs de brume » sont littéralement soudés au sol (Intellect + Connaissance Occultes / 12 pour apprendre qu'il s'agit certainement d'une création Technomancienne).

Ces dispositifs ont été créés par Paolo Unzik à l'aide de l'arcane Transmutation. Ils avalent la brume et stockent la puissance magique qu'elle contient, en vue d'analyse.

Le problème est que ces appareils pompent littéralement la force du Chien Blanc...

Dès leur arrivé, un homme habillé de façon militaire et portant un fusil automatique, sort de la brume pour venir à leur rencontre. Il s'agit de Marc Féraut, de la Fondation Prométhée.

Il se présente comme agent du gouvernement, la zone a été placée en quarantaine et il demande au groupe de bien vouloir quitter les lieux immédiatement. Il ne répond à aucune question et se montre menaçant si les joueurs refusent d'obéir. Il les averti notamment qu'entraver une opération militaire peut entraîner de lourdes sanctions pénales.

Un test de Sens + Conn. Générales / 14 permet de remarquer qu'il porte l'écusson de la fondation Prométhée. Autrement, il faudra ruser en demandant par exemple de voir leur supérieur, Paolo Unzik qui comprendra très vite qu'ils font partie de l'Agence.

Les Prométhéens refusent de laisser passer les personnages, prétextant qu'ils sont arrivés en premier. Par ailleurs, ils risquent d'entraver leurs expériences.

Si les PJ contactent Vertex pour savoir quel comportement adopter, il leur répond d'éviter le conflit, les relations entre les deux organisations étant déjà tendues. Il leur ordonne d'attendre, le temps qu'il négocie un accord de coopération en haut-lieu.

Forcer le passage donnera lieu à un affrontement (considérez que Vincenzo Calvoli observe la scène et est prêt au combat).

Vers midi, Miranda Dawson vient à la rencontre des joueurs (à priori en train d'attendre) pour leur proposer un peu nourriture. Elle se montre ouverte au dialogue et sympathique, mais ne révélera presque rien sur les expériences qu'ils mènent, à part qu'ils « étudient la brume ». Ils cherchent également un moyen d'entrer dans la grange.

Arrivé de la Meute

Vers 14h, un groupe de 3 personnes apparaît au loin : la Phratrie Charybde. Clairement agressif, Gallagher ordonne à tout le monde de dégager immédiatement.

Entre les membres de la Meute et les Prométhéens, le ton monte rapidement. Un test d'Intellect + Connaissance Générales / 14 permet de savoir que la Fondation Prométhée a conduit des expériences sur les Altérés.

La discussion se dégrade très rapidement, l'affrontement est inévitable. Les joueurs sont pris entre deux feux et doivent choisir leur camp très rapidement.

Les Prométhéens sont les alliés les plus probables, leur fonctionnement étant très proche de l'Agence. A l'inverse, la Meute est foncièrement hostile aux humains. Une alliance est toutefois possible à coup de bon roleplay.

Le combat est violent (surtout Gallagher et ses pouvoirs de Loup). Arrangez-vous pour qu'il ne reste au mieux qu'un ou deux PNJ.

Quel que soit le résultat de l'affrontement, les PJ se retrouvent en position de force et peuvent ainsi continuer leur enquête.

Résoudre le problème

Les équipements Prométhéens ont drastiquement réduit la puissance du Chien Blanc. La porte de la grange n'est plus bloquée par de la glace.

Si Claudia Nietto n'a pas encore été découverte par les PJ, c'est le bon moment. Elle tentera de se faire évacuer le plus vite possible.

Lorsque les personnages entrent dans la grange et découvrent la scène, le Chien Blanc se manifeste. Il explique que son énergie est très faible, la vie du petit Arthur est sur le point de s'échapper... Il demande aux joueurs de l'aider à sauver la vie du petit garçon.

Si l'enfant meurt, l'intégralité de la grange devient noire et Ahriman est invoqué. Seul sa voix caverneuse et son écrasante aura dénote sa présence.

Alternatives :

- Soigner le garçon à l'aide de la discipline *Régénération*. Ahriman n'est pas invoqué.
- Conclure un pacte avec Ahriman pour ressusciter le garçon (requiert un sacrifice supplémentaire) :
 - Tuer le Chien Blanc.
 - Livrer les âmes des villageois capturées. Nécessite de convaincre le Chien Blanc.
- Conclure un pacte avec Ahriman pour apprendre *Bras d'Ahriman* (ou un autre sort du domaine de la Peur). Cela risque de ne pas plaire au Chien Blanc...

- Récupérer l'énergie du Chien Blanc capturée par les dispositifs Prométhéens afin qu'il affronte Ahriman. Malheureusement, le Chien Blanc est tué au cours d'une bataille épique. Ahriman, affaibli par le combat, s'enfuit.
- Tenter de combattre Ahriman et mourir. C'est un démon, il est invincible.

3. Bourg-Samain

Le village de Bourg-Samain est coincé au fond d'une vallée formée par les premiers contreforts des Alpes. La route pour s'y rendre n'est pas bitumée et passe par une épaisse forêt.

L'intérieur du village est quasi moyenâgeux, des chemins de pierres bordent des maisons de bois à colombages. Bien que l'électricité parvienne jusqu'au hameau, il n'y a aucun éclairage public et les habitants utilisent encore le bois pour se chauffer.

Composition du village

Maison du maire

Grande maison en pierre de 2 étages, l'édifice semble assez ancien mais est très bien entretenu.

Sous-sol : Garde-manger (conserves, venaison, etc.), cave à vin et débarras.

Sur un établi se trouve un tas d'os ensanglantés. Test d'Intellect + Médecine / 8 pour déterminer que le tas d'ossements contient des carcasses d'animaux mais également quelques os humains !

Rez-de-chaussée : Cuisine, salle à manger, salon, cellier.

Les pièces à vivre ne semblent pas avoir été quittées dans la précipitation, l'intérieur est propre et rangé. Le style est rustique mais chaleureux.

Le congélateur renferme un pichet de sang humain (le Mastermind peut analyser la composition du sang et en déterminer sa nature).

1^{er} étage : Chambre parentale, chambre d'Arthur (petites voitures, peluches), salle d'eau.

Un petit coffret ouvragé contient plusieurs bijoux réalisés à partir de pierres de sang, Intellect + Conn. Occultes / 12 pour s'en rendre compte.

2^e étage : Chambre de la bonne, buanderie, bibliothèque.

La chambre de la bonne semble inutilisée depuis quelques temps (pas de bol, elle a servi de sacrifice pour un rituel).

La bibliothèque cache un passage secret vers le grenier, test de Sens + Fouille / 10 pour repérer les traces que laisse la porte sur le parquet (les traces sont à moitié cachées sous un tapis). Le passage s'ouvre en actionnant un chandelier, un jet d'Intellect + Fouille / 8 permet de trouver le mécanisme.

Grenier : Petite bibliothèque ésotérique.

Un pentagramme complexe est dessiné sur le sol, un test d'Intellect + Conn. Occultes / 8 permet de déterminer qu'il s'agit de Sorcellerie. Si le personnage dépasse 14 sur son jet, il comprend également qu'il permet d'invoquer un puissant démon.

Un livre illustré pour enfant, « La légende du Chien Blanc » est ouvert sur le bureau. Elle raconte que le Chien Blanc protège les êtres purs du froid et punis les mauvaises personnes. Des notes ponctuées d'interrogations semblent suggérer qu'aucune information supplémentaire n'a été trouvée par Claudia Nietto.

Remise à bois

Cabane de bois attenante à la maison du Maire, elle est remplie de bûches empilées les unes sur les autres. L'intérieur est très sombre, un établi contient des outils de jardinage et de bricolage.

C'est ici que se cache Claudia Nietto. Un pentacle de protection a été tracé à la va-vite sur le sol (Sens + Vigilance / 10 pour le voir avant que Claudia ne commence son cinéma). Il permet à la Sorcière d'être indétectable par le Chien Blanc (Intellect + Conn. Occultes / 10 pour comprendre le but du pentacle).

Maisons (11)

Maison d'éleveurs, de paysans, etc. situées aux abords du bourg. Certaines ont un étage mais la plupart sont de plain-pied. L'intérieur est rudimentaire, presque primitif. Les seuls objets vraiment technologiques sont des fours et des radios.

Certaines maisons ont un champ avec des animaux (vaches, porcs, moutons, etc.) toujours dans leurs enclos, agglutinés à l'extrémité opposé (la brume surnaturelle les effraie).

Cinq maisons sont abandonnées (jardins non entretenus, volets cassés, etc.).

Magasin du village

Situé en face de la maison du maire, le magasin vend un peu de tout (nourriture, outils, vêtements, livres, etc.). Il faut également office de bar et possède même une télévision !

École abandonnée

Placée du côté gauche de l'église, l'école est un bâtiment en longueur peinte avec des couleurs vives. Abandonnée depuis certainement plusieurs années, la peinture est complètement passée et s'écaille par endroit.

La cours de récréation envahie par les herbes folles et les jeux pour enfants laissés à l'abandon offrent un paysage plutôt glauque.

Église : Vieille église en bois noir au cloché particulièrement pointu. L'intérieur est très dépouillé, à part des bancs et un pupitre, aucune icône ou représentation du Christ n'est visible. Dans le pupitre est caché la Bible d'Ahriman (voir Reliques de Sorcellerie).

Grange : Large grange de bois possédant deux grandes portes battantes fermées. La brume semble clairement venir de l'intérieur, s'échappant par les interstices. Par ailleurs, un froid surnaturel irradie du bâtiment, le bois est d'ailleurs totalement glacé.

Tout personnage s'approchant de la grange ressent l'énorme puissance rayonnant de l'intérieur de l'édifice. Un test d'Âme / 4 permet de distinguer deux magies totalement opposées (du Chamanisme et de la Sorcellerie).

A l'intérieur, un gigantesque pentagramme d'invocation (le même que celui du grenier secret) est tracé sur le sol avec du sang humain. Sur un autel fait d'ossements, gît le corps à moitié nu du petit Arthur. Une large plaie est ouverte sur son torse, sa chemise blanche est couverte de sang. Un couteau sacrificiel ensanglanté aux formes complexes et torturées est au pied de l'autel. D'une pâleur mortelle, l'enfant semble dormir...

La terre est marquée par de très nombreuses traces de pas, laissant supposer qu'une foule se tenait dans la grange. Excepté l'enfant, aucun corps n'est visible.

4. Personnages

Blank Agency

Lambert : Responsable des opérations de l'Agence en France, il est continuellement pressé et toujours de mauvaise humeur.

L'Agence ayant une politique de sécurité très stricte, les PJ ne savent pas à quoi ressemble Lambert.

Maurice Rabier : Agent de la Blank Agency aujourd'hui à la retraite, son domicile sert d'antenne aux agents en mission. Son ancien nom de code est *Spitfire*.

Vieil homme robuste au regard vif, il porte un béret aussi usé que lui. Il a un caractère franc et direct, pouvant être blessant mais cachant un grand cœur.

Vertex : Responsable hiérarchique des PJ travaillant pour la Blank Agency. Gérant plusieurs équipes de terrains, il est concis et efficace.

L'Agence ayant une politique de sécurité très stricte, les PJ ne savent pas à quoi ressemble Vertex.

Bourg-Samain

Armand Viloroy : Maire de Bourg-Samain. Son corps a été détruit et son âme est actuellement maintenue prisonnière par le Chien Blanc dans la rêverie d'Arthur.

Bonhomme rondouillard d'une quarantaine d'année aux petits yeux calculateurs. Il possède une imposante moustache poivre et sel.

Arthur Viloroy : Enfant de 5 ans, brun aux yeux verts. Sacrifié à Ahriman, son corps gît à moitié nu dans la grange, maintenu en stase par le Chien Blanc. Un poignard sacrificiel lourdement orné est planté dans sa poitrine.

Claudia Nietto : Sorcière aguerrie et femme du maire de Bourg-Samain. Recherchée par la Loge Écarlate de Naples pour avoir tenté d'assassiner le Primat Sanglant.

Belle femme d'une trentaine d'année, brune aux yeux verts. C'est une véritable manipulatrice usant de ses charmes féminins pour arriver à ses fins.

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|--|---------|---------|-------------|-----------|-----|------------|----------|
| d4 | d4 | d10 | d8 | d10 | d12 | d10 | d8 |
| Corps : 18 | | | Esprit : 32 | | | Armure : 0 | |
| Compétences : Corps à Corps 4, Armes à Feu 4, Mouvements 6, Discrétion 7, Mensonge 8, Sorcellerie 10 | | | | | | | |
| Magie : Douleur 2, Envie 3, Peur 5, | | | | | | | |
| Équipement : Pendentif pierre de sang | | | | | | | |

Unité Oscar (Fondation Prométhée)

La Fondation Prométhée a également repéré l'anomalie et suspecte une origine magique particulièrement puissante. Ils espèrent depuis longtemps capturer un esprit ou un démon afin de l'étudier en détails.

Paolo Unzik : Chef de l'unité Oscar et Technomancien de haut niveau. Sud-américain d'une trentaine d'année portant une blouse blanche et de fines lunettes dorées. Il est l'archétype du scientifique condescendant. Selon lui, l'Agence est une bande d'incapables.

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|--|---------|---------|-------------|-----------|-----|------------|----------|
| d4 | d6 | d8 | d6 | d10 | d10 | d10 | d4 |
| Corps : 18 | | | Esprit : 30 | | | Armure : 5 | |
| Compétences : Corps à Corps 2, Psychologie 6, Armes à Feu 4, Technomancie 8, Vigilance 5 | | | | | | | |
| Magie : Chimiomancie 5, Infomancie 2 | | | | | | | |
| Équipement : Glock 23 (+1) 1d6 + 4 Gilet pare-balle | | | | | | | |

Vincenzo Calvoli : Sorcier de combat. Bel homme d'une quarantaine d'année en costume trois pièces. Malgré son apparence classieuse, c'est un combattant chevronné.

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|--|---------|---------|-------------|-----------|-----|------------|----------|
| d6 | d8 | d6 | d4 | d6 | d10 | d8 | d6 |
| Corps : 20 | | | Esprit : 24 | | | Armure : 5 | |
| Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Jets 6, Mêlée 5, Sorcellerie 6 | | | | | | | |
| Magie : Colère 3, Douleur 2 | | | | | | | |
| Équipement : Glock 23 (+1) 1d6 + 4 Couteaux de lancer 1d6 + 6 Gilet pare-balle | | | | | | | |

Miranda Dawson : Physicienne et Technomancienne débutante. Laborantine de petite taille aux cheveux blonds attachés en queue de cheval. Elle est sympathique et ouverte au dialogue.

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|---|---------|---------|-------------|-----------|-----|------------|----------|
| d4 | d4 | d8 | d8 | d10 | d8 | d8 | d6 |
| Corps : 16 | | | Esprit : 26 | | | Armure : 5 | |
| Compétences : Armes à Feu 4, Conn. Générales 10, Technomancie 5 | | | | | | | |
| Magie : Electromancie 3 | | | | | | | |
| Équipement : Glock 23 (+1) 1d6 + 4 Gilet pare-balle | | | | | | | |

Marc Féraut : Soldat et biologiste. Jeune homme aux cheveux courts en habits militaires noirs. Il est très formel et nerveux (c'est sa première mission).

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|---|---------|---------|-------------|-----------|-----|-------------|----------|
| d6 | d8 | d10 | d8 | d8 | d4 | d6 | d6 |
| Corps : 24 | | | Esprit : 18 | | | Armure : 10 | |
| Compétences : Armes à Feu 8, Conn. Générales 6, Vigilance 6 | | | | | | | |
| Équipement : Glock 23 (+1) 1d6 + 4 | | | | | | | |

Fusil SIG-553 (+1) 2d10 + 4
Gilet pare-balle lourd

Phratrie Charybde (La Meute)

Non loin de là, la phratrie Charybde a ressenti l'onde de choc magique généré par l'intervention du Chien Blanc (les Altérés sont naturellement sensibles à la magie). Ils sont venus par curiosité mais la présence de l'Agence et de la Fondation Prométhée a rendu les choses extrêmement attirantes (ce sont des fouteurs de merde).

Gallagher : Altéré Loup et chef de la phratrie. Jeune punk, grand et mince, portant une longue crête multicolore. Il est habillé en cuir noir très serré. Violent et imprévisible, il est extrêmement hostile aux membres de la fondation Prométhée.

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|---|---------|---------|-------------|-----------|-----|-----------------------|----------|
| d8 + 3 | d8 + 3 | d10 + 3 | d8 + 2 | d6 | d8 | d8 | d6 |
| Corps : 35 | | | Esprit : 22 | | | Armure : 3 (Fourrure) | |
| Compétences : Corps à Corps 6, Armes à Feu 4, Chamanisme 6 | | | | | | | |
| Magie : Soleil 5, Protection 3 Magie Totémique du Loup 2 | | | | | | | |
| Équipement : Griffes d8 + 6 Fusil à pompe Mossberg 88 (-1) 5d4 + 4 | | | | | | | |

Vella : Altéré Ratte, chaman de combat. Punkette très court vêtue, mini-jupe écossaise et t-shirt troué. Ses cheveux sont verts radioactifs. C'est une grande gueule au langage haut en couleurs. Elle est désagréable mais ne cherche pas l'affrontement.

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|--|---------|---------|-------------|-----------|-----|------------|----------|
| d6 | d8 + 2 | d8 + 2 | d6 + 4 | d6 | d10 | d10 | d8 |
| Corps : 26 | | | Esprit : 24 | | | Armure : 2 | |
| Compétences : Corps à Corps 4, Armes à Feu 4, Chamanisme 9 | | | | | | | |
| Magie : Eau 4, Plante 4 Magie Totémique du Rat 3 | | | | | | | |
| Équipement : Griffes 1d6 + 2 Uzi 9mm (+2) 1d6 + 4 | | | | | | | |

Bjorn : Altéré Chien (Rottweiler). Malabar au crâne rasé habillé en treillis militaire. Malgré son apparence patibulaire, c'est en réalité quelqu'un de très doux et posé. Quand il s'énerve, il devient véritablement effrayant.

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|--|---------|---------|-------------|-----------|-----|------------|----------|
| d8 + 2 | d10 + 4 | d6 + 2 | d6 + 2 | d4 | d8 | d8 | d6 |
| Corps : 32 | | | Esprit : 20 | | | Armure : 3 | |
| Compétences : Corps à Corps 4, Mêlée 6, Chamanisme 7 | | | | | | | |

| |
|---|
| Magie : Soins 2, Terre 6 |
| Équipement : Griffes 1d8+ 5 Masse d'armes (-1) 1d8 + 7 |

Le Chien Blanc

Grand chien ayant l'apparence d'un gigantesque berger blanc suisse au poil immaculé. Ses yeux sont d'un bleu clair d'une pureté troublante dans lesquels on lit une intelligence surnaturelle.

Il est capable de s'exprimer d'une puissante voix grave ou par télépathie mais dédaigne généralement parler aux humains.

En tant qu'esprit de la nature, il est hostile aux Technomanciens, et dans une moindre mesure, aux Sorciers.

Le Chien Blanc souhaite punir Claudia Nietto pour ses actes odieux. Il apparaîtra pour la tuer s'il elle tente de quitter Bourg-Samain.

| Puissance | Vigueur | Adresse | Sens | Intellect | Âme | Volonté | Empathie |
|---|---------|---------|-------------|-----------|---------|------------|----------|
| d12 + 4 | d12 + 2 | d12 + 4 | d12 + 4 | d12 | d12 + 6 | d12 + 6 | d8 |
| Corps : 46 | | | Esprit : 48 | | | Armure : 5 | |
| Compétences : Corps à Corps 8, Chamanisme 10 | | | | | | | |
| Magie : <i>Crocs de Givres</i> : Les crocs infligent d12 + 6 de dégâts glaçants. | | | | | | | |
| <i>Marcheur dans la Brume</i> : Se camoufle dans la brume jusqu'à devenir invisible. Âme + Chamanisme / 12 ou Sens + Perception / 14 pour le repérer. | | | | | | | |
| <i>Appel de l'Hiver</i> : Tempête de neige et de grêlons, malus de -4 à toutes les actions. Inflige 10 - Vigueur points de dégâts par tour (minimum 2). | | | | | | | |

Note : Dans l'idéal, les joueurs n'attaqueront pas le Chien Blanc (et inversement). Si toutefois ils décident de tenter leur chance contre un esprit de la nature millénaire, essayez de ne pas tous les tuer...