Agent Spécial Clive DRUMMOND

L'Agent Spécial Drummond est une légende dans le FBI.

Expert en anti-terrorisme, il a désamorcé plus de situations potentiellement explosives que l'on ne peut en compter, généralement avec étonnamment peu de sang répandu. Occasionnellement, les circonstances ont dicté que les terroristes devaient être éliminés. Drummond s'est également montré à la hauteur de ce challenge.

Drummond ressemble à tout sauf à une légende de casseur de terroristes : il a la quarantaine, est de corpulence moyenne. Le visage de Drummond, aux contours doux, est d'un abord amical et son regard semble toujours un peu perplexe, troublé.

Quand il ne porte pas son armure du FBI (qu'il préfère ne mettre que lorsque la situation peut devenir très dangereuse), il ressemble davantage au tonton favori qu'à un agent entraîné. Il parle doucement lorsqu'il parle, ce qu'il ne fait que lorsqu'il a quelque chose de vraiment important à dire. Drummond est direct et complètement incorruptible et demande 100% de lui-même et de son équipe.

Bien qu'il connaisse “le code” par cœur, il est assez malin pour savoir quand le balancer.

C'est un homme dur, mais très juste, laissant généralement à l'adversaire le premier coup (mais seulement le premier).

Ses derniers " exploits " incluent l'échec de l'attentat d'une réunion importante du Conseil Salish à Council Island, l'affaire des attentats du métro de Seattle par le mystérieux Phoenix, qui semblait agir pour le compte d'Alamos 20.000, et récemment d'autres affaires plus mystérieuses comme la destruction soi-disant accidentelle du Big Rhino et du Yoshido's Bar en été 2057. Explosion dans laquelle sont mortes des "pointures" des yakuzas et de la mafia...

A noter: Drummond a la réputation de faire le meilleur des cafés au FBI, qu'il prépare "à l'ancienne" avec du vrai café en grain...

Attributs

Co	Ra	Fo	Ch	In	Vo	Es	Ma	Ré
3	4	4	4	6	5	4,5	6	5

Réserve de Combat: 8 **Initiative:** 5+1D6 **Grade d'Initiation :** 2

Cyberware
Datajack, Interface d'armes (Alpha), 150Mp de Cybermémoire (Alpha), Afficheur rétinien, Capture oculaire d'images.

Compétences Actives
Café 5, Etiquette (La Rue) 4(6), Furtivité (Urbaine) 2(4), Interrogation 7, Jiu-Jitsu 5, Leadership 5, Massues 3, Mitraillettes 3, Pistolets 5, Tactique 4, Voitures 4.

Compétences de Connaissance
Anglais (L/E) 6(3), Cafés 5, Chimie (Explosifs) 2(4), Etablissements Mafieux 4, Explosifs 4, Organisations Criminelles (Alamos 20.000) 5(7), Politique 2, Politique Corpo 3, Procédures Policières 5, Psychologie 5, Sécurité 5, Trafiquants d'armes 3.

Compétences Métamagiques : Dissimulation, Divination (3): il lit dans le marc de café !

Pouvoirs d'Adepte [Voie de l'extralucide]
Amortissement sonore, Amplification auditive, Audition des basses fréquences, Filtre sonore, Goût accru, Perception améliorée-2, Sens empathique, Sixième Sens-5, Vision Véritable-5, Volonté de Fer-2 (Geas : Anneau d'argent estampillé d'une inscription en orichalque).