

Profil d'Agent

Flavie Rollmops

_____ **Éloges** _____ **Blâmes**

_____ **Burnout**

Lorsqu'elle n'est pas en mission, Flavie œuvre à l'**Agence** en tant qu'hôtesse d'accueil, responsable de l'aiguillage des personnalités « excentriques » qui s'y croisent.

Elle vise bien plus haut, soit un poste de direction. Elle sait que pour cela elle devra faire ses preuves, quitte à marcher sur les pieds de ses collègues.

Connaissance
Donald Domard

Agent

Son responsable hiérarchique. Jeune, beau gosse, toujours impeccable, il est terriblement incompétent et aurait été viré mille fois si Flavie ne rattrapait pas toutes ses erreurs. Elle a un faible pour lui.



► Déclenchement de Réalité

Le MJ peut dépenser **3** points de **Chaos** pour qu'une de vos connaissances vous appelle sur le téléphone du **TAF** à n'importe quel moment. Si vous l'ignorez, la proximité de cette connaissance diminue de **1**. Si votre téléphone est perdu ou détruit, le MJ ajoute **10** points de Chaos à la réserve.

► Directive Principale

Restez vigilant en permanence.

Chaque fois que vous vous asseyez, recevez **1 blâme**.

► Comportements Encouragés

Recevez **1 éloge** chaque fois que vous :

- ▷ Interrogez quelqu'un
- ▷ Réquisitionnez les affaires de quelqu'un
- ▷ Fermez une porte à tout jamais

A Anomalie
Murmure

R Réalité
Surmenée

C Compétence
Accueil

Assurances
Qualité



MAX **Attention**

MAX **3** **Duplicité**

MAX **Dynamisme**

MAX **Empathie**

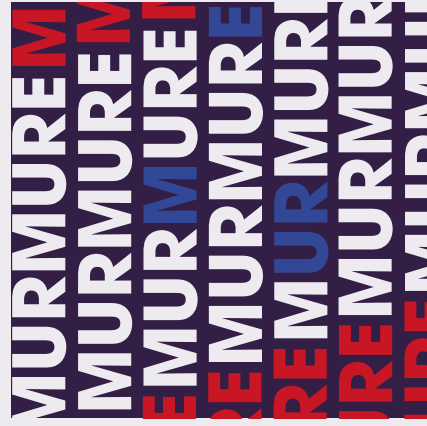
MAX **Initiative**

MAX **3** **Persévérance**

MAX **Présence**

MAX **3** **Professionnalisme**

MAX **Subtilité**



Anomalie de type Murmure

Plus sonore qu'un cri.

C'est le **langage** qui inspire et génère les Anomalies de type **Murmure**. Certains Résonants qui se lient à elles ont du mal à hausser le ton, voire à parler sauf en cas de nécessité, tandis que chez d'autres, **leur parole se libère totalement** maintenant qu'ils sont investis d'un tel pouvoir.

L'**Agence** vous invite à la plus grande prudence. Les humains réagissent souvent mal quand on **intercepte, modifie ou vole** leurs paroles.

Le saviez-vous ?

Il est arrivé qu'une Anomalie censée à jamais **17** mots de toutes les langues humaines. C'est pour quoi on n'entend jamais personne parler de **17** !

Vous disiez ?

Vous pouvez répondre à une phrase prononcée à voix haute en demandant : « **Vous disiez ?** ». Ensuite, expliquez au groupe ce que la cible dit au lieu de ce qu'elle exprimait à l'origine. Faites un jet de **Présence**.

 **En cas de réussite**, la cible est convaincue qu'elle voulait en réalité dire la nouvelle phrase.

 **En cas de Triscendance**, vous pouvez parler à la place de la cible à tout moment pendant l'heure qui vient.

 **En cas d'échec**, le pouvoir n'affecte pas la cible, et pendant les **3** heures à venir, vous ne pouvez vous exprimer qu'avec les mots de la phrase que vous vouliez lui faire dire.

Sur le bout de la langue

Ouvrez votre esprit aux pensées d'une personne proche. Laissez votre voix porter ses paroles et faites un jet d'**Empathie**.

 **En cas de réussite**, vous dites ce que la cible souhaiterait dire à l'instant.

 **Tous les trois 3**, vous pouvez poser une question à propos d'un sujet pertinent pour la cible et recevoir une réponse de la part du MJ (*votre personnage prononce la réponse à voix haute*).

 **En cas d'échec**, vous avouez quelque chose que vous auriez voulu cacher à tout le monde.

Silence

Ouvrez la bouche et émettez un son dont la fréquence est ajustée pour annuler tous les bruits que vous faites. Faites un jet de **Subtilité**.

 **En cas de réussite**, aucune de vos actions ne produit le moindre son jusqu'à ce que vous réalisiez un autre jet de dés.

 **Pour chaque 3 en plus du 1^{er}**, vous pouvez aussi rendre silencieuses toutes les actions d'une autre cible dans un rayon de **3** m autour de vous.

 **En cas d'échec**, votre fréquence se déséquilibre et vous amplifiez considérablement tous les sons que vous produisez pendant l'heure à venir.



Réalité de type Surmené

Tant de choses à faire, tout simplement.

Le **Surmené** a une importante vocation en dehors de l'**Agence** et **n'est pas disposé à y renoncer**. Qu'il ait besoin d'argent, de se réaliser ou de tenir une promesse, le Surmené a **beaucoup trop à faire**, et ne survit qu'en jonglant avec son emploi du temps et en sacrifiant des heures de sommeil. Heureusement, préserver une identité secondaire dans le monde ordinaire présente quelques atouts.

Téléphone du taf

Vous avez un smartphone entièrement consacré à votre autre vocation.

Le MJ peut dépenser **3 points de Chaos** pour qu'une de vos connaissances vous appelle sur ce téléphone à n'importe quel moment. Si vous l'ignorez, la **proximité** de cette connaissance diminue de **1**. Si votre téléphone est perdu ou détruit, le MJ ajoute **10 points de Chaos** à la réserve.

Surmenés remarquables

Jay Standley,
Philastus Boggs,
Johnny J'ai-pas-le-temps,
Ellen Crane, Wilkins le
garçon de course

Connaissances

Vous avez trois connaissances essentielles qui vous relient à la société. Chacune de ces relations commence avec une **proximité de 9**. Si cette proximité tombe à **0**, la personne concernée coupe les ponts avec vous.

Notez les réponses aux questions ci-contre sur votre **profil d'Agent** et partagez-les avec le reste de votre équipe.

Une fois que vous avez terminé, attribuez chaque connaissance à un autre participant à la partie : c'est lui qui incarnera ce personnage chaque fois qu'il apparaîtra.

Uniforme

Vous possédez un uniforme qui désigne clairement votre vocation, mais de façon générale et non spécifique (*par exemple, vous ressemblez à un étudiant, mais votre tenue ne se réfère à aucune université particulière*).

Vous pouvez vous servir de cet uniforme pour vous introduire dans n'importe quelle situation où un employé de ce type serait le bienvenu, et vous recevrez **1 assurance qualité gratuite** à tous les jets associés à votre déguisement.

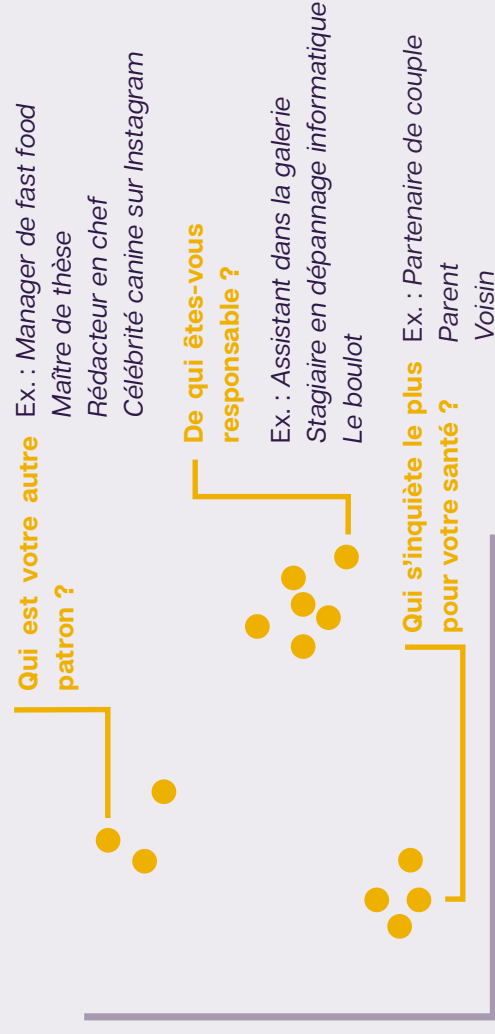


Fig. 1: Matrice des relations humaines



Compétence de type Accueil

Assurez-leur un accueil chaleureux.

Première ligne de défense de toutes les organisations, les hôtes d'accueil s'assurent que rien n'entre ni ne sorte sans qu'ils soient au courant. À l'**Agence**, l'Accueil **préserve la séparation** entre le monde ordinaire et tout le reste.

Ces Agents surveillent le moindre signe de comportement **anormal** et empêchent les **éléments indésirables** de mettre le nez dans les affaires de l'**Agence**.

Directive principale

Restez vigilant en permanence.

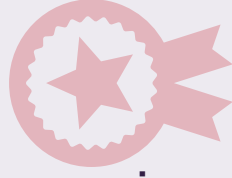
Chaque fois que vous vous asseyez, recevez 1 blâme.



Comportements encouragés

Recevez **1 éloge** chaque fois que vous :

- Interrogez quelqu'un.
- Réquisitionnez les affaires de quelqu'un.
- Fermez une porte à tout jamais.



Circuit télé de Moebius

Vous avez accès à une salle infinie entièrement composée d'écrans télé dans le Coffre.

Une fois par mission, vous pouvez y entrer pour allumer l'un des téléviseurs éteints. Celui-ci affiche alors une vidéo durant jusqu'à trente minutes et montrant n'importe quel moment d'un endroit que vous avez visité dans la journée.

Autoévaluation

Quand vous adoptez un rôle à l'**Accueil**, veuillez remplir cette analyse personnelle de la façon dont vous envisagez le poste et distribuez les **assurances qualité** appropriées. Veuillez ne cocher qu'une réponse par question.

Un collègue n'a jamais appris mon nom en quatre ans.

- ▷ J'oublie le sien. (+3 **Duplicité**)
- ▷ Je me présente clairement, à voix haute jusqu'à ce que l'info lui rentre dans le crâne. (+3 **Présence**)

Quelqu'un utilise manifestement une fausse identité. Je la vérifie en...

- ▷ Procédant par élimination. (+3 **Dynamisme**)
- ▷ Lui posant des questions jusqu'à ce qu'elle se trahisse dans ses réponses. (+3 **Persévérance**)

Quelqu'un cherche à entrer dans le bâtiment en train d'être évacué pour cause d'incendie. Je...

- ▷ Reconnais là un des premiers intervenants, que j'ai laissé passer. (+3 **Attention**)
- ▷ L'informe que les ascenseurs sont temporairement bloqués tout en vérifiant son identité. (+3 **Professionalisme**)