

Profil d'Agent

Matéo Puchel

_____ **Éloges** _____ **Blâmes**

_____ **Burnout**

Matéo a tout à apprendre et pour cause, il a cinq ans. Cet enfant surdoué s'est fait remarquer par l'**Agence** qui l'a extrait d'un environnement scolaire inadapté à son talent. L'**Agence** lui donne un travail, une éducation et un téléphone portable. En échange, Matéo dirige les capacités destructrices de son **Anomalie** contre ses ennemis.

Connaissance

Alphonse Puchel

Agent

Son père. Alphonse est un homme modeste, toujours à court d'argent, et dépassé par les capacités de son fils. Il reste persuadé que Matéo a juste un trouble déficitaire de l'attention et qu'il est dans une école spécialisée. Il travaille chez MoGoMax.



► Déclenchement de Réalité

Le MJ peut dépenser **3** points de **Chaos** pour que vous oubliez – ou n'ayez jamais su – comment réaliser une tâche tout à fait ordinaire. Vous n'y arrivez tout simplement pas, et il vous faut chercher de l'aide ou une alternative. Si vous ne prenez pas le temps d'apprendre comment faire, la honte nuit à votre estime de soi et vous perdez **1** assurance qualité dans une de vos qualités.

► Directive Principale

On ne vous demanderait pas ça si ce n'était pas important.

Chaque fois que vous refusez une requête, recevez **1 blâme**.

► Comportements Encouragés

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

- Échouez en toute confiance
- Vous couvrez de honte au profit d'autrui
- Mettez un brutal coup d'arrêt à quelque chose

A **Anomalie**
Pistolet

R **Réalité**
Nouveau-né

C **Compétence**
Stagiaire

Assurances
Qualité



MAX **3** **Attention**

MAX **Duplicité**

MAX **Dynamisme**

MAX **Empathie**

MAX **3** **Initiative**

MAX **Persévérance**

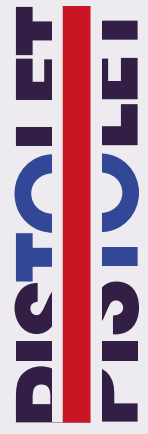
MAX **Présence**

MAX **Professionnalisme**

MAX **3** **Subtilité**

Anomalie de type Pistolet

Tout a une fin.



Les **Pistolets** forment une classe d'Anomalie issue de la fascination qu'éprouve l'humanité pour la fin abrupte de l'existence. Les Anomalies de type Pistolet manifestent pour leur Résonant des objets physiques qui ressemblent rarement à des armes à feu, mais disposent d'un **pouvoir meurtrier brut** indéniable quelle que soit leur forme.

Galvanisées par la détermination, ces Anomalies recherchent des individus assez motivés pour se servir d'elles... ou qui ont besoin qu'on leur donne du pouvoir.

Le Pistolet

Votre Anomalie est toujours présente sous forme physique, mais inutile à tout autre que vous. Décidez de sa forme ou choisissez parmi les suivantes :

Violon	Rouge à lèvres
Paquet de cartes	Yo-yo
Épée	Télécommande

Éliminer

Vous pouvez définitivement éliminer un objet ou une personne ordinaire de l'équation en les visant avec votre Pistolet. Le sujet existait. Il n'existe plus. Faites un jet de **Dynamisme**.

 **En cas de réussite**, la cible disparaît sans laisser de traces.

 **En cas d'échec**, la cible est tuée. Un objet est détruit, tandis qu'une créature vivante meurt. Il s'agit d'un événement bien visible, évident et potentiellement horrible.

Le saviez-vous ?

Bien qu'on n'ait connu qu'une poignée d'Anomalies de type Pistolet réellement en forme de pistolet, sur les neuf Agents qui les ont croisées, neuf ont déclaré : « **C'est vraiment un Pistolet, en fait !** »

Menace visible

La menace que représente votre Pistolet est telle que même les gens ordinaires la perçoivent. Exprimez clairement vos options et faites un jet de **Présence**.



En cas de réussite, une cible sur laquelle vous vous concentrez est assez intimidée pour faire ce que vous voulez. Cependant, le MJ choisit pour chaque cible une conséquence parmi les suivantes.



La cible se souvient de votre visage.

La cible contacte les autorités.

La cible réagit avec terreur.

La cible cherche à se venger.



Tous les trois 3, vous pouvez soit retirer une option des conséquences possibles, soit ajouter une cible.



En cas d'échec, la cible n'a pas peur. Elle devient immunisée à tous les effets de votre Pistolet, et ripostera sans doute de façon aussi immédiate que dangereuse.

Réalité de type Nouveau-né

Vous êtes vraiment... quelque chose...



Le **Nouveau-né** n'est arrivé que récemment dans ce monde, et tout lui semble **étrange et inédit**. Il peut être une intelligence artificielle pourvue d'un corps, un clone né à maturité ou un extraterrestre échoué par accident. Quelle que soit son origine, **il est en train d'apprendre qu'il est** et qu'il peut devenir dans le seul monde dont il dispose.

Courbe d'apprentissage

Même des idées élémentaires vous désarçonnent parfois.

Le MJ peut dépenser **3 points de Chaos** pour que vous oubliiez – ou n'ayez jamais su – comment réaliser une tâche tout à fait ordinaire (Ex. : *ouvrir une porte, vous servir d'un grille-pain, tirer au pistolet, prononcer le mot « cérumen »*). Vous n'y arrivez tout simplement pas, et il vous faut chercher de l'aide ou une alternative. Si vous ne prenez pas le temps d'apprendre comment faire, la honte nuit à votre estime de soi et vous perdez **1 assurance qualité** dans une de vos qualités.

Nouveau-nés remarquables

Urston McDark,
Muhal Puyros,
Monsieur Clair-de-lune,
Bucket, eXpress-Zéro
« Jenp » Série C

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.

Regard unique

Même les objets conçus dans un but bien spécifiques trouvent une nouvelle utilité entre vos mains. Quand vous utilisez un objet afin de réaliser une tâche sans rapport avec son usage d'origine, gagnez **1 assurance qualité gratuite** au jet de dés associé.

Choisissez une identité en consultant cette table ou créez la vôtre.

1	Androïde
2	Deux chiens
3	Extraterrestre
4	Anomalie éveillée

Qui était votre enseignant préféré ?

Ex. : Propriétaire d'une épicerie
Chenille domestique
Présentateur télé

Qui adore profiter de votre naïveté ?

Ex. : Propriétaire de casino
Escroc
Présentateur de caméra cachée

Qui s'appuie sur vos compétences peu communes ?

Ex. : Mécanicien auto
Officier traitant de la CIA
Votre frère adoptif

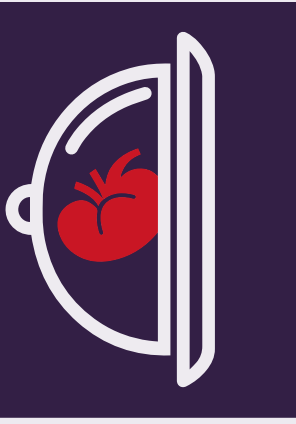


Fig. 1: Matrice des relations humaines

STAGIAIRE

Compétence de type Stagiaire

Le salaire, c'est très surfait.



Éléments essentiels de toute organisation, les internes bénévoles sont l'essence qui fait tourner le moteur, le bois pour la broyeuse et l'aliment pour l'estomac. Sans les Stagiaires et **l'incroyable valeur ajoutée** qu'ils fournissent, aucune affaire ne tournerait, et toute la société moderne s'effondrerait du jour au lendemain.

Vous et vous seul avez été choisi pour occuper ce poste, **le plus respecté et important** entre tous à l'**Agence**, et si vous manifestez la moindre réticence à quelque sujet que ce soit, le monde s'arrêtera de tourner par votre faute. **Félicitations !**

Directive principale

On ne vous demanderait pas ça si ce n'était pas important.

Chaque fois que vous refusez une requête, recevez 1 blâme.

Comportements encouragés

Recevez 1 éloge chaque fois que vous :

- ▶ Échouez en toute confiance.
- ▶ Vous couvrez de honte au profit d'autrui.
- ▶ Mettez un brutal coup d'arrêt à quelque chose.



Badge hérité

Tous les stagiaires reçoivent une réserve illimitée de badges vierges.

Une fois par mission, vous pouvez rédiger le nom d'une personne que vous avez rencontrée dans la journée sur un badge et le fixer à un endroit de votre personne. À l'exception des autres Agents, tout le monde vous traite comme la personne en question tant que vous conservez le badge.
Vous ne pouvez en porter qu'un à la fois.

Autoévaluation

Quand vous adoptez un rôle de **Stagiaire**, 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.

J'assimile mieux les nouvelles compétences...

- ▷ Par l'apprentissage visuel. (+3 **Attention**)
- ▷ Suite à des échecs douloureux. (+3 **Persévérance**)

Je viens de recevoir un gros héritage. Aussitôt...

- ▷ Je l'investis dans l'**Agence** pour le bénéfice mutuel. (+3 **Initiative**)
- ▷ Je le donne à une antenne de l'**Agence** qui est dans le besoin. (+3 **Empathie**)

Mon supérieur direct a commis bien des délits en secret ! Je réagis en...

- ▷ Modifiant son emploi du temps pour lui fournir de solides alibis(+3 **Subtilité**)
- ▷ Me livrant pour ses crimes. (+3 **Présence**)