

Profil d'Agent

Peter VanDeMoor

_____ **Éloges** _____ **Blâmes**

_____ **Burnout**

Responsable spirituel autoproclamé, Peter gère un ashram/centre de spa dans le quartier le plus huppé de Hacyon City. Il n'est jamais allé en Inde ou en Chine mais cela ne l'empêche pas d'empocher beaucoup d'argent. Il livre son combat jour après jour en luttant contre les vaccins, la rotondité de la Terre et le consensus scientifique en général.

Connaissance Clara Rimailleux

Agent

Sa plus grande disciple. Ancienne cambrioleuse, elle s'est repentie grâce à la méditation et donne aujourd'hui des cours dans l'ashram de Peter. Elle a de nombreux contacts dans le monde du crime mais est surveillée par les policiers qui n'attendent qu'une chose : la rechute.



► Déclenchement de Réalité

Le MJ peut dépenser **3** points de **Chaos** pour que l'une de vos ouailles vienne vous exposer une requête à tout moment.

Si vous ignorez ou déléguez vos responsabilités, votre proximité avec votre successeur diminue de **1**.

Si cette proximité tombe à **0**, il tente immédiatement de vous renverser.

► Directive Principale

Agissez toujours en toute transparence.

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

► Comportements Encouragés

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

- Créez une diversion
- Donnez une excellente excuse
- Garantisiez qu'ils ne parleront plus jamais de ça

A Anomalie
Rêve

R Réalité
Pilier

C Compétence
RP

**Assurances
Qualité**



MAX **Attention**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

MAX **3** **Duplicité**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

MAX **Dynamisme**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

MAX **Empathie**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

MAX **Initiative**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

MAX **Persévérance**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

MAX **3** **Présence**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

MAX **Professionnalisme**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

MAX **3** **Subtilité**
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽



Anomalie de type Songe

Les bestioles sous le rocher.

Franchi de la nuit, le **Songe** est l'un des types d'Anomalies les plus influents à l'état sauvage. **Une pensée perdue** peut voyager d'une personne à l'autre sans communication directe ; une idée à laquelle une Anomalie de type Songe porte un intérêt peut vite se transformer en même viral.

Une imagination puissante est la clef pour les Résonants associés aux Anomalies de type Songe, bien qu'il leur arrive simplement de graviter vers des individus particulièrement léthargiques.

Cauchemar

Projetez-vous dans un aspect plus grand que nature. Faites un jet de **Présence**.



En cas de réussite, vous pouvez choisir une forme illusoire sous laquelle vous perçoit une cible spécifique. Il peut s'agir d'une forme terrifiante, magnifique ou ordinaire... et le sujet croit dur comme fer que c'est bien la vôtre.



Tous les trois 3, choisissez un bonus ci-dessous avant d'adopter votre forme :



Apprenez la pire crainte de la cible.

Apprenez la plus grande ambition de la cible.

Apprenez le désir le plus secret de la cible.

La cible vous oubliera quand vous partirez.



En cas d'échec, votre véritable identité se grave dans l'esprit du sujet. Il rêvera de vous la nuit, pensera à vous le jour. Mais aujourd'hui, rien ne se passe. Ajoutez au moins une **Chute**.

Au dodo !

Soufflez sur une pincée de sable et faites un jet de **Subtilité**.



En cas de réussite, une cible s'endort brutalement. Elle fera de beaux rêves et croira simplement avoir piqué du nez lorsqu'elle se réveillera dans quelques minutes.



Pour chaque 3 en plus du 1^{er}, vous pouvez choisir une cible supplémentaire et l'endormir elle aussi.



En cas d'échec, une autre cible (un allié, voire vous-même) s'endort à la place. Le sable capricieux tourbillonne de façon évidente, et la cible d'origine comprend ce que vous avez fait. Ajoutez au moins une **Chute**.

Le saviez-vous ?

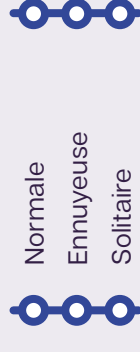
On doit à une Anomalie de type Songe particulièrement fouguese la nature compétitive de la sphère des influenceurs. Bien qu'elle se révèle gênante et offre des gratifications douteuses, bien des humains affectés cherchent à exposer leurs secrets les plus intimes sur internet dans l'espoir d'attirer le financement publicitaire des startups. **Canon !**

De quel côté du lit ?

Quand vous avez besoin de changer l'atmosphère de la pièce, dites comme si de rien n'était « **Belle journée, non ?** » et faites un jet de **Duplicité**.



En cas de réussite, vous implantez une opinion dans l'esprit d'une personne à laquelle vous parlez. Le sujet croit à présent passer une journée de ce genre. Pour lui, tous les événements du jour sont réinterprétés à travers ce filtre. Choisissez **1** option :



Normale

Ennuyeuse

Solitaire

Joyeuse

Terrible

Importante

Tous les trois 3, vous pouvez prononcer une seule phrase qui va dans le sens de cette impression – un objectif ou une opinion générale. Le sujet croit dur comme fer à ce que vous avez dit.



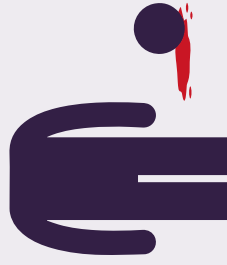
En cas d'échec, le sujet passe une journée affreuse et c'est votre faute. Il fera tout son possible pour vous barrer la route, même s'il comprend à peine vos intentions.

PILIER

Réalité de type Pilier

Si seulement on était vraiment seul, au sommet...

Le **Pilier** dirige un groupe indépendant en ville, qu'il s'agisse d'une corporation, d'une organisation de charité, d'une famille ou d'un club d'échecs. C'est le **porte-parole du groupe**, son arbitre et sa boussole morale. Il peut faire appel aux ressources et au réseau collectif de son organisation, mais à la **moindre embrouille interne**, c'est lui qu'on sollicite.



Piliers remarquables

Ismail Fulton,
Kara Powers,
Milan Montgomery,
Vi Burle, Julian Ward

Ouailles

Ce groupe compte au moins **10** membres qui se réunissent régulièrement. Les membres de l'organisation vous aident et ne vous défient jamais ouvertement quand vous êtes manifestement en train de vous occuper des affaires du groupe.

Le MJ peut dépenser **3 points de Chaos** pour que l'une de vos ouailles vienne vous exposer une requête à tout moment. Si vous ignorez ou déléguez vos responsabilités, votre **proximité** avec votre successeur diminue de **1**. Si cette proximité tombe à **0**, il tente immédiatement de vous renverser.

Quand je ne serai plus là

Quand vous misez la réputation de votre organisation sur votre réussite, vous recevez **1 assurance qualité gratuite** à un jet de dé destiné à réaliser les actions associées.

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

1	Famille criminelle	4	Syndicat de copropriété
2	Club de jeu	5	Ligue sportive
3	Secte	6	Parti politique

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.

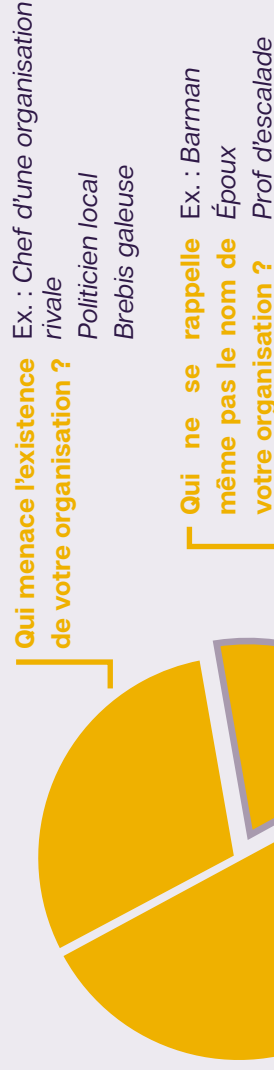
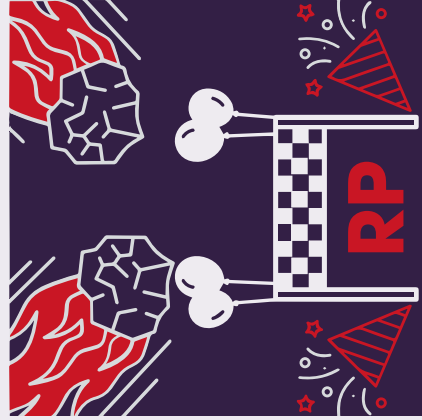


Fig. 1: Matrice des relations humaines



Compétence de type Relations publiques

Veuillez vous abstenir de tout contact à l'avenir.

L'**Agence** a souvent besoin d'employés capables de trouver une **explication alternative** aux effets des **Anomalies** et d'orienter le public vers d'autres réponses. Certains usent de leur capacité de persuasion verbale, tandis que d'autres considèrent l'intimidation comme une méthode tout aussi efficace pour faire changer les gens d'avis.

Tous comprennent que **la réputation compte plus que tout**, et que les histoires que les gens se racontent entre eux sont tout aussi importantes que la réalité.

Directive principale

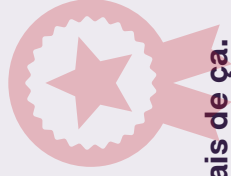
Agissez toujours en toute transparence.

Chaque fois que vous mentez, recevez 1 blâme.

Comportements encouragés

Recevez 1 éloge chaque fois que vous :

- **Créez une diversion.**
- **Donnez une excellente excuse.**
- **Garantisiez qu'ils ne parleront plus jamais de ça.**



Presse à faire bonne impression

On conserve cette vieille presse à imprimer malcommode dans une vieille salle de loisir d'un étage inutilisé, au QG de l'**Agence**.

Une fois par mission, vous pouvez l'employer pour imprimer un article qui est **immédiatement diffusé** dans toutes les publications locales.

Autoévaluation

Quand vous adoptez le rôle dans les **RP**, 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.

En situation de crise, j'ai plutôt tendance à...

- ▷ Sourire jusqu'à ce que le problème disparaisse. (**+3 Présence**)
- ▷ Générer une crise qui frappe la crise. (**+3 Persévérance**)

Quand quelqu'un qui compte pour moi nourrit une opinion erronée, j'ai tendance à...

- ▷ Lui présenter une autre possibilité. (**+3 Duplicité**)
- ▷ Soutenir son mensonge jusqu'à la lie. (**+3 Empathie**)

Un collègue s'est fait assassiner ! Je suis...

- ▷ Le meurtrier. (**+3 Initiative**)
- ▷ Bien placé pour une promotion. (**+3 Subtilité**)