

Profil d'Agent

Michel Oui



Éloges



Blâmes



Burnout

Michel aspirait à une vie simple – télétravail, soirées jeu avec ses amis, de préférence en ligne, et un peu de sport pour s'entretenir. Mais il a attrapé une **Anomalie** un soir sur un salon online et il a dû accepter de travailler pour l'**Agence**. Inutile de dire que cela menace le temps d'entraînement nécessaire au maintien de ses performances d'e-athlète.

Connaissance

Ev@

Agent

La femme parfaite pour Michel : gentille, attentionnée, elle peut l'écouter se plaindre pendant des heures des derniers patches qui révisent les prérogatives de ses personnages préférés...

Bien sûr il y a des défauts : il ne l'a jamais vue – mais elle est très belle sur ses photos – et elle n'a pas d'argent. Michel lui verse donc une somme non négligeable de ses maigres revenus chaque mois. Mais que ne ferait-on pas par amour ?



► Déclenchement de Réalité

Le MJ peut dépenser **3** points de **Chaos** pour que quelque chose coûte trop cher pour vous. Si vous ne prenez pas le temps de contourner cette dépense, vous devrez emprunter à un ami :

-2 en proximité avec une connaissance de votre choix.

Si vous recevez une somme d'argent remarquable, pour quelque raison que ce soit, vos dettes se rappellent à votre bon souvenir. L'argent disparaît, mais la proximité avec une de vos relations (de votre choix) augmente de **1**.

► Directive Principale

Ne salissez pas les mains des innocents.

Chaque fois que vous touchez quelque chose de vivant, recevez **1 blâme**.

► Comportements Encouragés

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

- ▷ Déterrez quelque chose
- ▷ Nettoyez derrière quelqu'un
- ▷ Enterrez un problème



Anomalie

Méandre



Réalité

Fauché



Compétence

Fossoyeur

Assurances Qualité



Attention



Duplicité



Dynamisme



Empathie



Initiative



Persévérance



Présence



Professionalisme



Subtilité





Anomalie de type Méandre

Toutes les routes mènent à vous.

Les Anomalies de type **Méandre** se concentrent sur la manipulation et le contrôle de la **réalité physique**. Elles considèrent l'« espace » comme une simple suggestion, et le concept de « dimension » comme l'un de ses camarades casse-pieds.

Elles sont attirées par les esprits exerçant déjà une prise souple sur la réalité, ou ceux qui ont besoin d'aide à **distinguer une autre voie**. Les Méandres doivent prendre garde lorsqu'ils déforment la réalité, cela dit, car chaque matériau a son point de rupture.

Le saviez-vous ?

Le très pratique système de couloirs imbriqués de notre antenne de Ternion City est possible grâce à une Anomalie de type Méandre.

Je connais un raccourci

Quand vous voulez vous rendre rapidement quelque part, dites « **Je connais un raccourci !** » et décrivez un chemin court jusqu'au point évoqué. Faites un jet d'**Initiative**.



En cas de réussite, votre itinéraire fonctionne pour vous, aussi impossible qu'il puisse paraître. Le raccourci disparaît une fois utilisé.



Pour chaque 3 en plus du 1^{er}, une personne de plus peut emprunter le raccourci.



En cas d'échec, votre raccourci mène à un point très peu commode à la place de celui escompté, il reste en place et tout le monde peut le voir.

Rotation du cadran

Ajustez votre équilibre et faites un jet de **Professionnalisme**.



En cas de réussite, vous modifiez l'orientation de la gravité de **90°** ou moins, dans une direction de votre choix. Si vous occupez une pièce, l'effet ne s'applique qu'à l'intérieur. Dehors, il affecte tout dans un rayon de **30 m**. Il perdure jusqu'à ce que vous réalisiez un autre jet de dés.



Pour chaque 3 en plus du 1^{er}, choisissez un bonus :



Une seule cible (vous-même, par exemple) n'est pas affectée par le changement.

La portée est infinie pour une seule cible.

La gravité pivote de **90°** de plus pour une seule cible.



En cas d'échec, vous échappez totalement à la gravité. Pour au moins une heure, votre corps se comporte comme en apesanteur. Quiconque en est témoin devient une **Chute**.

Continuez tout droit...

Quand vous indiquez un chemin à quelqu'un, quand vous cherchez à échapper à un poursuivant ou quand vous savez où va quelqu'un, vous pouvez tenter de le piéger dans un dédale de couloirs infinis. Faites un jet de **Persévérance**.



En cas de réussite, il reste prisonnier jusqu'à ce que vous réalisiez un autre jet de dés.



Pour chaque 3 en plus du 1^{er}, vous pouvez piéger une cible de plus ou permettre au labyrinthe de persister d'autant d'autres jets de dés après le premier.



En cas d'échec, vous précipitez le sujet vers sa destination : il atteint aussitôt sa cible (ou vous rattrape).



Réalité de type Fauché

Entre le marteau, un autre marteau et un troisième marteau...

Le **Fauché** souffre d'un **manque de finances** qui rend son existence ordinaire plus difficile que celle des autres. Peut-être consacre-t-il son temps à l'art, aide-t-il des parents âgés ou rembourse-t-il des prêts estudiantins obscènes... mais son propriétaire n'en a cure, et il faut bien manger. Cette instabilité risque de peser sur ses relations, mais **la nécessité est la mère de l'invention**.

Plus un rond

Le Fauché n'a jamais assez d'argent, et tout coûte cher.

Le MJ peut dépenser **3 points de Chaos** pour que quelque chose coûte trop cher pour vous. Si vous ne prenez pas le temps de contourner cette dépense, vous devrez emprunter à un ami : **-2** en **proximité** avec une connaissance de votre choix.

Si vous recevez une somme d'argent remarquable, pour quelque raison que ce soit, vos dettes se rappellent à votre bon souvenir. L'argent disparaît, mais la **proximité** avec une connaissance (de votre choix) augmente de **1**.

Fauchés remarquables

Kendra Zuniga,
Kyra Welch, Cenk Yildiz
Darian LeFevre,
Irma Ormstead

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.

Mentir sur le CV

Vous avez des factures à payer et un don pour trouver de petits boulots qui vous aident à joindre les deux bouts. Tout le temps passé à vous balancer entre les tafs vous a appris à simuler assez pour être engagé.

Quand vous persuadez un non-Agent de vous rémunérer pour une action, vous recevez **1 assurance qualité gratuite** sur tout jet de dé lié à l'action en question. (Mais avec toutes les apps qu'on trouve aujourd'hui, il est bien rare qu'on vous donne davantage que de quoi payer un repas).

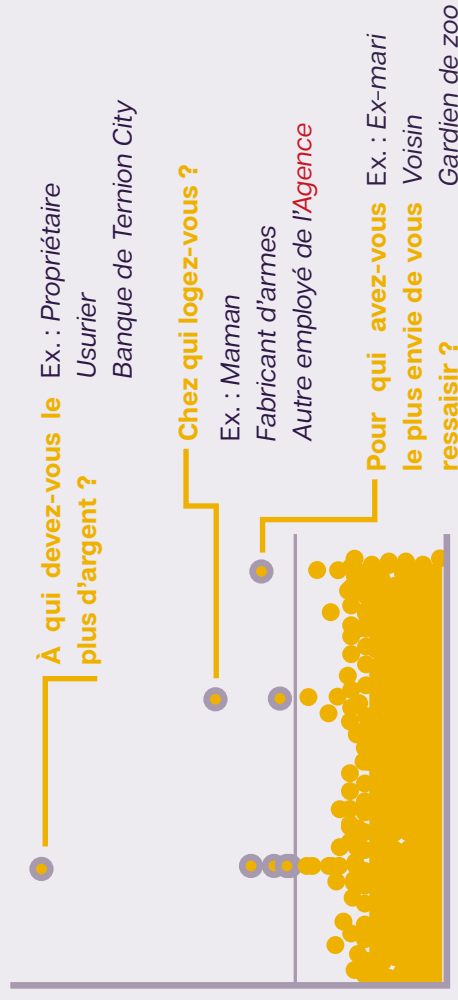
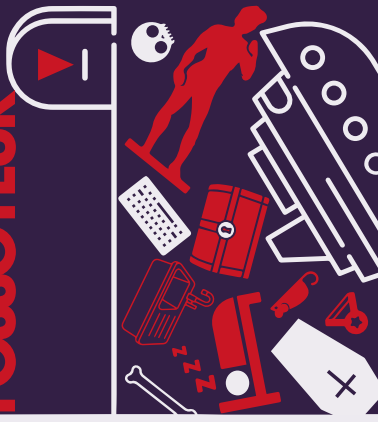


Fig. 1: Matrice des relations humaines

FOSSOYEUR



Compétence de type Fossoyeur

Il faut bien que quelqu'un le fasse.

Les Fossoyeurs sont **les héros oubliés de la nuit**. Toujours confrontés aux réalités devant lesquelles les autres détournent les yeux, ce sont **eux qui font tourner le monde**, souvent sans que personne ne s'en rende compte.

À l'Agence, les Fossoyeurs éliminent les problèmes qui empêchent les mécaniques de tourner... et s'assurent que lesdits problèmes ne perturbent pas l'œuvre de leurs collègues Agents.

Comportements encouragés

Recevez **1 élog**e chaque fois que vous :

- ▶ Déterminez quelque chose.
- ▶ Nettoyez derrière quelqu'un.
- ▶ Enterrez un problème.

Cercueil de Dracula

Le cercueil du monstre repose au fond du Coffre, six pieds sous terre.

Une fois par mission, vous pouvez l'exhumer pour y placer quelque chose, dans la limite de son volume. Une fois qu'on a rendu le cercueil à la terre, ce que vous y avez introduit n'a jamais existé. Il n'en reste plus aucun souvenir, et tous les effets que ce contenu a pu avoir sont alors associés à d'autres sources.

Autoévaluation

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

Quand je forme de nouveaux employés dans mon domaine, je mets l'accent sur...

- △ La technique de maniement de la pelle.
(+3 Attention)
- △ Les requêtes créatives.
(+3 Initiative)

On m'a confié le rapport sur les rapports de bénéfices trimestriels. Pour garantir de faire bonne impression sur les actionnaires, je...

- ▷ Répète la présentation jusqu'à obtenir la réaction désirée. (+3 **Persévérance**)
- ▷ Enterre les mauvais résultats sous un tas de nombres très positifs. (+3 **Présence**)

Plus que la moyenne, j'ai conscience de la souffrance infinie de l'humanité. Je le gère...

- ▷ En rangeant cette conscience là où je ne regarde jamais. (+3 **Subtilité**)
- ▷ En développant plus que la moyenne une conscience des joies infinies de l'humanité pour compenser. (+3 **Professionnalisme**)