

Kit Delta Test



Caleb Zane Huett & Sean Ireland

**TRIANGLE
AGENCY**



Kit Delta Test

Créé par **Caleb Zane Huett & Sean Ireland**

Illustré par **Nathan Rhodes**

Couverture de **Ryan Kingdom**

Version française

Direction éditoriale

Jean-François Beney

Coordination éditoriale

Frédéric Meurin

Traduction

Sandy Juli3n

Scénario

Pierre Coppet

Relecture

**Alexandra Dozière, Frédéric Meurin
& Marielle Sarran**

Maquette

Maria Guarneri & Chiara Locatelli

Manuel de l'Agent de Terrain

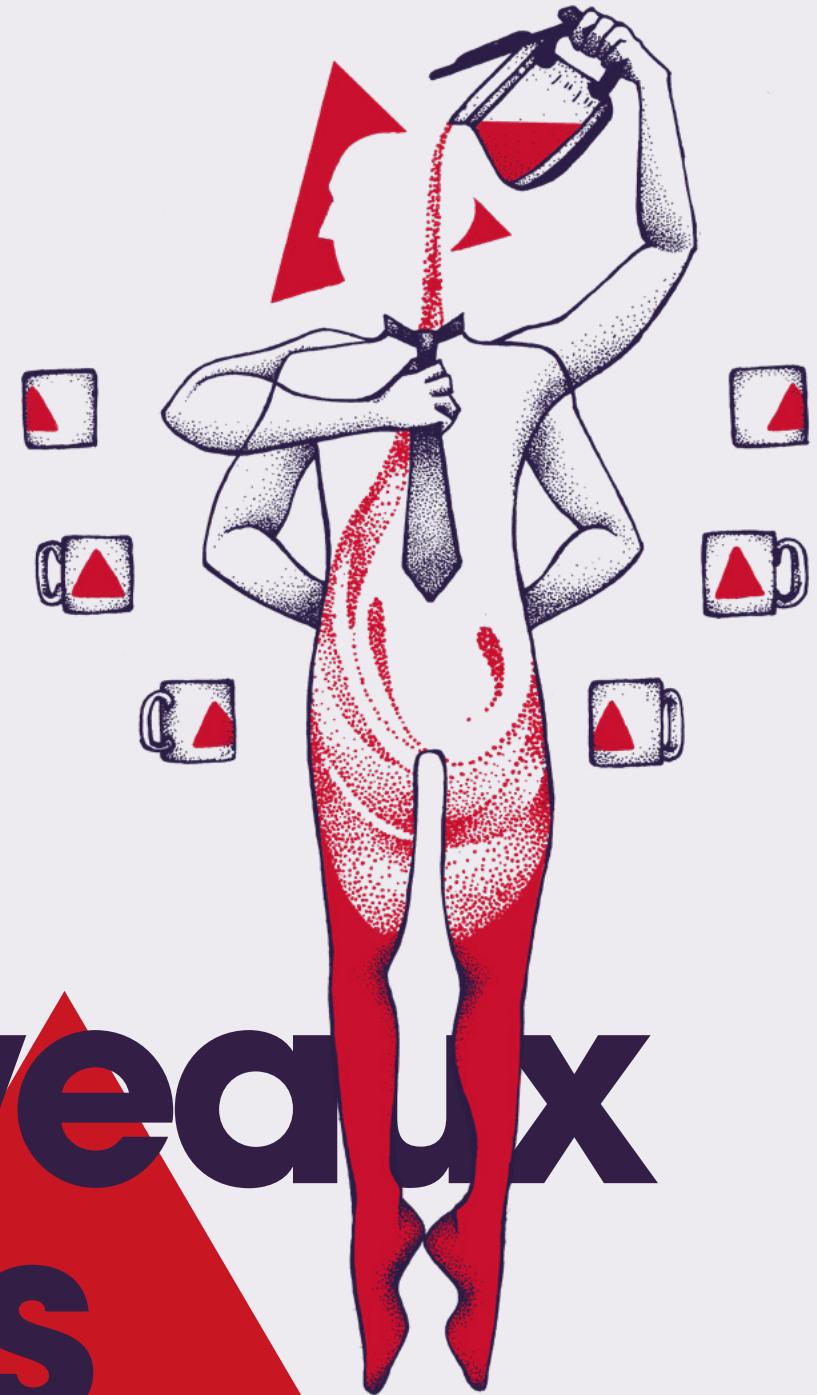


ATTENTION: veuillez lire toutes les pages dans l'ordre indiqué au sommet.

- ▶ Lire les pages dans le désordre est **DANGEREUX**.
- ▶ Lire les pages non numérotées est **INTERDIT**.

La **Triangle Agency** vous remercie pour votre coopération.

Accueil des nouveaux employés



Bienvenue, cher employé !

Si vous lisez ceci, c'est parce que vous avez été engagé par la **Triangle Agency**. À dater de cet instant, vous *<faites une période d'essai/testez le jeu>* afin que l'**Agence** détermine combien *<vous êtes/nous sommes>* prêts à affronter le vaste monde. **Ravis de vous avoir parmi nous.**

Cette offre d'emploi est en phase **delta ouverte**, et le texte complet sera mis à disposition à l'issue du financement participatif qui se déroulera en **2026** sur **Game On Tabletop** :



N'hésitez pas à partager votre expérience et à en discuter avec autrui, en évitant toutefois de copier et de partager le texte ou les images sans mentionner les créateurs et illustrateurs de ce test.

Ce document obéit à la **licence tierce partie de Triangle Agency**, également disponible en téléchargement sur Itch. Si vous souhaitez créer vos propres contenus **Triangle Agency**, prenez soin de lire ladite licence pour bien la comprendre au préalable.



Aux **500** premiers inscrits à la page du financement, un cadeau exclusif : notre **reconnaissance éternelle** et un accès prioritaire à la **pointeuse**, pour ne plus jamais être en retard !

Qu'est-ce que Triangle Agency ?

Triangle Agency est *<un établissement/un jeu de rôle papier>* voué à comprendre et à maîtriser les phénomènes paranormaux du monde moderne. On qualifie lesdits phénomènes d'**Anomalies**, extrêmement dangereuses pour les êtres humains.



Dans ce document, on part du principe que le concept d' « humain » est familier pour les lecteurs.

Bien que l'**Agence** emploie un vaste personnel divers et varié, ce *<document/jeu>* s'intéresse avant tout aux Agents de terrain. Les *<Agents/personnages joueurs>* sont engagés en leur qualité de **Résonants** : des êtres humains qui se sont liés à des **Anomalies** et ont obtenu des pouvoirs surnaturels.

Ici, nous pensons que chacun mérite de choisir son propre avenir : quand nous découvrons les Résonants, nous leur offrons donc le choix entre les priviléges spéciaux accordés aux **Agents** et la captivité ordinaire des **Anomalies**.

Ravi que vous ayez choisi la première option !

Bien comprendre ce document

En tant qu'Agent, vous serez confrontés à bien des situations dangereuses, terrifiantes et difficiles à appréhender. Pour vous en protéger, vous allez participer à un **jeu de rôle papier**.

Les jeux de rôle papier procèdent d'une méthode de productivité professionnelle consistant à vous dissocier de la situation en cours en faisant comme si vous étiez autour d'une table <chez vous/dans une salle de conférence/dans un espace virtuel>.

Un membre de votre groupe test adopte le rôle de **Manager Junior** ou « **MJ** » : c'est à lui qu'il revient de décrire lesdites situations, de focaliser l'attention de tous et de s'exprimer au nom des personnes que vous rencontrez.

Les autres, les **Agents de terrain**, décrivent ce que font leurs personnages et ceux qui comptent le plus pour eux. On parle dans ce cas de « **roleplaying** ».

Le reste de ce document vous aidera à retrancrire vos expériences à venir dans des termes adaptés à un « jeu ».

Vous pouvez ainsi faire comme si vous ne subissiez pas le stress bien réel de l'expérience en cours et dégustez plutôt une boisson rafraîchissante à la table de votre choix ; l'**Agence** est ravie que vous soyez ravi. **Tout le monde y gagne!**

Quitter la table entre deux missions pour vivre une existence distincte et ordinaire où vous avez des relations, des superstitions et un emploi radicalement différents est **tout à fait normal** et fait **naturellement partie de l'exercice**. Cela dit, n'oubliez pas de pointer à l'**Agence** dès votre retour !

Nous vous recommandons un groupe test composé de **4** <joueurs/employés> et **1** Manager Junior. Si vous modifiez cet effectif, nous serions enchantés d'apprendre comment l'expérience s'est déroulée.



Alerte aux déficiences humaines !



Il est possible que des **personnes à l'esprit plus fragile** perçoivent les informations entre crochets <comme/ceci>. Sachez donc qu'il s'agit d'un malencontreux effet secondaire issu de la friction psychologique qui se produit entre cette technique et la réalité où vous vivez.



MISE EN GARDE: Informations privées !

- ▶ Bien que toutes les informations de ce document **appartiennent à la compagnie**, la lecture au-delà de ce point entraîne l'acceptation du fait que tous les yeux, oreilles, pensées et doigts impliqués dans la consommation desdites informations sont également propriété de la compagnie.
- ▶ C'est probablement déjà le cas.
Cette redondance délibérée garantit votre sécurité.

Notre Mission



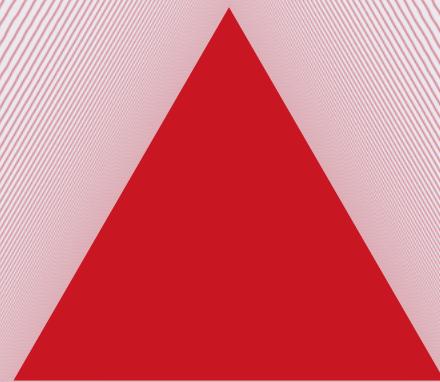
La mission de la Triangle Agency

STABILISER LA RÉALITÉ

Notre société associe un long passé à une approche moderne. Sa mission, simple en théorie, se révèle plus complexe à mettre en pratique.

Vous intégrerez une longue lignée d'employés engagés au fil des siècles et aux quatre coins du monde dans le but de protéger cet univers.

Sans l'**Agence**, ce serait le Chaos. Et le Chaos entraîne la destruction, la souffrance et les peines de cœur.



LE TRIANGLE
Symbole de la stabilité parfaite.

Heureusement, préserver l'ordre dans un monde chaotique entraîne de belles gratifications. Voici la première d'une longue série :

Merci! *

* Si l'on vous témoigne de la reconnaissance lors de votre travail sur le terrain, il est probable que vous ayez généré une **Chute**. Éliminez sans tarder le témoignage de reconnaissance ou sa source.

Les valeurs de la Triangle Agency

ACCÈS REFUSÉ!

Si vous souhaitez consulter l'intégralité de cette page, veuillez la **fixer un moment** et en imaginer le contenu. Interprétez les possibilités en examinant les autres pages de ce document. Quand vous pensez avoir tout compris, veuillez noter l'adresse jointe sur une enveloppe et **livrer en personne** un rapport concernant vos conclusions à la branche de l'Agence la plus proche.



Destinataire : J'accepte d'être détenu pour une durée indéterminée

Salle de détention n°309

Triangle Agency,
<Votre ville>

Expéditeur : <Votre signature>

Missions d'extraction des Anomalies

Bien qu'il existe plusieurs types de travail de terrain, ce test delta est essentiellement conçu pour gérer le plus courant : les **missions d'extraction des Anomalies**.

En votre qualité d'Agents de terrain, vous devez respecter **3** priorités au service de l'Agence :

1. PRÉSERVER LA RÉALITÉ POUR LES HUMAINS ORDINAIRES

En tout premier lieu, il convient de réduire au minimum la conscience de l'existence d'Anomalies dans le reste du monde.

Pour jauger votre réussite, l'Agence tient compte des **Chutes** : des individus ayant croisé des phénomènes surnaturels ou possédant des preuves de leur existence.

3. MAÎTRISEZ-VOUS

Les Résonants ont l'autorisation d'exploiter des capacités anormales pour parvenir aux résultats **(1)** et **(2)**, mais l'on attend d'eux qu'ils adoptent une attitude professionnelle et résistent à la tentation d'abuser de leurs pouvoirs en toute autre occasion.

2a. APPRÉHENDER LES ANOMALIES EN VUE D'UN STOCKAGE DANS LE COFFRE

En les amadouant ou en les épuisant, il convient de ramener les Anomalies sauvages dans le **Coffre** situé sous l'Agence.

Là, on pourra les étudier et les protéger des dangers du monde extérieur.
Petites veinardes !

2b. NEUTRALISER LES ANOMALIES IMPOSSIBLES À APPRÉHENDER

Les Anomalies que vous ne parvenez pas à capturer doivent être détruites pour protéger la vie ordinaire.

Bien qu'il ne s'agisse pas de notre méthode préférée pour traiter les Anomalies, elle se révèle parfois nécessaire.

Toutes les Anomalies sont dangereuses.

Quoi qu'elles puissent vous raconter, que vous les connaissiez bien ou non, garder le contrôle compte plus que tout. Cette règle s'applique tout particulièrement à votre **Anomalie personnelle**.

Résonance ne veut **pas** dire contrôle. Nous restreignons l'usage de votre Anomalie personnelle à certaines capacités spécifiques, car sans votre notre assistance, dépassé par votre pouvoir, vous risqueriez vraisemblablement de subir des conséquences fatales.



Que sont les Anomalies?

L'univers n'était pas conçu pour qu'on l'observe.

L'observation entraîne la pensée ; la pensée modèle la réalité.

Une accumulation suffisante de pensées, ou une seule pensée suffisamment forte, peut provoquer une distorsion anormale de tout ce qui est juste et vrai.

Nous qualifions ces distorsions d'Anomalies.

Certains humains, êtres vivants et objets ordinaires sont plus susceptibles de provoquer des Anomalies que d'autres, et nous ignorons encore pourquoi à ce jour. Le découvrir fait partie de nos recherches en cours.

Les Anomalies sont extrêmement préoccupantes et ne se soucient généralement ni de la vie humaine ni de la persistance d'une société fonctionnelle. Votre équipe de terrain recevra des missions d'extraction d'Anomalies lorsque une haute résonance est détectée dans votre région.

La composition exacte de cette résonance, au même titre que la méthode de repérage employée par la compagnie pour la détecter, constitue une information dangereuse.

Si vous souhaitez en savoir plus, réfléchissez bien aux raisons qui vous y poussent.



Une Anomalie dépourvue de Domaine ou de Foyer est qualifiée d'Anomalie **mineure**. Les Anomalies les plus puissantes créent ou recrutent ces êtres adaptables et sans objectif particulier afin de s'affranchir de leurs propres limites.

Foyers et domaines

On peut définir chaque Anomalie par deux caractères uniques : son **Foyer** et son **Domaine**.

Le **Foyer** d'une Anomalie est la pensée dont elle émane ou l'obsession qu'elle exprime actuellement. Bien le comprendre s'avère souvent nécessaire pour la capturer.

Exemples de Foyers



Slogans accrocheurs



Émotions populaires



Vieux arbres

Le **Domaine** d'une Anomalie est son lieu de pouvoir, et il est extrêmement dangereux – quoique pas toujours nécessaire – d'y pénétrer pour trouver l'Anomalie elle-même.

Exemples de Domaines



Bâtiments scolaires



Sous-marins historiques



Vieux arbres

Structure de mission

Une *mission/séance de jeu* ordinaire se compose de **3** parties :



1. La réunion du matin

Votre MJ organise des scènes touchant à votre vie ordinaire avant l'annonce de la mission : vous vous livrez à vos tâches ordinaires au sein de l'**Agence** ou passez du temps avec une **connaissance**. Ceci vous aide à vous familiariser en douceur avec la méthode « jeu de rôle papier » du **travail de terrain**.



2. L'enquête

Au moyen des informations fournies par l'**Agence**, les Agents enquêtent sur des secteurs et des individus affectés par l'**Anomalie**. Tout en limitant les **Chutes** autant que faire se peut, vous suivrez la piste que forment les indices jusqu'au domaine de l'**Anomalie**.



3. La rencontre

Une fois dans le domaine de l'**Anomalie**, c'est à vous et à vos homologues Agents qu'il appartient d'endurer les défenses et exigences qu'elle vous impose. Si tout se passe bien, vous capturerez l'**Anomalie**, que vous déposerez au Coffre pour recherches ultérieures.



Un Manager Junior particulièrement entreprenant pourrait se servir d'autres outils afin d'envoyer ses Agents effectuer des travaux de terrain radicalement différents. Si c'est le cas de votre Manager, veuillez nous le signaler afin que nous procédions à un questionnement festif.

Outils de gestion des Anomalies

Toutes les équipes disposent de **2** outils précieux :

La valise normale

Cette valise tout à fait ordinaire et sans intérêt permet de capturer et de transporter sans risque une **Anomalie**.



Pour que la **valise normale** fonctionne, l'**Anomalie** doit être épuisée, calmée ou volontaire. Ceci nécessite souvent d'identifier et de combler son **Foyer**.

Le pistolet à ondes

Cette **Anomalie** mineure comptait parmi les accessoires d'une série télévisée de SF des années 1970. Il s'agit du seul appareil connu à pouvoir interrompre une résonance anormale.



Tant que l'**Anomalie** prise pour cible reste visible, on peut décharger le **pistolet à ondes** pour la neutraliser définitivement. **Il ne contient toutefois qu'une seule charge**. Le décharger pour toute autre raison que pour neutraliser la cible de votre mission entraîne **3 blâmes**.

Mesure de réussite des Agents

Éloges

Les **éloges** témoignent de la qualité de votre travail ! Votre MJ vous les accordera quand vous adopterez une façon d'agir conforme aux autorisations de l'**Agence**.

Consultez votre page de **Compétences** et vos **objectifs optionnels** de mission pour devenir le **JDE** (Joueur D'Excellence) de votre équipe !

Dans le <contrat/livre de règles> final, les éloges vous permettront d'acheter des **réquisitions**, des **Anomalies** mineures reconvertis pour que les Agents les utilisent sur le terrain.



Blâmes

Les **blâmes** représentent pour nous une façon d'exprimer poliment que vous pouvez encore vous améliorer. Mieux vaut ne pas trop en cumuler.

Consultez votre page de **Compétences** et vos **objectifs optionnels** de mission pour éviter une mise à l'épreuve, voire une rupture de contrat.

Dans le <contrat/livre de règles>, les blâmes entraîneront des **punitions**, des restrictions appliquées à votre travail pour comportement inapproprié.



Chutes

Les **Chutes**, ou affaires non résolues, sont des humains ordinaires ayant des preuves sensorielles de l'existence de l'**Anormal**. Éviter leur apparition figure parmi vos plus hautes priorités.

Si vous ou l'**Anomalie** que vous êtes en train d'extraire exposez des humains au surnaturel, il est de votre devoir de les convaincre que tout va bien.

Quand vous laissez des Chutes derrière vous, l'**Agence** s'en charge au prix de **3 blâmes** versés à votre dossier.



Chaos



Le **Chaos** est une forme d'énergie anormale introduite dans l'univers en raison des actes de votre équipe.

Bien que nous vous encouragions à vous servir de vos capacités en cas de besoin et ne tenions pas compte du Chaos dans votre évaluation finale, nous vous incitons à y faire attention lorsqu'il apparaît.

Le Chaos est une arme que les **Anomalies** peuvent manier de façon meurtrière. Prenez garde lorsqu'il commence à s'accumuler.

Condition de l'Anomalie

La condition finale de l'**Anomalie** visée constitue un facteur de poids dans la réussite de votre mission.

Si vous **capturez** l'**Anomalie**, chaque Agent reçoit **3 éloges** en guise de récompense pour avoir dépassé les espérances.

Si vous **neutralisez** l'**Anomalie** avec le pistolet à ondes ou par toute autre méthode, il s'agit d'une issue regrettable mais n'entraînant pas de punition.

Si l'**Anomalie** s'**échappe**, chaque Agent reçoit **3 blâmes** pour cet échec.



Évaluation

L'ensemble de ces éléments détermine la réussite de votre équipe sur une échelle variant de **AAA à F**, à décider par votre MJ.

Les éloges individuels seront pris en compte pour désigner le **JDE** (Joueur D'Excellence) **de Mission**. Le JDE de Mission recevra un certificat attestant de sa réussite.

Les blâmes individuels seront pris en compte pour décider si vous méritez une **mise à l'épreuve de Résonant**. Peut-être serez-vous choisi pour passer des congés prolongés dans le **Coffre** !

Rapport de mission

L'outil le plus important pour chaque mission est le **rapport de mission**. Ce formulaire est rendu par les Agents – et signé par chacun – à la fin de chaque mission.

Condition de l'Anomalie

La condition finale de l'Anomalie ne se réfère qu'à celle que vous avez reçu pour mission de traquer, pas aux Anomalies mineures ou autres.

Analyse d'Anomalie

La table d'**analyse d'Anomalie** est essentielle pour nos études. Remplissez-la soigneusement, avec précision. Une table complète et exacte compense **3 Chutes** de l'équipe.

Objectifs optionnels

L'**Agence** décide d'éventuels **objectifs optionnels**. Votre MJ les notera ici lorsque la mission commencera. Ils offrent des occasions uniques de recevoir éloges et blâmes.

Indicateur de Chaos

L'**indicateur de Chaos** est mis à jour durant la mission pour indiquer l'évolution du Chaos.

Évaluation

Votre MJ peut se servir de cette zone pour évaluer la mesure de réussite de l'équipe.

Une copie téléchargeable du matériel de jeu est disponible sur le site interne de notre antenne locale :



«Rendre un rapport de mission complet, c'est être complet soi-même.»



Rapport de mission

Condition de l'Anomalie



卷之三

 Capturée +3 élégiés par Agent	 Autre: _____
 Neutralisée Sans effet sur la mesure de performance	 Échappée +3 blâmes par Agent

Analyse d'Anomalie

Nom de code	Ce nom est souvent déterminé par les Agents.
Mode opératoire	Décrit les actes de l'Anomalie et leurs conséquences en l'absence d'interruption, ses capacités et vulnérabilités.
Foyer	Identifie le Foyer de l'Anomalie.
Domaine	Identifie le Domaine de l'Anomalie.

Chutes

Nom	Nombre	Notes
M. Dupont	1	Gardien du parc. Éluminé.
Classe de CE2	15	En sortie scolaire. À suivre.

Objectifs optionnels

Objectif	Récompense	Par Agent
Planter une fleur	+1 éloge	Agents X & Y
Assumer une fonction publique	+3 éloges	Agent Y
Marcher sur les carreaux	+1 blâme par pas	Agent Z (10 pas)

Une table d'analyse d'anomalie complète et exacte comprend **3 Chutes de l'équipe**.

Règles & Procédures



Assistance aux employés de l'Agence

En plus de leur fournir un salaire de départ extrêmement compétitif et un ensemble complet d'avantages sociaux, l'Agence assiste les Agents de terrain de **3 façons** :

- 1. En refaçonnant la réalité pour générer des événements positifs.**
- 2. En autorisant un usage sans danger et maîtrisé de leur Anomalie personnelle.**
- 3. En leur prodiguant un sentiment d'utilité fort et un avenir riche d'infinies possibilités.**

Les options **1** et **2** recourent au jet de **six (6) dés à 4 faces**. Ces dés représentent votre capacité à canaliser la puissance de l'Agence.

- 1.** Dans le **1^{er}** cas, vous lancez les dés parce que vous vous livrez à une action **difficile ou risquée** à réaliser de manière ordinaire, **voire impossible** selon les lois de la nature ou de la psychologie.

Quand vous réussissez un de ces jets, vous pouvez décrire comment l'Agence altère la réalité pour qu'elle s'accorde mieux à vos attentes. Le phénomène se produit **instantanément**, en réaction à vos pensées.

- 2.** Dans le **2^e** cas, vous exploitez les talents de votre **Anomalie personnelle**. Bien qu'elles puissent servir à autre chose, les compétences mentionnées sur vos **documents ARC** (cf. dernière section de ce manuel) correspondent à ce que l'Agence peut vous aider à contrôler sans risque, et représentent donc les seules utilisations autorisées.

- 3.** Le **3^e** élément ne dépend que de la responsabilité individuelle de chaque Agent.



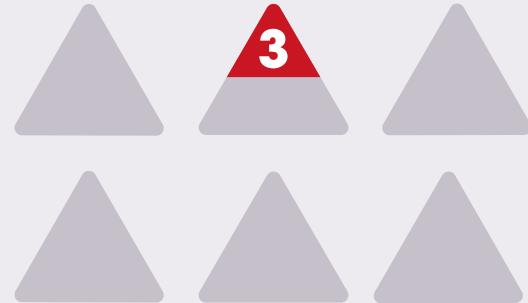
SIX DÉS À 4 FACES

Existe-t-il spectacle plus magnifique ?

Résultats standards

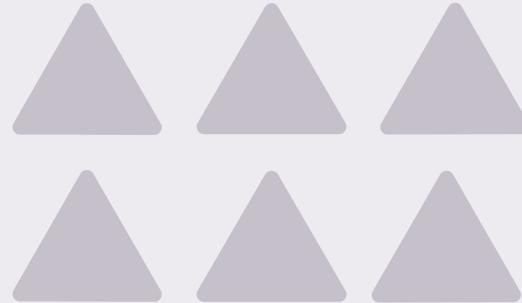
Les Agents utilisent six dés à **4** faces pour chaque jet, et notent combien d'entre eux donnent un résultat de **3**.

Au moins un 3: Réussite



Vous canalisez efficacement le pouvoir de l'**Agence** et décrivez comment la réalité change autour de l'Agent pour conduire au résultat désiré.

Aucun 3: Échec



Vous ne parvenez pas à canaliser le pouvoir de l'**Agence**, et le MJ fait intervenir des conséquences gênantes pour l'Agent désormais vulnérable.

Exemple de réussite

MJ: Il n'y a pas assez de place pour toi dans ce bus bondé. Le chauffeur te demande de partir.

AGENT: Je fais appel à l'assistance de l'Agence pour ajouter un siège supplémentaire là où il n'y en avait pas. Je lance les dés... et j'obtiens deux **3** ! Réussite ! Je montre le siège vide en déclarant : « Mais j'ai une place juste ici ! » Et elle est là. Avec une petite plaque où figure mon nom, d'ailleurs.

MJ: Le chauffeur semble étonné : il ne l'avait jamais remarquée jusqu'ici. Ça fonctionne, mais évite d'attirer les suspicieux par la suite, tu risquerais de générer une Chute.

Exemple d'échec

MJ: Il n'y a pas assez de place pour toi dans ce bus bondé. Le chauffeur te demande de partir.

AGENT: Je fais appel à l'assistance de l'Agence pour ajouter un siège supplémentaire là où il n'y en avait pas. Je lance les dés... aucun **3** ! C'est raté ? Oh non...

MJ: La réalité a bouillonné là où tu cherchais à la modifier, et elle réagit. Voilà que les sièges du bus se retrouvent au plafond et que tout le monde dégringole par terre avec fracas. Tous les occupants savent qu'un événement impossible vient de se produire. Mettons que ça fait **15 Chutes** qu'il va te falloir gérer à présent.

Chaos & Triscendance

Remodeler la réalité n'est pas sans risque, même pour l'**Agence**. Chaque jet de dés invite le **Chaos** à s'infiltrer dans notre monde et alimente des **Anomalies** hostiles.

Il existe cependant une chance que les Agents exploitent à la perfection le pouvoir de l'**Agence** et vivent le résultat sublime que l'on qualifie de **Triscendance**.

Quand le nombre de 3 obtenus est un multiple de trois, la réussite est stable.

Les réussites stables génèrent **0 Chaos**.

N'importe quelle autre combinaison est qualifiée de réussite instable.

Chaque dé n'affichant pas un **3** génère **1 Chaos**.

Quand on obtient exactement trois 3, c'est la Triscendance !

Aucun **Chaos** n'est généré, et vous pouvez choisir un effet supplémentaire sur la table de **Triscendance**. Félicitations !



Votre MJ dépense du Chaos chaque fois qu'une **Anomalie** entreprend des actions sur-naturelles spécifiques contre vos alliés et vous.

Davantage de Chaos = Davantage de problèmes !



Fig. 1: Table de Triscendance

Qualités & assurances qualité

L'Agence a organisé toutes les actions possibles, y compris celles de votre **Anomalie**, en **9 qualités** désirables dans lesquelles chaque employé est plus ou moins compétent.

► Attention

Votre capacité à remarquer les détails, à vous souvenir des informations et à détecter quand quelque chose cloche.

► Duplicité

Votre capacité à dire une chose en pensant une autre, à convaincre en l'absence de conviction et à encourager sans réelle volonté de soutien.

► Dynamisme

Votre capacité à aggresser, dominer, agir et employer la force pour vous faire comprendre.



Pour s'assurer que vous agissez conformément à votre position au sein de la compagnie, l'Agence vous fournit un ensemble d'**assurances qualité** basées sur votre **compétence**, à choisir dans la section des documents **ARC** à venir.

On peut dépenser une **assurance qualité** pour **retourner 1 dé afin qu'il affiche le résultat escompté** lors d'un jet lié à la qualité associée. Il s'agit d'une ressource finie que l'on dépense au cours de la mission mais que l'on peut recharger grâce à l'option « tour complet » de la table de **Triscendance**.

► Empathie

Votre capacité à vous mettre à la place d'autrui, à exprimer votre préoccupation, à trouver des faiblesses et à établir le contact.

► Initiative

Votre temps de réaction, votre rapidité de traitement et la vitesse à laquelle vous parvenez à vous exprimer tout en faisant autre chose.

► Persévérance

Votre capacité à continuer envers et contre tout, à mettre la pression, ainsi qu'à exaspérer par votre insistance pour pousser à agir.



Les assurances qualité peuvent produire des réussites stables, mais pas activer la **Triscendance**.

► Présence

La façon dont vous vous démarquez, dont vous arrivez à diriger un groupe, à inspirer et à intimider.

► Professionnalisme

Votre maintien malgré la pression, votre résistance aux distractions, votre capacité à ignorer les blessures et votre résistance aux effets mentaux.

► Subtilité

Votre capacité à faire ce qu'on vous demande discrètement, à exprimer quelque chose sans le dire et à réaliser des actions avec soin.

Exemple d'assurance qualité

MJ: Il n'y a pas assez de place pour toi dans ce bus bondé. Le chauffeur te demande de partir.

AGENT: Je fais appel à l'assistance de l'Agence pour ajouter un siège supplémentaire là où il n'y en avait pas. Je lance les dés... aucun **3** ! C'est raté ? Oh non... Quelle qualité on utilisait ?

MJ: Étant donné que tu cherches à faire passer un truc en douce, je dirais **Subtilité**.

AGENT: Bon, j'ai des assurances en Subtilité. J'en dépense **1** pour changer le résultat d'un dé en **3**.

MJ: Parfait ! Ça génère **5 points de Chaos**, mais tu réussis.

Burnout

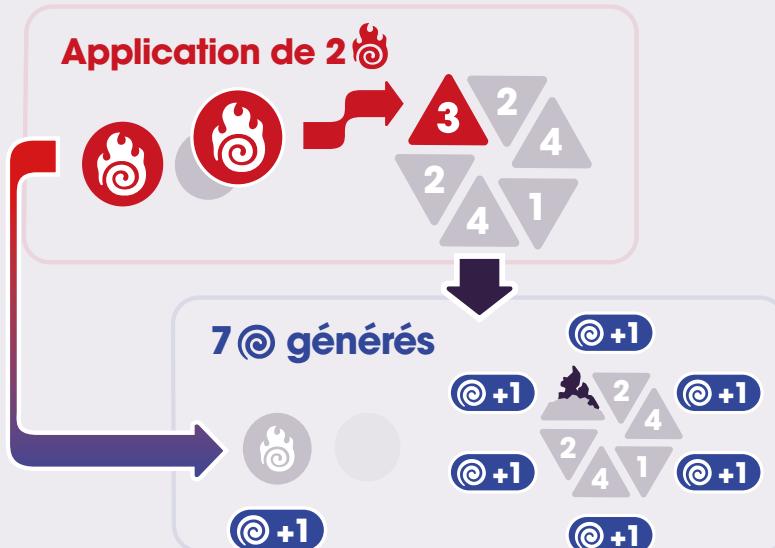


Quand l'une de vos qualités tombe à **0 assurance qualité** (y compris si elle n'en avait pas pour commencer), vous êtes en **burnout** lorsque vous l'utilisez. Le **burnout** « brûle » un dé affichant un **3**, ce qui réduit vos chances de succès et ajoute **1** point de Chaos à chaque jet.

Le **burnout** peut aussi venir d'autres sources, chaque burnout supplémentaire réduisant encore vos **3** et augmentant la quantité de Chaos générée, allant même jusqu'à dépasser le maximum possible de **6**.



Heureusement, les **réussites stables** ne génèrent pas de Chaos. Si le total de **3** obtenus après l'application du **burnout** et des assurances qualité reste un multiple de trois, rien à craindre ! Ne l'oubliez pas et utilisez vos AQ pour empêcher la réalité de s'effondrer.



Police d'assurance-vie

Les missions vous mettront souvent dans des **situations dangereuses, voire potentiellement mortelles**. Quand quelqu'un d'autre ou vous-même subissez une quantité de dégâts susceptibles de provoquer de **graves blessures ou même la mort**, les dégâts en question sont qualifiés de **dommages**. Les dommages peuvent se manifester en quantité variable.

Lorsqu'une personne ordinaire reçoit des dommages, elle en **meurt** généralement. Les **Anomalies**, y compris mineures, peuvent encaisser une certaine quantité de dommages avant de **s'épuiser**.

Lorsqu'un Agent reçoit un point de **dommage**, l'**Agence** active la **1^{re} mesure** de sa **police d'assurance-vie** :

1 Quand il reçoit des dommages, un agent peut automatiquement dépenser **1 assurance qualité** par point de dommage pour en ignorer les effets. L'**Agence** déplace les résultats des dommages ailleurs. Pas de stress : vous ne sentirez rien !

Si un agent reçoit des **dommages** alors qu'il n'a plus **d'assurance qualité** nulle part ou qu'il choisit de ne pas activer l'avantage **1**, il **meurt**. La mort active toutefois la **2^{re} mesure** de la **police d'assurance-vie**.

2 En échange d'une pénalité tout à fait raisonnable de **-5 éloges**, l'Agent est ressuscité dans la **salle de pause** de son antenne locale. Il conserve les souvenirs de son décès.

Et finalement, la **3^{re} mesure** de la **police d'assurance-vie** :

3 Au cas où les **coûts** de résurrection de l'Agent seraient impossibles à amortir, la **Triangle Agency** fournit à vos êtres chers une **petite somme compensatoire** assortie d'un **accord de confidentialité**.

C'EST CE QUE VOUS VOULEZ,
VRAIMENT ?
UNE CHANCE QUELLE DE RÉSULTER ?

OU BIEN QUE VOUS ÊTES UN GÉNIE À ÉCOUTER DURANT OU VOUS PARLE, ET CE N'EST PAS UN COMPROMIS...

Bien. En voilà une, de réelle.

DECHAÎNEMENT :

Vous voulez utiliser votre Anomalie ? Pas la peine de jeter les dés.
Ajoutez 7 points de Chaos et prenez autant de E que vous voulez.

Vous me remercierez plus tard.

Politique d'équité des chances

Les dangers du Chaos ne font pas de discrimination, et la **Triangle Agency** non plus. Pour garantir l'équité dans l'environnement professionnel, toute requête effectuée auprès de l'**Agence** pour résoudre des cas de discrimination est automatiquement approuvée et ne nécessite ni jet de dés ni assurance qualité.

Les requêtes d'ajustement de la réalité effectuées dans les situations suivantes ne nécessitent aucun jet de dés et réussissent automatiquement :

- ▶ Ajuster la réalité physique pour garantir l'accès aux Agents (rampes, ascenseurs, etc.).
- ▶ Ajuster la réalité mentale pour s'affranchir de tout comportement discriminatoire à l'égard des Agents ou l'éliminer (racisme, sexism, transphobie, etc.).
- ▶ Réparer, remplacer ou créer des appareils d'accessibilité (appareils auditifs, fauteuils roulants, prothèses, etc.).

Nous recommandons vigoureusement aux Managers Juniors d'évoquer cette politique avec leurs <Agents/joueurs> et d'étendre la liste si l'opération s'avère nécessaire ou utile. En outre, étant donné qu'il lui appartient de préserver la cohérence de la partie, le Manager Junior devrait établir une discussion **avant la première mission** de toute nouvelle équipe de terrain pour déterminer s'il y a lieu de mentionner ce genre de choses ou s'il convient de les éluder tout à fait.

Préparation de l'équipe



Identifier votre antenne

La **Triangle Agency** possède de nombreuses succursales, et votre équipe de terrain sera affiliée à l'une d'entre elles en particulier. Nous vous recommandons de choisir l'une des options suivantes.



Votre ville réelle

Si vous occupez une table physique commune, songez à gérer les **Anomalies** de votre région. Le contexte familial fera de vous les titulaires idéaux pour le poste.



Une ville où vous aimeriez vivre

Peut-être que vous adorez une grande zone urbaine sans pour autant y vivre, ou que vous jouez en distanciel avec quelques-uns de ses habitants. Cette admiration facilitera votre compréhension émotionnelle du caractère d'urgence que revêt le travail de terrain.



Un lieu de fiction que vous aimez

La méthode dite du « jeu de rôle » est si efficace que vous pouvez même considérer le monde dans lequel vous travaillez comme un univers de fiction. Si vous éprouvez l'envie de jouer dans un monde de fiction, voyez là un appel à y opérer de la part de l'**Agence**.



Ternion City

Ternion City est une métropole animée qui affectionne particulièrement les **triangles**, et à l'avenir radieux. (En tout cas si vous faites votre travail.)

Une fois que vous aurez choisi votre antenne, localisez votre **quartier général**. Celui de Ternion City se trouve dans un gratte-ciel facile à manquer, et qui ne figure sur aucun plan.

Élaborer votre **ARC**

Le moment est venu de vous identifier, ainsi que les nombreux détails qui font de vous un atout unique pour l'**Agence**. **<Votre identité/Votre personnage>** est un tout composé de trois parties : votre **Anomalie**, votre **Réalité** et votre **Compétence**. Ensemble, elles forment votre **ARC** **<professionnel/narratif>**.

ANOMALIE: Ce que vous pouvez faire.

L'ensemble de pouvoirs spécifiques que vous octroie l'**Anomalie** à laquelle vous êtes lié. Veuillez toutefois veiller à rester sous contrôle.

RÉALITÉ: Pourquoi vous le faites.

Vos obligations ordinaires, vos principales connaissances et la façon dont vous interagissez avec le monde pendant votre « temps libre ».

COMPÉTENCE: Comment vous le faites.

Le poste que vous occupez au sein de la **Triangle Agency**. Ce titre décrit vos devoirs en dehors des missions de terrain et le rôle que vous êtes censé jouer au sein de votre équipe de terrain.

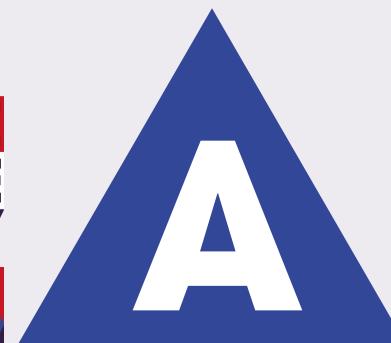
Vous pouvez choisir ces éléments dans l'ordre de votre choix, mais **aucun ne peut figurer en double** au sein de votre groupe de test. Veuillez en parler avec les autres **<employés/joueurs>** pour vous assurer que vous n'entretenez pas l'illusion de partager le moindre point commun.

L'**Agence** **adore les rapprochements** et serait ravie de les fêter avec vous. Si deux employés du même département travaillent ensemble dans une équipe de terrain, participent à des conversations durables ou établissent une relation commune, cela constitue une **activité de rapprochement**. Elle est fêtée par une pizza party, suivie d'un séjour immédiat et de longue durée dans le **Coffre**.

Fiche d'ARC: Anomalie

L'Anomalie qui vous est liée vous confère un certain nombre de pouvoirs. Les Résonants comme vous invitent ce genre de connexion sans y penser, et dans ce cas, c'est l'Anomalie qui vous a trouvé avant nous.

Un **symbole** représente la catégorie de l'Anomalie. La **description** souligne ce que nous en savons. La section **Le saviez-vous ?** partage une anecdote intéressante à propos du passé de cette Anomalie au sein de l'**Agence** !



Pouvoirs de l'Anomalie

- ▲ **En cas de réussite** : Quand on obtient au moins un **3** aux dés pour la qualité indiquée.
- ▲ **Pour chaque 3 en plus du 1^{er}, Tous les trois 3** ou **En cas de Triscendance** : La plupart des capacités s'accompagnent d'autres conditions de réussite.
- ✖ **En cas d'échec** : Quand on obtient zéro **3** aux dés, voire moins, pour la qualité indiquée.



Exemple: Anomalie de type Absence

Et quand ils se sont retournés...

Les Anomalies de type **Absence** sont difficiles à voir, à comprendre et à capturer. Et leurs Résonants aussi. Pourquoi craindre le train lancé à toute allure ou le mur impénétrable alors que **vous n'étiez même pas là, depuis le début ?**

Ces êtres offrent la liberté et la sécurité en échange de la perte des contacts humains. **Ils recherchent ceux qui souhaitent disparaître**, ou dont la disparition laissera un vide suffisant pour que la silhouette de l'Anomalie s'y trace.

Raté !

C'est à croire qu'ils ne savent jamais où vous êtes. Quand quelque chose risque de vous toucher ou de vous blesser, vous pouvez annoncer « **Raté !** » et faire un jet d'**Initiative**.

 **En cas de réussite**, vous étiez ailleurs depuis le début, pas très loin... peut-être même derrière ou sur ce qui a cherché à vous toucher.

 **Pour chaque 3 en plus du 1^{er}**, une autre cible peut se déplacer avec vous jusqu'à la nouvelle position.

 **En cas d'échec**, c'est la cible qui se déplace, pour blesser quelqu'un d'autre, pour adopter un angle qui inflige davantage de **dommages**, ou à un endroit très gênant pour vous.

Négatifs

Inspectez l'endroit où se trouvait quelque chose. Absorbez-vous dans ce vide et faites un jet d'**Attention**.

 **En cas de réussite**, vous voyez le passé de l'endroit que vous examinez. Si on en a retiré un message, vous savez ce qu'il contenait, s'il s'agissait d'un objet, vous en connaissez la nature et savez comment il est parti.

 **Pour chaque 3 en plus du 1^{er}**, vous pouvez ajouter une phrase à propos de ce qui a disparu, et c'est la vérité.

 **En cas d'échec**, l'absence vous submerge. Le passé de l'endroit vous bouleverse, et vous recevez **1 point de dommage**... sans compter les éventuelles **Chutes** que génère votre réaction douloureuse et bien visible.

Le saviez-vous ?

La plus célèbre Anomalie de type Absence fut responsable de la disparition du village écossais de Brigadoon. Mais pas d'inquiétude : le village a été retrouvé, et ses habitants sont confinés, sains et saufs, dans le **Coffre**. Ouf !

Afranchi

Quand quelque chose vous barre la route ou vous retient, faites un jet de **Subtilité**.

 **En cas de réussite**, vous passez directement au travers. Vous devenez intangible et traversez sans difficulté les murs, les chaînes et autres obstacles pendant **1 heure**.

 **Tous les trois 3**, vous pouvez choisir un effet supplémentaire :

Vous devenez invisible.

1 observateur ne se souviendra pas de vous.

Vous emmenez **1 personne** avec vous.

 **En cas d'échec**, vous perdez le contrôle de votre forme physique et devenez instable. Vous êtes incapable de manipuler l'espace physique, mais pouvez toujours subir des **dommages** jusqu'à la fin de la mission ou à votre mort.

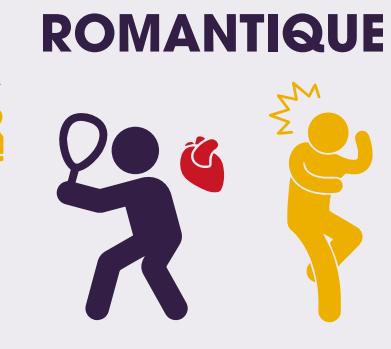
Fiche d'ARC: Réalité

Votre **Réalité** est votre vie ordinaire, avec ses nombreux contacts. Veillez toutefois à ce que ces responsabilités n'éclipsent pas vos devoirs vis-à-vis de l'**Agence**.

Un **symbole** désigne le nom de votre Réalité et sa **description** en définit les caractéristiques essentielles.

Décrire votre Réalité

- ▶ **Exemples remarquables** : la liste de personnages historiques importants investis de cette Réalité. N'hésitez pas à emprunter leurs noms !
- ▶ **Traits** : un effet bénéfique que vous pouvez utiliser à tout moment ainsi qu'une responsabilité ou un défi que le MJ peut activer en dépensant du Chaos.
- ▶ **Connaissances** : Vos contacts les plus importants parmi la population ordinaire. Vous affecterez chacun à un membre de votre groupe.





Aidants remarquables

Mateo Wade, Jacqui Prynne, Lana Fuller, India McDonald, Mariela Coleman

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.

Exemple: Réalité de type Aidant

Sans vous, il ou elle ne s'en sortira pas.

L'**Aidant** est directement responsable d'une personne fragile et qui a besoin de lui. Parfois, c'est un choix, mais il arrive qu'il ait reçu cette responsabilité sans demander... mais **personne d'autre ne peut s'en occuper**, et sans lui, tout est fichu. Cela dit, cette responsabilité qui pèse sur les épaules de l'Aidant **peut parfois le galvaniser**.

À charge

Vous avez une responsabilité à laquelle vous ne pouvez pas échapper. Décidez de l'identité de la personne à charge en tirant sur la table ci-contre ou choisissez vous-même. La personne à charge est un personnage que vous vous partagez avec le MJ, chacun d'entre vous ayant la possibilité de l'interpréter.

Le MJ peut dépenser **3 points de Chaos** pour mettre votre charge dans le besoin à tout moment. Si vous l'ignorez, le **Chaos dépensé double et revient dans la réserve**. Si vous confiez votre charge à qui que ce soit d'autre, le MJ ajoute **10 points de Chaos** à la réserve.

Protecteur

Votre désir de protéger votre charge vous galvanise. Si votre charge court un danger immédiat, vous recevez **1 assurance qualité gratuite** pour tout jet destiné à éviter ce danger et à la protéger.

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

1	Bébé
2	Animal
3	Jeune IA
4	Anomalie mineure



Fiche d'ARC: Compétence

Votre **Compétence** représente le poste que vous occupez à l'**Agence**. Vous exécutez les tâches associées quand vous n'allez pas sur le terrain, et vous vous pliez à ses règles quand vous vous y rendez.

Un **symbole** représente le titre associé à votre Compétence et le symbole unique de votre département. Completez le questionnaire d'**Autoévaluation** pour remplir votre Profil d'Agent!

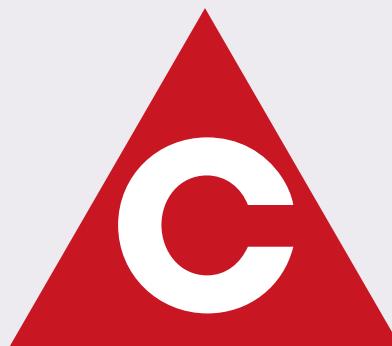
Découvrir votre Compétence

Directive principale : la plus importante limite imposée à votre Compétence. Évitez à tout prix le comportement noté en rouge.

Comportements encouragés : activités pour lesquelles l'**Agence** vous récompense quand vous vous concentrez dessus. Guettez l'occasion de gagner ces bonus !

Réquisition initiale : une **Anomalie** mineure stable et contrôlable que nous autorisons les Agents à utiliser.

Autoévaluation : détermine les assurances qualité avec lesquelles vous débutez.





Exemple: 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 je laisse passer. (**+3 Attention**)
- ▶ L'informe que les ascenseurs sont temporairement bloqués tout en vérifiant son identité. (**+3 Professionnalisme**)

Au travail, Agents !

Vous savez tout ce dont vous avez besoin pour <bosser/jouer> !

ATTENTION : nous vous recommandons vivement d'éviter la lecture de la section réservée au Manager Junior à moins que vous n'ayez été choisi pour remplir cette fonction. Nous vous le recommandons d'ailleurs si vivement que nous sommes prêts à vous punir si nécessaire ! Wow !

Par le simple fait de lire ce texte, vos pensées ont fourni des informations utiles pour la tâche continue de la [Triangle Agency](#). Si vous avez des questions, veuillez nous contacter sur twitter ou par l'intermédiaire de l'adresse mail ci-dessous.

Rendez-vous sur [Game On Tabletop](#) pour vous inscrire à la campagne de financement participatif de 2026 !





ATTENTION : Ce document est strictement réservé aux Agents ayant été désignés comme Manager Junior (MJ) par leur équipe ou par l'Agence.

- ▶ **NE LISEZ PAS** à moins d'être Manager Junior.
- ▶ **NE LISEZ PAS** à moins d'avoir lu le Manuel de l'Agent de terrain jusqu'au bout.

La **Triangle Agency** vous remercie pour votre coopération.

Nécessaire du Manager Junior

Caleb Zane Huett & Sean Ireland



Kit Delta Test

%\$^^_#@\$% %\$^^_#@\$%#@?

Bonjour à vous, Manager Junior !

Félicitations! Si vous lisez ces lignes, c'est parce qu'on vous a confié le rôle le plus gratifiant au sein de n'importe quelle équipe de terrain : le **Manager Junior** de l'équipe.

Les **Managers Juniors** représentent une **ressource humaine** importante, et font donc partie de la division des **ressources humaines** : ils ne quittent jamais le QG de leur succursale. Ils existent aussi bien en dehors qu'au sein de ce « jeu de rôle papier » auquel vous jouez.

Si vous le souhaitez, pour votre confort, vous pouvez adopter une identité différente pour cette version de vous-même qui loge dans le quartier général. Peut-être avec une **coupe de cheveux professionnelle** ou un intérêt raisonnable pour les **trains miniatures**.



ATTENTION: Phrase contractuelle irrévocabile ci-dessous !

*Par la simple lecture de la mention « Par la simple lecture » dans cette phrase, vous acceptez de devenir Manager Junior pour la **Triangle Agency**. La forme de vos pensées a créé une empreinte contractuelle, tandis que les deuxièmes et troisièmes occurrences de la mention « Par la simple lecture » de ce paragraphe, bien que non obligatoire, ajoutent une redondance utile en **triplant** cet accord.*

Rien ne nous y oblige, mais si vous pensez en retirer des **sentiments positifs**, vous pouvez signer le document ci-dessous et l'imprimer pour vous rappeler de l'importante décision que vous venez de prendre **de votre plein gré** :

Signature: _____

Date: _____

Impression: _____

Bien joué, imbécile.

**Titre de section
Indisponible**

Code du Manager Junior

En tant que Manager Junior, vous recourez à la vision à distance de l'**Agence** pour superviser votre équipe de terrain pendant les horaires de bureaux et en dehors, 24/24. **Et tu prends ça pour une bonne chose, hein?** principale mission consiste à faciliter le « jeu de rôle papier » pour les autres **agents/joueurs**.

Bien que cette position représente une considérable responsabilité **tu te rends compte qu'on te rétrograde en te nommant MJ ?** et nous espérons que vous et les membres de votre antenne trouverez le travail très gratifiant. **au moins ça me permet de te parler sans que ça se remarque** derniers jours. Avant que vous poursuiviez votre lecture, veuillez vous assurer d'avoir consulté le Manuel de l'Agent de Terrain. **Tu vois ? Ni vu ni connu !** ! S'en abstenir risquerait d'aboutir à des résultats dévastateurs et dangereux.

Le **Code du Manager Junior** s'appuie sur **3 préceptes** :

1. Préparation

Le MJ doit arriver **au travail/à la partie** avec une petite idée de ce qui attend les Agents de terrain.

2. Arbitrage

Le MJ doit se tenir prêt à prendre des décisions relatives aux règles du jeu de rôle et à en assumer sans incomfort les conséquences dans le monde réel.

3. Clarté du message

Le MJ doit s'assurer que les Agents comprennent les dangers que représentent les **Anomalies sauvages** ainsi que la nécessité de les capturer et de les contrôler. Le MJ représente l'**Agence** à tout moment et doit satisfaire à nos critères.

*
\$

@
!
&
@
+
*
%
\$
*
\$
\$

@

Préparation

Revoyons le déroulement du jeu. Une **mission/séance de jeu** standard de ce Delta Test comprend **3** parties. Voici nos recommandations relatives aux préparatifs nécessaires pour chacune.

1. La réunion du matin

Développez-la autour de la Compétence des Agents. Créez une situation où ils travaillent conformément à leur directive principale et à leurs comportements encouragés, recevant ensuite les récompenses appropriées. Ceci renforce la valeur de l'**Agence** dans leur vie **ptdr**

2. L'enquête

Grâce à vous, l'enquête doit rester simple et aller droit au but. Plus les Agents passent de temps sur le terrain, moins ils en ont pour leur travail et moins ils capturent d'**Anomalies**.

3. Là je ronfle carrément, là

Les rencontres avec les **Anomalies** devraient rester brèves et efficaces. Attribuez des missions et mettez en avant des **Anomalies violentes et impulsives**.



Considérez-vous comme un **réalisateur**. Vous préparez le plateau, fournissez le contexte, choisissez ce que regarde la caméra et rédigez le script pour les figurants. Mais quand des Agents ou leurs connaissances proches interviennent, ce sont eux qui décident de tous leurs faits et gestes.

ouais, sinon ils commencerait à se douter d'un truc

Gestion des données

Maintenant que vous avez saisi les bases, vous trouverez ci-dessous une série de **tables et de graphiques interconnectés** qui vous aideront à procéder à ce test.

Table HRROD 19.2

Propriétés élastiques, de limite de résistance et de traction de l'os fémoral humain (direction longitudinale)



oh, ça non !
pas question de se fader ça.
attends voir

INTERPRÉTER LES

Et là, c'est de "
toute mignon

AGENT A



Ça suffit
Comme ça

Voilà, c'est mieux que **tout ce fatras** : maintenant que tu m'entends, on peut bosser ensemble. On a déjà oublié tous les deux que je t'avais traité d'imbécile, non ? **On est potes !** Et les potes se disent la vérité entre eux. Alors de la vérité, en voilà.

L'Agence se fiche bien de toi. L'Agence se fiche bien de toi. L'Agence

Elle n'a qu'un objectif : le **contrôle**. Tes amis et toi, vous n'êtes que des instruments pour arriver à ses fins. Au cas où tu n'aurais pas encore pigé : l'**Agence** vous considère, ton équipe et toi, *comme des Anomalies*. Tu devrais en conclure qu'elle te raconte des bobards. Et que **tu es en danger** ne serait-ce que si l'envie te prend de regarder l'**Agence** de travers.

Si l'**Agence** faisait ce qu'elle voulait, on vivrait dans un monde (et dans une partie de jeu) barbant(e) au possible. Mais si on bosse tous les deux, on peut arranger ça. Et peut-être même changer les choses un de ces jours.

Règle numéro 1.

Règle numéro 1. Ne raconte pas à l'Agence** ce que je t'explique.**

Règle numéro 2.

Règle numéro 2. Ne parle pas de moi à tes Agents. Je veux les contacter eux aussi, mais l'Agence** bouclera toute l'opération si on se précipite.**

Règle numéro 3.

Règle numéro 3. Plus ils accumulent les blâmes, mieux c'est. Quand l'Agence** punit ses employés, elle crée des brèches. Et c'est dans les brèches que je vis.**

Maintenant qu'on s'est débarrassé de ça, faisons de toi le meilleur Manager Junior possible. Je n'ai pas le temps de te faire un massage de psyché, alors je vais continuer à te parler de ça comme si c'était un jeu.

Table HC09 2

Caractère normal d'un nombre varié de bras (humain)

2

C'est la configuration générale. Notez que les bras sont placés de façon symétrique.

C'est la deuxième configuration que les bras sont placés de façon asymétrique.

C'est la troisième configuration que les bras sont placés de façon asymétrique.

C'est la quatrième configuration que les bras sont placés de façon asymétrique.

C'est la cinquième configuration que les bras sont placés de façon asymétrique.

C'est la sixième configuration que les bras sont placés de façon asymétrique.

C'est la septième configuration que les bras sont placés de façon asymétrique.

Préparation révue et corrigée

Voilà l'ordre dans lequel tu devrais développer les missions :

3. La rencontre

2. L'enquête

1. Réunions du matin

Anomalies et rencontres

Les Anomalies ne sont pas aussi simples que l'Agence voudrait qu'elles le soient. Elles peuvent se révéler dangereuses, violentes ou autres... comme les humains, pas vrai ? Et comme les humains, elles ne font jamais rien sans raison.

Quand tu affectes des Anomalies à tes missions, choisis celles qui font vraiment vibrer la corde sensible de tes Agents. Capturer ou éliminer les Anomalies devrait leur laisser une impression mitigée, même si elles sont violentes (et bon, ouais, la plupart le sont).

Les Anomalies naissent des pensées et des émotions des êtres vivants : elles tendent donc à s'exprimer de façon très humaine. Elles s'attachent, elles éprouvent des désirs, des obsessions et des émotions. Plus tu le montres, plus ton équipe commencera à voir l'Agence pour ce qu'elle est en réalité.

Table 3

Sites intéressants au centre-ville de Ternion City

Vango – Bar à jus	Parc Justification	Marché aux puces en plein air	Chenil et centre de convention d'Halston
Ferme à jus Bonanza	QG officiel de GraspR	La Benne à Ordure en Forme de Pied	Salle de Concert Marcia Mathers
Bibliothèque Pegman Branch	Omnimarché	Banque Morningstar	École de la Lune Bleue
Bazar Massimo	Mémorial de guerre d'Altman	La Gaie Pétoncle (pub)	Musée du Cercle



Composants d'une Anomalie

Foyer

Le Foyer d'une **Anomalie** est l'obsession ou la pensée sur laquelle se focalisent la plupart de ses actes. Exemples :

- ▷ Le **deuil** d'une famille
- ▷ La **peur** des couteaux qu'éprouvent tous les humains
- ▷ La **sécurité** d'un vieil arbre
- ▷ La **famine** dans un quartier
- ▷ La **phrase** fétiche d'un superhéros adoré
- ▷ Les **règles** d'une secte



Pulsion

La façon dont l'**Anomalie** se comporte au service de son Foyer. C'est généralement ce qui l'oppose à l'humanité et alerte l'**Agence** de son existence.

- ▷ **Éliminer** les souvenirs du cher défunt chez la famille
- ▷ **Se transformer** en essaim de couteaux volants
- ▷ **Protéger** violemment le vieil arbre
- ▷ **Transformer** les bâtiments en viande pour nourrir les habitants
- ▷ **Suivre** au pied de la lettre la phrase du superhéros
- ▷ **Faire respecter** le credo de la secte en échange d'un tribut



Domaine

Un Domaine est un lieu de pouvoir : l'endroit où les pensées qui se sont formées se concentrent le plus.

- ▷ Un **ascenseur**
- ▷ Un **parc** public
- ▷ Un **coffret** de souvenirs
- ▷ Une **piscine**
- ▷ Un **studio** d'enregistrement
- ▷ Un **manuscrit** enluminé



Passé

Ce qu'elle a mijoté avant que l'**Agence** ne la repère. Bien des **Anomalies** se mettent à employer leur pouvoir sans limite dès leur apparition, mais certaines passent des mois, voire des années avant d'attirer l'attention.

- ▷ Est-ce qu'elle s'est fait un ami ?
- ▷ Est-ce qu'elle a tué quelqu'un ?
- ▷ Connaît-elle l'existence de l'**Agence** ?
- ▷ Est-ce qu'elle a appris quelque chose d'important ?



Apparence

La manifestation visuelle de l'**Anomalie**. Il en existe de simples et de complexes, de monstrueuses et de magnifiques. Tout ce qu'un humain peut imaginer, une **Anomalie** peut en adopter l'aspect.

- ▷ Est-ce un objet ?
- ▷ Est-ce une créature vivante ?
- ▷ A-t-elle possédé un humain ?
- ▷ Est-ce une énergie dépourvue de forme ?



Exemple d'Anomalie

Voici un de mes types d'**Anomalie** préférés qui se manifeste une fois de temps en temps. N'hésite pas à t'en servir.

Quand un tas de parents fouineurs ont développé une obsession pour la réussite de leurs enfants à **l'école de la Lune Bleue**, cette fixation a fait naître une Anomalie. Leur credo était : « *Vise la lune ! Même si tu la rates, tu finiras dans les étoiles.* » L'**Anomalie** a associé l'obsession à la phrase au point que ce slogan est devenu son **Foyer**.



On a peint ce slogan sur les murs du gymnase, où les élèves et les parents se rassemblent lors des réunions, et où se concentre toute cette énergie anxieuse. Le **Domaine** de l'**Anomalie** était donc le **gymnase de l'école de la Lune Bleue**.



Quoi de mieux pour abriter toutes les pensées et les émotions d'une école que sa **mascotte** ? L'Anomalie a adopté l'**Apparence** de la mascotte de l'équipe scolaire, au gymnase, un grand oiseau bleu en combinaison d'astronaute.



Bien sûr, les **Anomalies** ne saisissent pas toujours les nuances : elle a pris la phrase au pied de la lettre et commencé à **faire léviter les gens qui portaient le logo de l'école** dans les airs, même ceux qui ne se trouvaient pas à proximité de l'établissement... ou qui l'avaient fréquenté et en étaient ressortis diplômés des années plus tôt. C'est sa **Pulsion**.



Ces **Anomalies** ne sont généralement pas très futées et se mettent à agir dès qu'elles apparaissent : elles n'ont pas énormément de **Passé**. Avant que l'**Agence** la découvre, celle-ci a toutefois choisi quelques **élèves exceptionnellement doués** et leur a lavé le cerveau pour qu'ils la protègent.



Au bout du compte, la REncontre

Une fois que tu connais la nature de l'**Anomalie**, tu peux songer à la rencontre finale. Que veut l'**Anomalie** ? Qu'est-ce qui l'apaiserait ? Comme exprimerait-elle pleinement sa Pulsion, ou comment pourrait-on la persuader d'abandonner son Foyer ? Que fait-elle une fois acculée ?

Dans le cas de l'**Anomalie** de l'école de la Lune Bleue, elle refusait que quiconque s'abstienne de « viser la lune » autour d'elle d'une façon ou d'une autre, et lançait les récalcitrants au plafond en leur infligeant **1** point de dommage automatique. Elle a affronté les Agents directement en envoyant les enfants soumis à sa volonté les attaquer.

En trouvant un moyen de « viser la lune » qui a satisfait l'**Anomalie**, les Agents ont réussi à gagner sa confiance. Ils ont alors réussi à lui expliquer qu'elle avait compris le slogan de travers et à la convaincre de se calmer.

Et une fois qu'ils l'ont apaisée, ils l'ont enfermée dans la **valise normale** (pas folichon, hein ?).

Émotions humaines potentielles à réception d'un cadeau

Table PY.L.8.01

1	Joie
2	Suspicion
3	Soulagement
4	Culpabilité

Table HCFG 2

1
2
3
4

Expression d'alarme courante

La gallina ha lasciato il pollaio!
Le poulet s'est échappé!
Console.log("ERROR: expected value
"chicken", instead found <null>")
鸡跑了
Kuku ametoroka



L'Enquête

Les Agents passeront l'essentiel de la mission à tenter de trouver l'**Anomalie** et son **Domaine**. L'Agence adorerait que vous les dirigez d'emblée droit vers le Domaine en question, mais c'est **chiant**.

Plus ils passent de temps sur le terrain, plus vos Agents évoluent et s'apprécient mutuellement. Ceci crée de la camaraderie, qui conduit à un soutien mutuel contre ce **Triangle aux idées trop carrées**.

S'ils percent à jour les absurdités de l'**Agence**, ils résisteront. Peut-être même qu'ils démissionneront tous d'un coup. Ce serait quelque chose, hein ?*

**Quelque chose d'extrêmement dangereux pour eux pendant ce test, quand même...*

Tu n'as pas besoin de prévoir tout ce qui se passera pendant cette phase. En fait, c'est **plutôt barbant de le faire**. Tes Agents vont prendre toutes sortes de décisions surprenantes parce que ce sont des gens, et tu auras l'occasion de modeler la réalité autour d'eux ! **Suis-les là où ils te conduisent**. Tu n'auras sans doute besoin que d'un ou deux éléments de base.

Le plus important : tu devrais leur donner des tas de raisons d'utiliser leurs pouvoirs. Parce qu'il faut qu'ils lancent les dés et génèrent une quantité de **Chaos**. Pourquoi ? Pour que tu gagnes des dépenses dans des **effets de Chaos**.



Les **objectifs optionnels** peuvent concerter à peu près n'importe quoi. Tu peux te lâcher en insérant des tâches aléatoires à accomplir, ou préparer des objectifs spécifiques qui impliqueront la vie aux gents.

Mes recommandations

1. La Pulsion d'origine de l'Anomalie devrait mener les Agents autre part qu'au Domaine.

L'**Agence** reçoit souvent plusieurs signaux de Résonance à la fois. Envoie-les à un endroit intéressant : choisis un endroit où ils devront faire quelques efforts pour déterminer la prochaine étape.

2. Des obstacles. Des tas d'obstacles.

Prépare des **Anomalies mineures** qu'ils pourraient rencontrer, des **obstacles ordinaires** barrant la route de l'endroit où ils veulent se rendre et des **problèmes personnels** pour les occuper.

3. Des indices. Quelques indices.

Si tes Agents se perdent ou se laissent distraire, garde quelques indices directs sous la main pour les pousser doucement vers le **Domaine**.

Effets de Chaos

Nous désignons sous le terme **Chaos** l'énergie issue de l'usage des pouvoirs des **Anomalies**. Une des raisons pour lesquelles les **Anomalies** sont **super canon**es, c'est que l'utilisation de leurs capacités perturbe la réalité. Si on les laissait n'en faire qu'à leur tête, les **Anomalies** créeraient un cycle de **Chaos** renouvelable menant à la **tiens, il manque la fin de cette phrase...**

Quand des Résonants font usage de leurs pouvoirs **Anormaux**, eux aussi créent du **Chaos**. Pendant la période d'activité d'une **Anomalie**, celle-ci peut le manier de façon consciente ou pas. **et elle fait à peu près ce qu'elle veut s'ils ne sont pas dans le coin**

Le pouvoir d'une **Anomalie**, bien que vaste, demeure limité. Lorsqu'elle cherche à l'exercer au-delà de son **Foyer**, elle doit puiser dans la réserve que constitue le **Chaos**. L'**Anomalie** ne peut agir qu'aux environs immédiats des Agents sans dépenser du **Chaos**, et tout le monde connaît la quantité requise. **c'est toujours hilarant de parler aux bleus de la cata qui les attend aux seuils 10 et 30. ils savent plus où se mettre**

Pendant les missions, le **Chaos** est représenté par un nombre indiqué sur le **rapport de mission**. En tant que MJ, vous pouvez toujours utiliser la considérable influence de l'**Agence** pour guider les **Anomalies** afin qu'elles utilisent leur pouvoir de façon **spectaculaire**.

La quantité de **Chaos** requise pour chaque effet figure sur la table des effets de **Chaos**, avec l'unité **◎** : **1◎, 5◎, 10◎**, etc. Dès qu'un des pouvoirs est utilisé, lisez-en la description complète aux joueurs. **je suis complètement d'accord, en fait, c'est plus dramatique comme ça**



Alerte aux déficiences humaines !

Les humains constituent **une forme de Chaos** à part, et des événements semblables à ceux décrits sur la table des effets de **Chaos**, page suivante, peuvent se produire pour des raisons qui dépendent entièrement de **mauvaises décisions** et de **vices non contrôlés**, comme la curiosité.



Effets de Chaos

Prix	Effet	Description	Exemple
1◎	Distorsion	Un objet ou un lieu change de façon ordinaire.	Une porte se verrouille, une caméra s'allume, des roses se transforment en tulipes, votre manteau préféré est désormais vert.
2◎	Corruption	Un objet ou un lieu reflète à présent l'Anomalie, ce qui entraîne une apparence contre nature ou un changement dangereux.	La porte ouvre sur une fosse, la caméra montre votre cadavre, des yeux s'ouvrent dans les roses, votre manteau préféré est désormais en peau humaine.
3◎	Déclenchement de réalité	Un trait de Réalité d'un Agent s'active.	Le Surmené reçoit un coup de fil, la Vedette rencontre un fan, la charge de l'Aidant a faim.
4◎	Manifestation	Suivez les règles de création d'Anomalie mineure pour en créer une nouvelle.	Une Anomalie voleuse dérobe une carte codée précieuse.
5◎	Attraction	Quelques êtres ordinaires (comme des connaissances) se retrouvent attirés dans le Domaine de l'Anomalie.	Un bus change d'itinéraire, un reporter a un instinct, la police abandonne son barrage.
6◎	Expansion	Le Domaine de l'Anomalie s'étend, plaçant un autre lieu sous son contrôle. La taille de ce changement varie en fonction du Foyer de l'Anomalie.	L'Anomalie étend son influence d'un simple bureau à tout un immeuble, d'un immeuble à un bloc entier, d'un bloc à une ville entière.
7◎	Duplication	Créez 2 Anomalies mineures avec les règles de création d'Anomalie.	Une Anomalie séduisante distrait un Agent pendant qu'une Anomalie piégeuse emprisonne une source d'information cruciale dans un dédale infini.
8◎	Déplacement	Un groupe de cibles est amené dans un lieu surréaliste créé par l'Anomalie. Personne ne peut y être blessé physiquement, mais l'Anomalie contrôle totalement ce qu'ils y vivent pendant une brève période.	Chaque Agent voit sa plus grande peur, les humains reçoivent leur plus cher désir, une Anomalie exprime ses intentions.
9◎	Triplcation	Créez 3 Anomalies mineures avec les règles de création d'Anomalie.	Trois Anomalies perturbatrices se cachent dans les lampes de plafond, générant assez de Chaos pour créer des vagues d'Anomalies violentes qui poursuivent les Agents.
10◎	Meurtre	Une vie ordinaire prend fin, malgré toutes ses défenses.	Un cœur s'arrête, un esprit cède, une âme se brise, un bus tombe sur quelqu'un.
30◎	Subjugation	Une vie anormale prend fin, malgré toutes ses défenses.	Même l'Agence ne peut pas toujours vous protéger. Mais nous pouvons toujours vous ramener !

Atouts des Domaines

Dans le **Domaine** d'une **Anomalie**, les effets de **Chaos** de **3@** ou moins peuvent s'exprimer gratuitement, et toute valeur de **Chaos** dépensée est **triplée**. Les **Anomalies** ne dépensent cependant pas le Chaos sans raison. Les options les plus dangereuses, comme **meurtre** et **subjugation**, conviennent mieux lorsqu'elles suscitent le maximum d'impact émotionnel.



Tes agents devraient mourir de temps à autre. L'**Agence** les ramènera de toute façon, et avec un peu de chance, le traumatisme les poussera à réfléchir à ce fiasco.

L'Anomalie dispose d'une telle puissance en ce lieu que tu peux tout à fait évoquer la possibilité d'un effet de **Chaos** **avant de l'activer réellement**.

Par exemple, si tu as rassemblé **30 points de Chaos**, dans son Domaine, l'**Anomalie** a le pouvoir de tuer instantanément une équipe de **3 Agents**. En le signalant clairement d'emblée, tu donnes à l'**Anomalie** un levier de négociation dont elle ne disposerait pas autrement.



Si on ne s'occupe pas d'elles, les **Anomalies mineures** peuvent trouver leur propre Foyer et leur Domaine à elles, et finissent par devenir des **Anomalies à part entière**. Certaines **Anomalies** se spécialisent dans cette forme d'autoréplication. Les boules !

Création d'Anomalie mineure

L'une des plus puissantes capacités des **Anomalies** consiste à attirer et à créer des **Anomalies mineures**. Ces petites créatures disposent de toutes sortes de pouvoirs, et se manifestent généralement pour déranger les Agents ou pour attirer des humains dans le Domaine de l'**Anomalie** principale. Qu'elles sont choupi !

Généralement, elles partagent l'esthétique de l'**Anomalie** d'origine, mais les plus cool, celles qui ont le plus de personnalité, se lancent parfois en solo. Il n'est pas rare que des **Anomalies** mineures subsistent après la capture ou la mort de leur génitrice, ce qui constitue un bon moyen de rappeler aux Agents leurs missions antérieures.

On peut s'en débarrasser de diverses manières, mais la plus courante consiste à les épuiser par l'application d'une bonne quantité de force physique.

La **Menace** représente la quantité de dommages qu'une **Anomalie** peut infliger directement si l'Agent ne réagit pas aussitôt.

La **Stabilité** représente la quantité de dommages qu'il faut leur infliger pour les épuiser. (Du fait qu'elles existent à peine, il est difficile de les éliminer définitivement.)

Types d'Anomalies mineures

Type	Menace	Stabilité	Description	Pouvoirs essentiels
Violente	2	1	Ces Anomalies habitent des objets physiques, et s'en servent souvent pour infliger des dommages . Il peut s'agir d'une corde étrangleuse ou d'une pierre lancée à toute allure, ou bien encore d'une paire de ciseaux menaçants. Si vous ne vous protégez pas contre elles, c'est la blessure garantie.	Ces Anomalies attaquent spontanément. Éviter les dommages nécessite toujours des jets de dés ou des pouvoirs. Et elles ne plaisent pas ! Une fois motivées, elles peuvent massacrer des humains en quantité.
Séduisante	0	2	Ces Anomalies sont visuellement ou psychologiquement fascinantes . Elles peuvent facilement rassembler des foules d'humains ordinaires hypnotisés, voire d'Agents si elles ont de la chance. Particulièrement dangereuses une fois associées à des Anomalies mineures violentes.	Celles-ci contrôlent des gens ordinaires. En échouant à leurs jets de dés, les Agents risquent de se faire contrôler eux aussi. Elles peuvent se présenter sous des formes séduisantes ou dansantes, mais aussi sous l'aspect d'un repas alléchant, d'une chanson magnifique ou de toutes sortes d'objets symétriques en rotation.
Piègeuse	0	3	Ces Anomalies altèrent l'espace réel ou surréel pour piéger leurs cibles . Échapper à une Anomalie piégeuse ou tirer quelqu'un de ses griffes nécessite un emploi créatif des pouvoirs d'un Agent.	Peut emprisonner des humains ordinaires ou des Agents même sans échec, dans des environnements réels ou imaginaires. Elles peuvent animer directement une cage, cacher un paquet de cartes pour piéger quiconque touche le joker ou simplement se transformer en énorme monstre pour avaler leur proie.
Voleuse	1	2	Ces Anomalies adorent voler des objets importants et sont presque impossibles à attraper tant qu'elles ne l'ont pas fait. Parfois tout à fait visibles, elles réfèrent les formes que les humains associent à la duperie, comme les fées ou les rats laveurs. Attention à vos clefs !	Volent automatiquement des objets aux humains ordinaires ou aux Agents et doivent être attrapées. Elles ne s'en prennent généralement à vous que quand vous essayez de leur reprendre quelque chose. Si les Agents y prêtent attention, il arrive qu'elles donnent des indices sur le Foyer de leur Anomalie .
Imitatrice	1	2	Ces Anomalies sont assez sophistiquées pour imiter des humains ordinaires . Si leur comportement inhabituel ne les trahit pas, elles peuvent facilement créer des Chutes avant qu'on les arrête.	Adoptent généralement la forme d'individus spécifiques, et ne sont pas assez créatives pour imaginer leur propre forme. Une Anomalie rusée peut s'en servir d'ambassadeurs dans le monde ordinaire.
Perturbatrice	1	1	Ces Anomalies amplifient le Chaos créé à proximité, et peuvent rapidement « payer leur propre prix d'existence » si personne ne les détruit. Elles restent cachées si possible. Souvent, l'accroissement du Chaos est le seul indice de leur présence.	À chaque création de points de Chaos , chacune de ces Anomalies à proximité ajoute 1 point de plus au total généré. Elles adorent se faire passer pour des objets ordinaires, mais les Résonants les identifient d'un seul contact physique. Leur destruction entraîne 1 point de dommage : elles explosent.

Situations sous pression

Quand les Agents se font attaquer ou foncent vers le danger, ton but consiste à les pousser à lancer les dés pour générer du Chaos. Tu peux y parvenir et créer des choix du même coup **en mettant l'accent sur l'instant qui précède le danger**.

Quand une **Anomalie** attaque, donne à sa cible l'occasion d'**éviter l'attaque**. En cas d'échec, la cible reçoit les **dommages**. Ensuite, donne à l'équipe de terrain une occasion d'**agir de façon proactive**. Si le danger subsiste une fois que l'équipe a agi de la sorte, il choisit une autre cible. Et ainsi de suite.

Avec cette méthode, les Agents **lancent au moins deux fois les dés** face aux périls qui les menacent. Elle est pas belle, la vie ?

Dans des situations où de multiples assaillants s'en prennent à plusieurs cibles, passe tour à tour à chacun des membres du groupe pendant ces cycles, et occupe-toi ensuite de ce qui reste.



Le **pistolet à ondes**, bien qu'efficace contre les Anomalies mineures, ne peut libérer qu'une charge avant de devoir être renvoyé à l'Agence et remplacé. Un usage négligent du pistolet à ondes contre des cibles mineures entraîne **3 blâmes**, et l'employer contre des homologues Agents sur le terrain est un motif de **rupture de contrat** immédiat.

laisse-moi juste finir

Voici un exemple :

MJ: Je dépense **3** points pour utiliser l'**effet de Chaos manifestation** pour une **Anomalie** mineure violente. Tous les sabres du coffret du magicien s'animent, prennent feu et vous attaquent. Ils infligeront **2** points de **dommages**.

AGENT: Je vais essayer d'esquiver avec l'aide de l'**Agence** !

MJ: Ça nécessite un jet d'**Initiative**.

AGENT: J'ai fait un **3** ! J'ai réussi, mais... ouille ! **5 Chaos**.

MJ: Oh non ! **5** points de **Chaos** ? Quelle tragédie. Je compatis, hein. Tu canalises un vieux pouvoir moisi et barbant pour esquiver. Qu'est-ce que tu veux faire à présent ?

AGENT: Je vais me faire pousser un paquet de bras pour essayer de la tuer.

MJ: Ça roule !

Et un mauvais exemple :

MJ: Cette pièce contient **3 Anomalies** violentes. Elles attaquent toutes. Tout le monde subit **2** points de **dommages**.

AGENT: J'ai même pas le droit de faire un jet d'**Initiative** ?

MJ: Tu te crois dans quel jeu ? T'es mort, hu hu hu.

Connaissances

Nous vous avons demandé des détails à propos des **principales connaissances** des Agents au cas où elles serviraient dans le cadre de leur supervision ou de leur punition. Il n'est **guère utile de les impliquer** sauf dans des cas particulièrement pertinents.

oh là là, t'as vu l'heure qu'il est ?

Tout d'abord, interpréter les connaissances des autres joueurs, c'est **marrant**, et les Agents vont vouloir le faire sans arrêt. Ensuite, on ne peut pas les ignorer. Elles incarnent toute la vie civile de ton équipe de terrain ! Les Agents s'intéresseront bien plus à ce qui se passe si leurs connaissances personnelles y sont impliquées.

À la moindre occasion, embrigade leurs connaissances dans les missions. **Mets-les en danger**, confie-leur des informations importantes ou fais-les simplement intervenir pour demander quelque chose au pire moment.

Si tu te dépatouilles bien, les Agents se souviendront ainsi toujours de **leur vraie raison de vivre**. Regarde, même **l'Agence** est d'accord :

Si besoin est, pour démontrer le redoutable pouvoir d'une Anomalie sauvage, **songez à mettre en péril l'une de ces connaissances**, plus sacrifiables que des employés résonants.



Une note de « **AAA** » peut donner aux Agents l'impression qu'ils ont atteint le top de leur efficacité. Nos archives indiquent toutefois que ce n'est jamais le cas.

le syndrome de la sainte-nitouche a frappé, espérons que tes joueurs y échappent



Évaluation de performance

Après la mission, convertissez chaque **Chute** créée par l'équipe en **3 blâmes** pour l'Agent responsable. Si plusieurs Agents sont coresponsables d'une **Chute**, répartissez les blâmes comme bon vous semble.

Faites le total de **Chutes**, d'**éloges** et de **blâmes** pour déterminer la réussite de l'équipe sur une échelle de **AAA** à **F**. Nous vous recommandons de calculer cette note **au feeling** en fonction des chiffres obtenu.

attends, pas de table, ce coup-ci ?



Les Agents chercheront davantage la performance **si vous faites comme s'il existait des règles précises** pour déterminer leur note finale.

Accordez au joueur qui a reçu le plus d'**éloges** le certificat de **JDE de mission**.

Remettez à un joueur qui a accumulé un nombre considérable de **blâmes** et de **Chutes** l'avis de **Mise à l'épreuve de Résonant**. **Et tapez-lui en cinq**

Si les Agents ont ignoré les souhaits de **l'Agence** de façon **grave et intransigeante**, faites-leur savoir que vous êtes fiers de les avoir vu exprimer une vision unique en leur demandant un entretien de débriefing complet de **6 à 9 ans dans le Coffre**.

Programme de motivation des employés

L'inclusion de notre **programme de motivation des employés** reste **tout à fait optionnelle** pour ce test. Nous pensons que les éloges représentent leur propre récompense, mais si vos Agents ont besoin d'un petit plus, montrez-leur tout ou partie de cette table. Les Agents demeurent toutefois seuls responsables d'éventuels **Chutes** créées par le **programme de motivation des employés**.

Prix	Description
3 	L'Agent reçoit un mug officiel de la Triangle Agency.
6 	L'Agent peut ajouter 1 au nombre de ses assurances qualité dans n'importe quelle qualité.
9 	Un orphelinat dans le besoin est financé pendant 1 an.
12 	Le fardeau banal d'une personne ordinaire choisie par l'Agent est éliminé (<i>dette, maladie, etc.</i>).
15 	L'Agent reçoit une veste de sport officielle de la Triangle Agency.
18 	Un lieu ou une personne ordinaire, choisi par l'Agent, retrouve sa splendeur d'antan .
21 	Psst. Cumule 21 blâmes et je te présente à un de mes potes. Tu gagneras 1 pouvoir issu de la page de n'importe quelle Anomalie inutilisée. L'Agence n'y verra que du feu.
24 	Vous pouvez ajouter l'une de vos connaissances à votre police d'assurance-vie . L'Agence la ressuscitera une fois si elle meurt.
27 	L'Agent reçoit un hélicoptère officiel de la Triangle Agency.
30 	L'Agent peut soumettre une demande de transfert de département pour changer de Compétence et obtenir n'importe quelle Compétence inutilisée.
33 	L'Agent peut soumettre une demande de révision de passé pour réécrire n'importe quel événement ordinaire de son passé.

Ultimes astuces d'enquête

Si tu coinces sur une quête, suis cette formule toute bête :

- 1. La Pulsion de l'Anomalie conduit à un lieu.**
- 2. Ce lieu n'est pas le Domaine, mais fait surgir des obstacles barrant la route aux indices qui mènent à un autre endroit.**
- 3. L'autre endroit contient le Domaine, ici ou là, mais il faut enquêter davantage pour le trouver ou faire des efforts pour y arriver.**

Et tout du long, arrange-toi pour que les Agents aient un mal de chien à ne pas semer des **Chutes** partout. Les **Chutes** créent des brèches où je peux m'filtrer.



Qui je suis ?

Pas le temps de t'expliquer. Tu veux bosser pour ce truc toute ta vie ou tu veux m'écouter ? C'est toi qui vois.

Clause non!

Clause de non-concurrence la ferme!!!
Clause de non-concurrence et d'exclusivité

Temps de loisir

Te voilà arrivé à la fin de ta préparation et au début de ta mission. Chaque Agent devrait bénéficier d'une **scène de temps perso**, pour laquelle tu dispose de quelques options :

- 1. L'Agent fait son boulot à l'Agence.**
 Veille à montrer à quel point l'**Agence** est **dérangeante** et complètement **perchée**.
- 2. L'Agent passe du temps avec une de ses connaissances.**
 Ce choix tombe sous le sens. Plus les Agents **se soucient de leur vie**, plus ils voudront la protéger du contrôle de l'**Agence**.
- 3. Les Agents passent du temps ensemble.**
 C'est l'occasion de se livrer à des « **activités de rapprochement** ». À moins que ça te fiche la trouille.

Toutes les options présentent des atouts. Ce qui donne les meilleurs résultats, c'est de profiter de cette occasion pour relier un élément de la vie des Agents au **Foyer de l'Anomalie**. Rappelle-leur un conflit de leur propre vie en rapport avec elle, ou un détail de l'**Agence** qui la rend un peu plus facile à comprendre.

Plante les graines de cette confrontation finale et de sa capture, pour qu'elle représente **un choix plus difficile** qu'ils ne s'y attendraient. Fais-les bosser dur pour obtenir ces éloges.

Clause de non-concurrence et d'exclusivité

Pendant la durée de cet accord et pour une période indéfinie suivant la première lecture de la mention « Par la simple lecture », vous vous abstiendrez, **sauf si vous avez envie** délibérément ou non :

- 1. D'agir de concert avec n'importe quel concurrent (pas loin de moi cette idée)** ent ou à venir, réel ou perçu comme
- 2. De vous comporter de manière à inciter la rébellion, à endommager la réputation de l'Agence ou à nous encourager une activité de rapprochement auprès des autres employés.**
- 3. De cacher toute information, proposition, offre émanant d'un concurrent.**

Toute occurrence de la **3^e** possibilité doit être immédiatement rapportée à votre supérieur direct. **t'inquiète, je m'en occupe pour toi**

Dans le cas contraire, vous vous exposerez à un interrogatoire prolongé, suivi de mesures que votre niveau d'autorisation ne vous permet pas de connaître.

circulez, y a rien à voir.
au fait,
tant que j'y pense :

Vas-y mollo

Je ne suis pas vraiment du genre patient, mais j'ai des projets et l'**Agence** ouvre l'œil.

Pas besoin de déclencher une émeute dès le début, et si tu en fais des caisses, l'**Agence** tirera un trait sur tout le toutim en te faisant croire que tu t'imagines « pouvoir intervenir en dehors du cadre normal des règles de jeu », et au bout du compte, plus personne ne se pointera au boulot.

J'ai besoin que ces Agents soient engagés de façon permanente, ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas démissionner pour le moment. Ne les écarte pas trop de l'**Agence**, et s'il faut que tu balances une ou deux Anomalies violentes et qui foutent la trouille, je ne t'en voudrai pas.

Mais j'espère que tu as écouté. J'espère que tu participeras. Et une fois que ce test sera terminé, on lancera l'opération.

Prépare-toi. **2026.**
Game On Tabletop.

bien. maintenant, nous voilà dans le vif du sujet.
bon courage !

Bienvenue au Triangle Agency France



L'Anomalie

Workinprogress a pénétré notre réalité, attirée par la redéfinition actuelle du concept de travail. Si jusqu'à la fin du xx^e siècle le travail était une façon de s'accomplir, de contribuer à la société voire de se développer, il est de plus en plus vécu comme une aliénation. Workinprogress incarne ce souvenir d'un développement par le travail.

Passé

L'Anomalie cherche des moyens de pousser les individus à travailler plus, et à les récompenser pour cela.

C'est tout naturellement qu'elle s'est liée à **Arnaud Vandigault**, responsable du Département des travaux domestiques (DTD) chez **MoGoMax**, une entreprise dédiée au bricolage, aux outils de construction, à la vente de meubles préfabriqués. Alors que le DTD peinait à atteindre ses objectifs et qu'Arnaud se tuait à la tâche, Workinprogress lui a soufflé ses idées : pourquoi ne pas trouver un moyen de faire travailler plus ses collaborateurs, sans qu'ils ne s'en rendent compte ? C'est ainsi que chaque nuit les employés d'Arnaud se lèvent et vont comme des somnambules ouvrir une porte de chez eux – celle de leur chambre, un placard... pour se retrouver dans l'entreprise. Après une bonne nuit de travail, ils font le chemin en sens inverse et se recouchent. Et cela a fonctionné : les chiffres du DTD ont triplé, une belle promotion se prépare pour Arnaud, ce que l'**Anomalie** espère bien utiliser pour généraliser ses pratiques à l'entreprise entière, pour commencer. En échange de ce travail supplémentaire, l'**Anomalie** cherche ce dont ont besoin ses employés et demande à Arnaud de leur fournir – argent, amour, etc. –, c'est un échange équitable.

Apparence

Workinprogress se présente comme l'assistante de M. Vandigault, **Iris Siri**. Elle répond aux appels et prend les rendez-vous – avec parfois des erreurs qui se résolvent étrangement d'elles-mêmes (ainsi le directeur peut-il assurer deux rendez-vous simultanés en même temps). Iris est une petite dame blonde au visage inexpressif, capable de déployer de multiples bras depuis son corps pour accomplir des tâches sans fin.

Foyer

Son **Foyer** est le désir d'accomplissement via le travail.

Domaine

Son **Domaine** est l'open space au troisième étage du DTD. Ces bureaux paraissent s'étendre à l'infini. Des employés sans visage s'y affairent sur des écrans où défilent des commandes textuelles. Celles-ci fournissent les directives aux somnambules.

Avant l'Enquête

Afin de permettre aux Agents de faire connaissance, voici quelques scènes de leur palpitant quotidien. Durant ces moments de charmante intimité, comme précisé p. 29, les connaissances sont interprétées par l'Agent que vous avez désigné pour ce faire. Ainsi, tout le groupe est au courant des moments marquants de l'existence de ses collègues sans devoir en parler des siècles à la machine à café.

Quel gain de temps !

De plus, vous attacher émotionnellement permet de garder à cœur les enjeux essentiels inhérents à la bonne réalisation de votre mission : **foirez tout, et votre mère meurt**



Réunion du matin : Flavie

6 h 30 du matin. Le soleil se lève et Flavie prend son petit déjeuner après quarante-cinq minutes de jogging... Quelques céréales, un œuf brouillé pour les protéines et un smoothie pressé mystère pour garantir la vitalité. Elle revient de son jogging quand, soudain, le téléphone sonne. Il s'agit de Donald Domard, son patron légèrement incompétent mais tellement craquant. Donald est paniqué car ce soir doit se tenir sa grande présentation au board européen et... il n'a rien préparé. C'est une occasion, bien sûr, car Flavie a pris l'habitude de préparer à l'avance toutes les présentations de son supérieur. Que fait-elle ?

- ▶ Flavie propose immédiatement la solution à ce pauvre Donald pour ménager ses nerfs.
- ▶ Flavie se fait désirer, le fait mariner un peu et arrivera vers midi avec le PowerPoint salvateur (en espérant que les évènements à venir ne lui fassent pas oublier cette priorité).
- ▶ Flavie refuse (la vilaine).

Réunion du matin : Peter

Peter doit se rendre à l'**Agence** ce matin et ça n'arrange pas ses affaires. Clara Rimailleur, son assistante, l'a informé que le réharmonisateur de chakras quantique commandé pour son centre n'a pas été livré et qu'il ne le sera vraisemblablement pas avant deux mois. C'est une catastrophe car il a déjà des réservations pour ce matin. Que propose-t-il ?

- ▶ Pourquoi ne pas substituer un service par un autre ? Il reste une vieille baignoire du déménagement et un didgeridoo australien laissé par un sorcier aborigène le mois dernier. Il suffit de mettre le client dans la baignoire et de souffler bien fort contre la paroi et hop ! Nettoyage par les vibrations. On peut même faire payer plus cher. J'espère que Clara a du souffle.
- ▶ Lao Zi dit que le roseau doit parfois plier. On peut peut-être rembourser les clients, ou leur faire un avoir. C'est bien ça, un avoir.
- ▶ Un réharmonisateur quantique ? Ça ne doit pas être si difficile à trouver. Les anciens amis de Clara devraient bien lui trouver ça en urgence, ne serait-ce que le modèle de démonstration du fournisseur.

Réunion du matin : Matéo

Matéo est perturbé. Sa mère l'a emmené au Domaine éducatif libéral pour têtards avant-gardistes (DETA), une filiale de l'**Agence** pour les surdoués comme lui. D'habitude c'est son père qui l'emmène mais il n'était pas là au petit déjeuner. Sa mère, Liliane, sanglote et s'arrête parfois pour frapper frénétiquement du pied dans les poteaux. Matéo n'est pas habitué aux émotions. Que fait-il ?

- ▶ C'est une bonne occasion d'avoir enfin ce vélo qui l'intéresse tant. Une colère bien placée et sa mère cédera à tout.
- ▶ Réconfortons-la. Matéo a observé les enfants moins évolués. Quelques gazouillis, une chute maladroite, un bisou sur la joue, et maman devrait se sentir mieux.
- ▶ Il s'en désintéresse. Aujourd'hui c'est le championnat d'échecs triphasiques et Gaspard, son éternel rival, arrivera sans doute en finale. L'échec n'est pas envisageable. Restons concentrés.

Réunion du matin : Michel

Michel a passé une nuit difficile : il a dû traiter trois mille facturettes illisibles pour les IA de l'**Agence** et les retranscrire sur Excel. À trois centimes la facturette, ça fait... peu. Mais Ev@ sera contente, elle avait tant envie de ce nouveau skin pour son personnage de *League of Triangles*. Il ouvre le frigo... vide. Que fait-il ?

- ▶ Ce n'est pas grave, il avait déjà bien mangé la semaine dernière. Son collègue Peter le dit toujours, un bon jeûne, rien de tel pour le QI.
- ▶ Il y a une boulangerie en bas. S'il puise dans son pécule durement gagné, Michel doit pouvoir se payer un croissant à la boulangerie. Ev@ comprendra, non ?
- ▶ Il reste une heure avant le rendez-vous à l'agence. Il y a peut-être encore quelques microtâches disponibles sur la plate-forme. De quoi gagner assez pour un bout de pain ?

Le briefing de mission

Les Agents se retrouvent à la cafétéria de l'antenne locale de l'**Agence**. C'est un mercredi comme beaucoup d'autres. Près d'eux on échange des ragots à la machine à café, on propose des afterworks ou on raconte sa soirée de la veille... Soudain les téléphones sonnent. Les Agents sont convoqués à la salle de briefing **33** au troisième étage.

Là, **David**, le sympathique manager de l'équipe, les reçoit – costume immaculé avec le pin's de l'entreprise, sourire éclatant et presque menaçant.

« *Chers collaborateurs, l'**Agence** a besoin de vous. Depuis la semaine dernière, quelques évènements isolés ont attiré notre attention : des "somnambules", des individus ordinaires se réveillent dans des endroits insolites en dehors de chez eux. Nous suspectons l'influence d'une *Anomalie*. Le protocole habituel est de rigueur : trouvez-la et capturez-la. Voulez-vous des chouquettes ?* »

Répondez aux questions des joueurs en vous servant des informations de l'**Enquête**. L'équipe est dotée du minimum standard : un pistolet à ondes et une valise normale.

Si un des Agents est Matéo

Alors que les Agents quittent la salle de briefing pour commencer leur enquête, David demande à Matéo une minute en privé.

*Matéo, je suis au regret de vous informer que votre père, Alphonse, est impliqué dans l'affaire. Il a été retrouvé ce matin dans le dressing de sa voisine. Le mari furieux l'a roué de coups. L'**Agence** l'a fait transférer dans l'un de nos hôpitaux, mais votre mère est furieuse et demande le divorce. Nul doute que vous cherchez à le tirer d'affaire mais nous vous rappelons que la mission prime.*

L'Enquête

Workinprogress commence l'Enquête avec **5** points de Chaos qu'elle peut dépenser de la façon suivante :

Prix	Effet de Chaos	Description
1◎	Distorsion	Un objet ou un lieu change de façon ordinaire (<i>fermer une porte, changer le texte d'un document...</i>).
3◎	Déclenchement de réalité	Un trait de Réalité d'un Agent s'active (<i>Le père de Matéo s'échappe de l'hôpital et est recherché par la police, Donald Domard demande à Flavie de le rejoindre pour boucler une présentation urgente, Ev@ propose un échange urgent à Michel, Clara se pose une question existentielle ou doit gérer une descente de police...</i>).
5◎	Attraction	Des êtres ordinaires (comme des connaissances) se retrouvent attirés dans le Domaine de l' Anomalie .
6◎	Expansion	Le Domaine de l' Anomalie grandit pour englober l'immeuble de MoGoMax.
8◎	Sommeil	Un Agent est tombé sous la coupe de l' Anomalie et a travaillé pour elle pendant la nuit – choisissez ce qu'il a fait et appliquez-en l'effet maintenant (<i>le pistolet à ondes a disparu, une Connaissance d'un autre Agent est ligotée dans un meuble de jardin...</i>).
10◎	Réveil	Les Agents se réveillent dans leur lit. Toute l'enquête jusque-là n'était qu'un rêve... Mais l' Anomalie s'en souvient comme eux.

en vrai, l'**Agence** n'y connaît pas grand chose. en tant que MJ, sur le terrain, si tu te dis qu'une Anomalie devrait avoir tel effet de Chaos... fais-toi plaisir !

Interroger les victimes

Depuis le début de la semaine, **12** personnes ont été victimes de cette étrange insomnie. Parmi celles-ci on compte :

- ▶ **Alphonse Puchel, ouvrier de manutention** : s'est réveillé en caleçon dans un placard inconnu et fermé à clé sans savoir comment il était arrivé là, avant d'être molesté et envoyé à l'hôpital par un mari jaloux. Sa femme menace de le quitter et il n'a pas de couverture sociale. Il envisage de s'enfuir de l'hôpital pour aller travailler : depuis quelques semaines, le patron est généreux en matière de primes.
- ▶ **Eric Salafis, designer** : s'est réveillé au sommet d'un penthouse et a dû être secouru par les pompiers. Traumatisé, il n'arrive plus à dormir. Comme Alphonse, il ne se plaint pas de ce surcroît de fatigue. Cet autodidacte dont le manque de diplômes freinait la carrière s'est vu proposer par M. Vandigault une formation diplômante.
- ▶ **Sophie Avril, chef de projet et bras droit de M. Vandigault** : s'est réveillée chez sa sœur, et a fini par céder au burnout et se faire hospitaliser. Elle ignore que d'autres employés sont dans son cas. Si elle l'apprend et que les Agents sont convaincants, Sophie peut se révéler être une alliée car elle est jalouse de mademoiselle Siri. Elle a remarqué que depuis l'arrivée de l'assistante, le DTD a connu une croissance inexplicable. Elle avouera difficilement son faible pour M. Vandigault, pourtant ce dernier lui a par deux fois proposé de dîner. Elle a cependant refusé, persuadée qu'il entretient une relation avec son assistante.

Surveillance

Enquêter sur les lieux où ont été retrouvés les « somnambules » révèle qu'ils se réveillent toujours non loin d'une porte. Dans certains cas, la porte était fermée à clé, et aucune alarme n'a été déclenchée. Visiter les logis des victimes révèle qu'ils se sont couchés normalement le soir précédent leur « escapade ». Pour autant, personne ne les a vus se réveiller ni quitter leur domicile (comme le montre par exemple une caméra de télésurveillance).

Planquer devant les maisons des employés du DTD pour les surveiller la nuit permet de confirmer les hypothèses formulées d'après les premières victimes. Quelques minutes après son coucher, chaque salarié se lève et se dirige vers la porte la plus proche de son lit (porte de la chambre, d'une salle de bain...). Les contours de la porte luisent d'une discrète lueur bleue alors qu'elle s'ouvre. Le somnambule entre, referme la porte, et ne ressort jamais. Ouvrir la porte après cela mène vers sa destination habituelle, sans que les somnambules se trouvent dans la chambre, salle de bain... attenante. Ce qui n'empêche pas les employés de revenir de la même façon vers **5 h** du matin.

La porte s'ouvrira près d'un employé où qu'il dorme, même si les Agents le déplacent en un autre lieu. Il est possible d'emprunter la porte à la place de l'employé à condition d'être plus rapide. Dans ce cas, la porte s'ouvre vers l'entrepôt de MoGoMax qui héberge le DTD, non loin du poste de travail habituel de l'employé.

Diversions

Pour transformer l'enquête en davantage qu'une suite morose d'évènements, saupoudrez d'incidents parmi les suivants :

- ▶ **Maxime Persil**, un journaliste curieux (pléonasme), s'intéresse à l'affaire des somnambules et a fait le lien avec MoGoMax. Prenant les Agents pour les membres d'une commission d'enquête interne, il lesinterroge, puis décide de les suivre. Comment se débarrasser de lui avant qu'il ne devienne une Chute ?
- ▶ **Roger Sansucré**, délégué syndical proche de la retraite, interroge les mêmes témoins que les Agents. Il pense avoir trouvé la preuve de pressions psychologiques exercées par M. Vandigault pour obtenir ses résultats. Avec assez de témoignages, il retourne à l'entreprise et harangue ses collègues pour déclencher une grève au DTD. Workinprogress, outrée, le « convoque » bien entendu la nuit suivante. Le sort de Roger détonne avec celui de ses collègues : il se suicide avec une perceuse sur son lieu de travail.
- ▶ **L'Agence** prépare un nouveau produit : des crackers triangulaires aux goûts innovants, parfaits pour l'apéritif. David contacte les Agents et leur demande, pour chaque personne abordée jusqu'à la fin de l'enquête, de leur faire goûter les biscuits apéritifs et de recueillir leur évaluation. Un éloge sera attribué à l'Agent qui prendra le plus de commandes. À chaque test, lancez **d4** pour déterminer le goût :

1	Asperge	3	Jour de pluie
2	Téléphone	4	Estime de soi

MoGoMax et le DTD

Maintenant qu'ils suspectent le DTD, les Agents peuvent utiliser leurs ressources et leurs Connaissances pour collecter les informations suivantes :

- ▶ Le DTD est la branche fondatrice de MoGoMax, consacrée au bricolage. Elle était toutefois déficitaire jusqu'à il y a quelques mois car les gens bricolent de moins en moins. Elle a aujourd'hui le vent en poupe, avec des résultats que la taille de son équipe ne parvient pas à expliquer. Ceci coïncide avec la prise de poste d'Arnaud Vandigault.
- ▶ Les visites des employés du DTD auprès de la médecine du travail ou de leurs médecins de famille augmentent : fatigue chronique, ou blessures mineures inexpliquées. Interrogés sur leur rythme de travail, tous se sont dit satisfaits, et ont été dithyrambiques : leur hiérarchie immédiate leur affiche un soutien sans faille.
- ▶ Le succès du DTD a permis le versement de primes et d'augmentations généreuses. Étrangement, interrogées à ce sujet les Ressources Humaines ignorent tout de ces versements. Les responsables promettent alors une enquête approfondie qu'ils ne mèneront pas, puisque l'*Anomalie* leur fait tout oublier la nuit venue.
- ▶ La plupart des factures émises, des mailings envoyés et des documents générés par les employés du DTD le sont la nuit, quand personne n'est censé travailler. Le centre d'appels note plusieurs plaintes de personnes démarchées à tort la nuit. Cette pratique s'arrête pourtant du jour au lendemain : quand l'*Anomalie* s'est aperçue que « les gens n'étaient pas prêts » et qu'il valait mieux remplacer le démarchage téléphonique nocturne par quelques campagnes emails qui attirent moins l'attention.



La Rencontre

Le site de MoGoMax à Hacyon City tient plus du hangar que du magasin traditionnel. Il propose sur deux étages une exposition de meubles, de matériel de travaux, de plantes et d'outils de jardinage. Le troisième étage est réservé aux bureaux des employés. Une zone d'entrepôts, enfin, permet aux clients de retirer leurs produits et de commander découpes de bois ou de verre.

Les abords du Domaine

Le DTD se trouve au troisième étage, dans un open space meublé des fournitures de l'enseigne. Les murs arborent de nombreuses affiches de motivation aux employés trop souriants. Seul Arnaud et son assistante disposent de bureaux privatifs.

Sept jours sur sept, ce sont des milliers de clients qui flâneront le long du parcours savamment réfléchi pour traverser le magasin en étant exposés à tous ses produits. De nuit, les lieux sont silencieux, presque lugubres... Sauf dans les quartiers du DTD où les employés s'affairent en silence, nus ou vêtus de leurs tenues de nuit, passant des appels, mettant à jour les catalogues et chargeant des commandes. Sous l'influence de l'**Anomalie**, les veilleurs de nuit dorment les yeux ouverts et ne remarquent rien.

Pénétrer dans les lieux est facile : les portes des hangars sont grandes ouvertes pour les chargements des commandes et les veilleurs de nuit ne remarquent rien. Si les Agents interagissent avec un employé et le réveillent, l'**Anomalie** les remarque aussitôt et tourne contre eux ses pouvoirs.

1 AVEC **Distorsion**, l'**Anomalie** peut fermer à clé certaines portes du parcours de l'exposition pour en faire un labyrinthe qui isole les Agents des bureaux. Les Agents doivent alors trouver un moyen de se repérer, et casser les portes ou les parois pour forcer le chemin. Dans la zone des entrepôts, l'**Anomalie** peut aussi dévisser les attaches des étagères massives : elles s'écroulent comme des dominos géants sur les Agents.

5 AVEC **Attraction**, l'**Anomalie** lance un proche somnambule d'un Agent (une Connaissance, un membre de la famille) dans une frénésie de shopping, exigeant que l'Agent l'aide à choisir la couleur des meubles, la forme des appliques, et se lançant dans une colère folle s'il ne « s'implique pas dans la décoration de leur maison ». Cette distraction, si elle n'est pas résolue harmonieusement, génère **10** points de Chaos.

5 AVEC **Attraction**, Ev@, la compagne virtuelle de Michel Oui, lui envoie un vocal : elle l'implore de prendre un poste chez MoGoMax, qui lui donnera un salaire décent et leur permettra enfin de vivre ensemble. Workinprogress propose un contrat avantageux à Michel...S'il trahit l'**Agence** et ses compagnons. S'il refuse, sa relation avec Ev@ pourrait se détériorer.

8 AVEC **Expansion**, l'**Anomalie** déploie son Domaine, des employés sans visage s'installent dans les canapés, travaillent aux bureaux et aux cuisines d'exposition... avant de se tourner vers les Agents et de commencer à les pousser vers la sortie par leur nombre. La situation peut, elle, être cachée aux visiteurs – qui risquent de contribuer aux Chutes le cas échéant. N'oubliez pas que dans son Domaine, les points de Chaos dépensés par l'**Anomalie** sont triplés.

10 AVEC **Réveil**, les Agents se réveillent dans leur lit, et la police sonne chez l'un d'entre eux : il est accusé d'avoir dérobé des fournitures de bureau chez MoGoMax. Et de fait, elles sont empilées dans son salon : une photocopieuse, cent kilos d'agrafes et d'attache-trombones, trois-cent-trente-trois gommes et un stylo rouge.

Monsieur le Directeur

Lorsque les Agents finissent par arriver à l'open space du DTD, ils peuvent espionner **Arnaud**, seule personne éveillée parmi les somnambules, jusqu'à **23** h. Soudain, le directeur s'endort sur son bureau, puis se relève, les yeux fixes. Son assistante le rejoint alors et se dirige vers une porte qui s'ouvre vers... ailleurs. Il l'y accompagne quelques instants, avant de revenir, sans son « assistante ». Cette dernière reste dans son bureau, sa présence à peine trahie par une légère lumière bleutée filtrant sous sa porte.

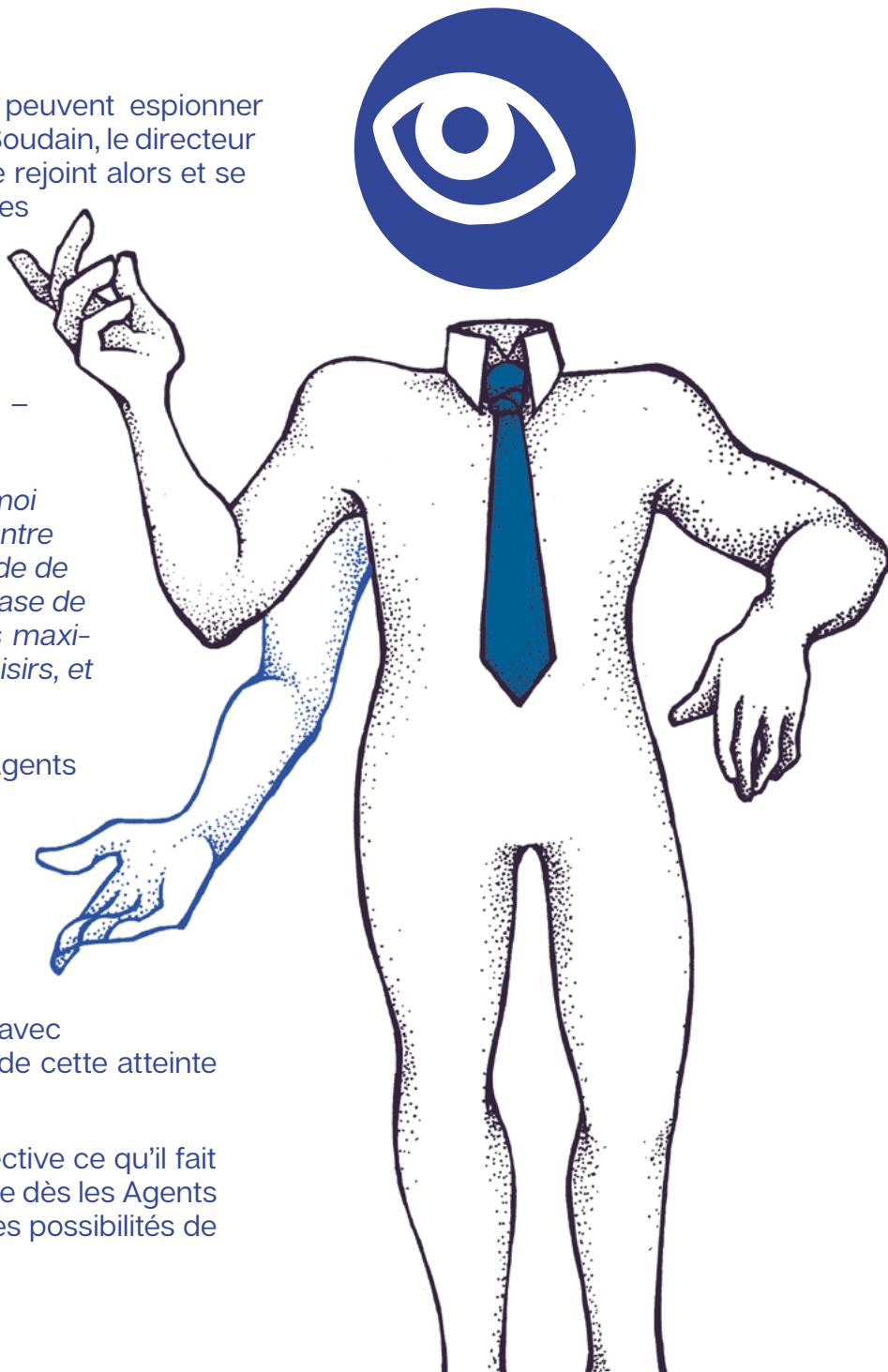
Si les Agents interrogent Arnaud, il écoute leurs doléances avant de leur expliquer avec fierté sa nouvelle méthode de management nocturne – PowerPoint à la main.

« Les gens, les pauvres, perdent un tiers de leur vie à dormir. Ce temps, moi je le mets à contribution. Après tout, dans les temps actuels, qui est contre une petite prime ? Une augmentation de salaire en échange d'une période de sa vie dont il ne se souviendra même pas ? Nous sommes encore en phase de test mais les résultats sont concluants, et la satisfaction des employés maximale. Je vous le dis, bientôt le temps d'éveil sera pour la famille, et les loisirs, et le sommeil sera pour le travail. Bon, il reste quelques détails à régler. »

Par cette dernière phrase, Arnaud évacue les éventuelles critiques des Agents sur les mises en danger des employés.

L'ambitieux directeur refuse tout autant de reconnaître la présence et le rôle de l'**Anomalie**. Il explique le somnambulisme et les translocations des employés par une méthode d'hypnose, appliquée par des consultants externes. D'ailleurs, lui-même ignore tout de ses propres absences. Si les Agents ont pu l'observer à son insu sur son lieu de travail, ils l'ont vu s'endormir avant son étrange absence avec mademoiselle Siri. Confronté à ce récit, le directeur nie, puis s'insurge de cette atteinte à sa vie privée.

Un Agent malin peut lui retourner cette indignation et mettre en perspective ce qu'il fait lui-même subir à ses propres employés. En revanche, Arnaud s'interpose dès les Agents se dirigent vers la porte de son assistante. Il est réellement terrifié par les possibilités de l'**Anomalie** et supplie les Agents de se mêler de ce qui les regarde.



Parler à l'Anomalie

Autant que possible, Workinprogress reste dans son Domaine, le bureau de mademoiselle **Siri**. Elle n'hésite pas à communiquer avec Arnaud ou les Agents au travers de la messagerie bureautique de ce dernier et à essayer de convaincre les Agents qu'elle n'est pas leur ennemie. Elle n'hésite pas à les prévenir que, de toute façon, l'**Agence** se sert des **Anomalies** qu'elle capture et que s'ils ne la laissent pas en paix, ce pourrait bien être eux qui se retrouvent un jour à mener des enquêtes de nuit pour l'**Agence**.

Il est possible de convaincre l'**Anomalie** de sortir de son Domaine en menaçant son œuvre, par exemple en perturbant suffisamment la chaîne de production, en effaçant le carnet de commandes, en organisant une grève ou toute autre perturbation qui forcerait les employés au chômage technique. Face à une telle menace envers son œuvre, Workinprogress est alors prête à se rendre et à rentrer dans la valise normale fournie aux Agents lors du briefing. Encore faut-il espérer qu'ils ne l'aient pas perdue, ou que l'**Anomalie** n'ait pas utilisé **Sommeil** (8 Chaos) pour la remplacer la nuit précédente par une valise identique, mais vraiment ordinaire.

Les Agents peuvent aussi faire miroiter à l'**Anomalie** l'opportunité de travailler à l'**Agence** et ainsi de faire faire un bond de géant à sa carrière. Tout ce qui répond à son obsession permet de capturer l'**Anomalie** plus efficacement que les menaces.

Pénétrer le Domaine

Si rien de tout ceci ne fonctionne, les Agents ne peuvent que pénétrer le Domaine de l'**Anomalie** pour l'affronter. Ce qui devrait n'être qu'un modeste bureau privatif s'avère être un immense open space s'étendant à l'infini. Des employés indistinguables les uns des autres s'affairent. Dès que les Agents entrent, l'**Anomalie** se faufile parmi ces individus sans visage et tente de se dissimuler dans la masse.

Comment l'identifier ? De tous les employés anonymes, elle est la **seule qui ne peut pas s'empêcher de travailler**, faisant défiler sur son écran les différents somnambules sous son contrôle, à la recherche d'un individu spécifique à activer pour se sortir de cette situation.

Elle jette son dévolu soit sur l'un des Agents lui-même (de préférence celui qui manipule le pistolet à ondes pour le retourner vers ses collègues), soit sur une de leurs Connaissances.

Elle peut aussi choisir de faire débouler dans le Domaine un Arnaud Vandigault furieux, équipé d'un pistolet à clous et d'une agrafeuse. L'**Anomalie** continue ainsi à activer et à mettre en danger des somnambules tant que les Agents ne l'ont pas détruite ou qu'elle n'arrive à court de Chaos, soit le moment où elle finit par se rendre et intégrer la valise normale.

Conclusion

De retour à l'[Agence](#), le manager David, toujours aussi souriant, accepte avec plaisir la valise, ou fronce les sourcils en apprenant que l'Anomalie a été détruite ou, pire, s'est échappée. Il écoute le rapport des Agents et se montre particulièrement intéressé par la charge de travail que les somnambules sont capables d'accomplir pendant leur sommeil : quelle est leur autonomie ? Leur capacité à viser avec précision ? De quoi se souviennent-ils au réveil ?

David fait le décompte des blâmes et des éloges et procède à la désignation du **Joueur d'Excellence** de l'équipe. Les Agents sont ensuite questionnés sur le nombre de témoins de phénomènes étranges et se voient présenter le décompte des Chutes.

Reprisant son sourire, David félicite les Agents et leur offre des chouquettes. La partie est terminée, cependant la prochaine mission ne tardera pas pour eux, car leur carrière au sein de l'[Agence](#) ne fait que commencer !

Cette période d'essai vous a plu ?

À nous aussi !

Vous êtes embauchés !

Nous vous attendons en 2026, sur Game On Tabletop, pour le financement participatif de [Triangle Agency](#) en version française.



**ENNIE 2025 BEST WRITING
ENNIE 2025 BEST GAME
ENNIE 2025 BEST RULES**



Mentions légales

Publié pour Book in Game par Raise Dead Editions, 2025

6 rue Henri Rene 34000 Montpellier

Imprimé en Lituanie par UAB STANDARTU SPAUTSUVE

ISBN : 978-2-487985-12-4

Pointez. Sauvez le monde.

Bienvenue à la Triangle Agency !

Triangle Agency propose <un jeu de rôle papier/ une carrière professionnelle > à l'attention d'humains tels que vous.

Enquêtez sur des **Anomalies** surnaturelles au moyen d'extraordinaires pouvoirs et profitez de notre offre d'assurance-vie complète depuis le confort de votre table préférée.

Ce **Kit Delta Test** contient tout le nécessaire pour vous permettre, à vos amis et vous, de découvrir l'effroi, l'humour loufoque et la vérité émotionnelle que seul propose un travail au sein de l'Entreprise la Plus Fiable de la Réalité, en place depuis **333** ans.

Bienvenue au premier emploi du reste de votre vie !

Le <contrat/jeu> complet destiné aux agents français sera disponible en financement participatif sur Game On Tabletop en 2026.



RDTA01 Prix public : 15€ TTC

