Administratif ✶✶

Étiquette. Ton aventurier sait la manière de parler aux employés de bureaux, aux secrétaires, aux petits chefs, pour ne jamais fâcher personne et s'attirer les bonnes grâces de tout le monde. Il sait graisser les pattes, offrir des petits cadeaux, renvoyer l'ascenseur et déployer des trésors de politesse.

Red-tape (1 +demi-niveau). Ton aventurier trouve un moyen de gagner du temps : un rendez-vous avant le prochain répit ou repos au lieu du mois prochain, une réponse rapide d'un service clientèle, une intervention dans la journée d'agents de service et ainsi de suite. Cet usuel fonctionne aussi dans des environnements moins bureaucratiques ou commerciaux et plus clandestins ou criminels de nature.

Faveur (1PA). *Ton aventurier obtient une faveur ou une intercession d'une personne puissante et bien placée - il y aura peut-être plus tard un prix à payer ou un ascenseur à renvoyer.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Archiviste ✶✶✶

Civilisation de l'écrit. Le monde que fréquente ton aventurier est constitué de livres, d'archives officielles, de journaux, de blogs, de sites d'information, de productions culturelles et de toutes sortes de médias écrits, parlés, illustrés. Le cerveau de ton aventurier est parfaitement organisé pour ranger et classer tout ça et s'y retrouver aisément.

Érudition (1 +demi-niveau). Ton aventurier demande à la maîtresse de jeu toutes informations pertinentes sur un sujet précis, y compris ce qu'il a pu lire, voir ou entendre.

Je sais (1PA). *Ton aventurier énonce un fait de son invention à propos d'un lieu, d'un objet, d'une personne, d'une corporation et ainsi de suite. L'information est certainement exacte mais peut-être incomplète, à la discrétion de la maîtresse de jeu.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Enquêteur ✶✶

Investigation. Ton aventurier est un enquêteur méthodique qui n'oublie jamais que prendre des notes et tenir ses dossiers à jour est fondamental pour qui veut aller au bout d'un dossier. Il est donc particulièrement organisé et peut toujours relire ses carnets pour y trouver des indices qu'il avait raté auparavant. L'important, au bout du compte, n'est pas tant de savoir la vérité que de pouvoir la démontrer et la prouver.

Interrogation (1 +demi-niveau). Ton aventurier soutire une information à un figurant en employant la tromperie, la logique ou l'intimidation. Il sait instinctivement la qualité et la validité de cette information, que la cible mente ou non. Un figurant plus puissant peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne rien révéler.

Indic (1PA). *Ton aventurier obtient une information confidentielle de la part de l'un de ses indicateurs. L'information peut émaner d'une demande précise de ton aventurier, selon ses besoins, ou venir spontanément de l'indic qui a appris des choses – une bonne manière de demander à la maîtresse de jeu un coup de main quand on ne sait plus comment continuer son enquête.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Expert ✶✶

Accès. Ton aventurier possède toutes sortes d'autorisations spéciales et de prérogatives particulières qui lui ont été accordées par sa hiérarchie – pour déclencher des enquêtes, requérir des moyens spéciaux, engager des fonds spécifiques et ainsi de suite. Toutes ces activités étant enregistrées et souvent surveillées, la maîtresse de jeu est libre de faire intervenir les affaires internes si ton aventurier fait n'importe quoi avec son badge.

Consultation (1 +demi-niveau). Ton aventurier consulte toutes sortes de bases de données, accède à des dossiers archivés et, d'une manière générale, obtient des informations réservées sur toutes sortes de sujets.

Criminalistique (1PA). *Ton aventurier fait analyser des données par les laboratoires médicolégaux du LAPD ou ses services informatiques – le processus peut prendre quelques heures, mais ton aventurier a toujours la priorité de traitement.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Intuitif ✶✶✶

Petit génie. Ton aventurier possède un don étrange pour voir et comprendre ce que personne d'autre ne semble pouvoir saisir. Est-il seulement hyper-attentif ? Est-ce un pouvoir psychique ou médiumnique ? Il est probable que ça mette la plupart de ses collègues mal à l'aise et que ça impressionne les autres, qui attendent toujours de lui qu'il fasse des miracles.

Toujours raison (1 +demi-niveau). Ton aventurier réussit automatiquement un jet de chance.

Communion (1PA). *Ton aventurier semble entrer en communion avec un lieu et les gens qui s'y trouvent, comme si l'endroit lui parlait directement. Pose une question à la maîtresse de jeu sur un sujet pour lequel tu ne devrais pas normalement trouver de réponse aisée ou rapide – il est probable toutefois que plus la question sera large, plus la réponse sera énigmatique et cryptée.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Légiste ✶✶

Attentif aux détails. Ton aventurier est observateur et attentif aux moindres détails dans son environnement. Il ne lui faut que quelques indices génériques pour reconstituer rapidement les habitudes d'un lieu, ses usages probables, ses pièges ou ses ressources. Il sait toujours où se placer au mieux pour observer, surveiller et planquer.

Traces et empreintes (1 +demi-niveau). Ton aventurier reconstitue l'histoire récente d'un lieu en repérant de subtils détails – qui est passé, les évènements les plus probables qui s'y sont déroulés et ainsi de suite – même après plusieurs jours, selon la météorologie et la complexité des traces.

Examen clinique (1PA). *Ton aventurier obtient toutes sortes d'informations intéressantes et précises en examinant attentivement une scène de crime, un corps, un véhicule et ainsi de suite. Par ailleurs, en prélevant avec rigueur échantillons, vidéos, photos, relevé 3D et ainsi de suite, il réunit des indices qui, s'ils ne l'éclairent pas tout de suite, pourront se révéler utiles par la suite.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Patrouilleur ✶✶

Décisif. En situation d'urgence ou de crise, au cours d'une confrontation armée, lors d'une catastrophe naturelle ou d'un accident majeur, les gens suivent volontiers les ordres ou les consignes de ton aventurier, arrêtent de paniquer et s'organisent selon ses indications.

Présence (1 +demi-niveau). Ton aventurier prend la parole de manière que tout le monde se sente obligé de l'écouter sérieusement. Un figurant de niveau égal ou supérieur peut l'interrompre en réussissant un jet de sauvegarde.

Encadrement (1PA). *Ton aventurier est placé à la tête d'une équipe de flics en uniformes et l'organise de manière à mener une opération tactique – la qualité du plan et sa réussite ne dépendent que de lui, selon les circonstances et les objectifs à remplir.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Préparateur physique ✶

Sportif. Ton aventurier est un sportif de haut niveau, musclé, souple, entraîné, racé, rapide. Il sait s'échauffer et surtout se protéger des petites blessures ou les soigner. Il a aussi une solide formation de kiné, de masseur et peut-être ostéopathe, ce qui est super cool pour ses copains et copines.

Comme à l'entraînement (2 +niveau). Ton aventurier relance un jet de mouvement de son choix pour toute action athlétique (y compris faire du vélo). Il bénéficie alors d'un avantage.

Prouesse physique (1PA). *Ton aventurier effectue une prouesse physique, comme un bond énorme, un sprint incroyable, une acrobatie spectaculaire, une réception maîtrisée, et ainsi de suite.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

URGENTISTE ✶

INFIRMERIE VOLANTE. Ton aventurier connait toutes sortes de moyens, naturels et pharmaceutiques, pour soulager la plupart des petites douleurs et des maladies courantes, ce qui en fait un visiteur important et respecté dans toutes les communautés aux marges de la société, à qui les gens se confient volontiers ou offrent l'hospitalité.

PREMIERS SECOURS (2 +niveau). Au prix d'une action libre et au toucher, ton aventurier rend 1d8 +niveau points de vie à une créature vivante. Il ajoute aussi son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons.

URGENTISTE (1PA). *Au prix d'une action et au toucher, ton aventurier prend en charge une urgence vitale ou une affection temporaire, comme la paralysie, les effets d'un poison, une détresse, un malaise et ainsi de suite. Il stabilise son patient ou le sort d'affaire, comme le ferait un répit. Il peut, à la place, rendre 1d8 points de vie par niveau au toucher.*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9