

Docteur

Commencez avec **Robuste** à -1, **Vif** à 1 et **Stable** à 0, puis augmentez l'attribut de votre choix de 1

Vous soignez, ou au moins essayez de soigner, les blessures physiques. Nommez une spécialité et décrivez votre pratique.

Style de vie : Aisée

Récupération

Quand vous recevez le traitement médical approprié (au choix du MJ) vous guérissez l'action Subir une Blessure. Quand vous créez un lien avec un autre joueur (à leur décision) guérissez une action au choix parmi : Prendre un risque, Tenir le Coup ou Étudier

Histoire

J'ai soigné _____ à l'époque, on peut dire que je lui ai sauvé la vie.

_____ a montré de l'intérêt pour mon travail, j'ai beaucoup apprécié.

Je fais confiance à _____ pour m'écouter et me soutenir quand les choses deviennent trop difficiles

Action

Choisissez en deux :

Sciences Médico-Légales

Quand vous Étudier un corps, demandez au MJ les causes de la mort. Si c'est une cause "ordinaire", le MJ va en décrire les circonstances. Si par contre la mort est liée à une cause surnaturelle, le MJ vous donnera la cause "ordinaire" la plus proche ainsi que les détails qui ne cadre pas avec celle ci.

Infirmier !

Quand vous donnez à une personne mourante votre attention toute entière vous prolongez sa vie. Elle ne mourra pas tout de suite et le MJ vous dira ce que vous pouvez faire pour prolonger sa vie encore un peu plus, voir même éviter l'issue fatale.

Médecin de famille

Juste comme ça vous pouvez donner l'historique médical de chaque habitant de la ville.

Premiers Soins

Quand vous procurez des premiers soin immédiatement à une personne qui **Subit une Blessure**, elle lance les dés avec votre attribut **Vif**, plutôt qu'avec son attribut **Robuste**

Faiseur de Miracle

Quand vous soignez quelqu'un qui a un handicap permanent, demander au MJ comment cela peut être guérit. Il vous donnera toujours une solution (même si celle-ci peut être difficile à réaliser)

Reporter

Commencez avec **Robuste** à 0, **Vif** à 1 et **Stable** à -1, puis augmentez l'attribut de votre choix de 1

Vous écrivez des articles, avec peut être une tendance au style policier, pour un périodique ; Nommez le, décrivez les grands sujets qu'il aborde et choisissez les grands titres (Crime, Politique ou peut être Bonne société)

Style de vie : Classe moyenne

Récupération

Quand vous recevez le traitement médical approprié (au choix du MJ) vous guérissez l'action Subir une Blessure. Quand vous créez un lien avec un autre joueur (à leur décision) guérissez une action au choix parmi : Prendre un risque, Tenir le Coup ou Étudier

Histoire

J'ai écrit un article sur _____ et ai fini par le respecter pour ça _____ m'a aidé sur un récit particulièrement ardu, et je lui en doit une. Je donne toujours une copie de mes notes à _____ juste au cas ou...

Action

Choisissez en deux :

Raconter

Quand vous parlez à quelqu'un et que vous faites attention à ses réaction, vous pouvez demander au MJ si il ment à une déclaration donnée aussi souvent que vous le désiré. Le MJ vous répondra la vérité.

Fouineur

Vous êtes connu pour descendre les gens dans vos articles, qu'ils le méritent ou pas. Si vous écrivez un papier sur quelque chose avec un minimum de preuve vous pouvez être sûr que les autorités locales ne vont pas tarder à intervenir (la police locale la plupart du temps). Ce n'est peut être pas une bonne chose mais au moins ils ne peuvent pas vous tuer sans que quelqu'un aille poser des questions par la suite, non ?

Photo addict

Vous avez l'habitude de prendre vos propres photos. A moins que nous ne soyez physiquement privé de votre appareil, vous avez toujours une preuve photographique des endroits où vous êtes aller. Même si tout le monde ne va pas vous croire.

Connecté

Vous connaissez toujours quelqu'un qui connaît quelqu'un... Quand vous recherchez une information vous pouvez demander au MJ : "Qui pourrait en savoir plus sur le sujet ?" Ce dernier vous répondra honnêtement et vous donnera même l'endroit où cette personne peut être trouvée.

Bibliothécaire

Commencez avec **Robuste** à -1, **Vif** à 1 et **Stable** à 0, puis augmentez l'attribut de votre choix de 1

Vous prenez soin d'une grande collection de livres, qu'elle soit publique ou appartenant à une université. Vous gardez la trace des livres, encouragez la lecture et aidez les personnes à trouver ce qu'elles cherchent.

Style de vie : Classe moyenne

Récupération

Quand vous recevez le traitement médical approprié (au choix du MJ) vous guérissez l'action Subir une Blessure. Quand vous créez un lien avec un autre joueur (à leur décision) guérissez une action au choix parmi : Prendre un risque, Tenir le Coup ou Étudier

Histoire

_____ a donné un exemplaire unique pour ma collection.
J'ai aidé _____ a retrouvé quelque chose qu'il pensait perdu.
_____ et moi partageons les mêmes goûts littéraires, nous discutons de nos lectures régulièrement.

Action

Choisissez en deux :

Tout le monde lit

Quand vous consultez l'historique des emprunts d'une personne, vous arrivez toujours à en tirer un schéma, même des informations les plus insignifiantes. Le MJ peut vous indiquer le but que cette

personne cherche à atteindre : que se soit perdre du poids ou relever les morts.

Collection Spéciale

Votre collection contient des livres rares sur certain sujets. Voir des livres qu'on ne retrouve nulle part ailleurs. Donnez le sujet de votre collection. Vous pouvez être sûr que n'importe qui qui recherche des informations la dessus viendra à votre bibliothèque. Avec un peu de temps vous pouvez trouver tout ce qui est connu (et écrit) sur le sujet de votre collection.

Grimoire

certain livres de votre collection contiennent des sortilège, et vous savez lesquels. Si vous n'avez pas une Collection Spéciale, cela veut dire que d'autre bibliothèque possèdent ce genre d'ouvrage aussi, ce qui semble plutôt mauvais. Le MJ peut vous donner deux sorts ou plus comme avantage à votre métier. En passant du temps en recherche vous pouvez sans doute en trouver plus.

Rat de Bibliothèque

Quand vous pouvez prendre le temps de lire tranquillement et au calme, vous pouvez guérir, au choix, l'action Tenir le coup ou Étudier.

Détective

Commencez avec **Robuste** à 0, **Vif** à 1 et **Stable** à 0, puis augmentez l'attribut de votre choix de 1

Vous enquêtez sur des crimes. Peut être avez vous une spécialité : meurtres, vol ou autre. Suivant les flics disponibles vous pouvez de toute façon être affecté à autre chose. Vous cherchez les faits, complétez le dossier et le portez devant la justice.

Style de vie : Classe moyenne

Récupération

Quand vous recevez le traitement médical approprié (au choix du MJ) vous guérissez l'action Subir une Blessure. Quand vous créez un lien avec un autre joueur (à leur décision) guérissez une action au choix parmi : Prendre un risque, Tenir le Coup ou Étudier

Histoire

Ils pense à _____ pour un crime, mais je sais qui à réellement fait le coup.

_____ a été victime d'un crime, j'ai traduit le coupable devant la justice.

_____ et moi traînons dans le même bar. Nous noyons nos problèmes ensemble et trinquons aux bons moments.

Action

Choisissez en deux :

intuition

Quand vous Étudiez quelqu'un de près, vous pouvez demander au

MJ (ou au joueur le cas échéant) quel crime il a commis récemment. Ils répondront honnêtement, mais ne vous offrirons aucune preuve.

Indic

Quand vous avez besoin de découvrir quelque chose, demandez au MJ ce que vous voulez savoir. Il vous donnera le moyen de vous renseigner sur des personnes impliquées (Indic, prisonnier, officiels...)

Bagarreur

Quand vous Prenez un risque dans un combat de corps à corps (poings, battes, couteaux et autres armes dans le même style) vous pouvez considérer un 6- comme un 7-9.

Auto-Médication

Quand vous buvez jusqu'à vous évanouir, choisissez un de vos Chocs Psychologique: il est maintenant sous contrôle pour le moment. Bien sûr la boissons et les gueule de bois implique de prendre des risques même pour des actions courantes.

Sous-Marin

Nommez une organisation sur laquelle vous avez une connaissance approfondie. Le MJ vous diras ce qu'il faut faire pour en obtenir l'accès et quel acte il faudra effectuer afin de garder le contact.

Professeur

Commencez avec **Robuste** à -1, **Vif** à +2 et **Stable** à 0, puis augmentez l'attribut de votre choix de 1

Vous enseignez et recherchez dans un domaine académique de votre choix. Nommez aussi l'institution pour laquelle vous travaillez.

Style de vie : Classe moyenne

Récupération

Quand vous recevez le traitement médical approprié (au choix du MJ) vous guérissez l'action Subir une Blessure. Quand vous créez un lien avec un autre joueur (à leur décision) guérissez une action au choix parmi : Prendre un risque, Tenir le Coup ou Étudier

Histoire

J'ai enseigné à _____ et l'ai trouvé prometteur comme étudiant.

_____ est très intéressé par mon domaine, je l'encourage dans son hobby

Je parle souvent avec _____ de choses et d'autres, cela est fort plaisant.

Action

Choisissez en deux :

Recherche

Vous travaillez sur une partie tellement innovante de votre domaine que cela semble au delà du réel. Quand vous faites quelque chose qui semble impossible dans votre domaine, le MJ vous donnera les prérequis et/ou le coût nécessaire pour réussir. Faites le et vous pliez les lois de la réalité pour les faire vôtres.

Bien informé

Quand vous rencontrez quelque chose d'important dans votre

domaine (selon vous), vous pouvez poser n'importe quelle question au MJ, il vous répondra honnêtement.

Mentor

Quand un autre joueur vient vous demander conseil, dites lui ce qu'il devrait faire. Si il agit dans ce sens il gagnera un bonus de +1 continue pour réaliser son but.

Renommée

Vous êtes connus pour être un expert dans votre domaine et connaissez donc naturellement d'autres experts. Quand vous voulez en savoir plus sur un domaine académique, demander au MJ, il vous donnera le nom des personnes qui pourront vous renseigner et peut être même comment les inciter à répondre à votre demande.

Mécanicien

Commencez avec **Robuste** à +1, **Vif** à +1 et **Stable** à 0, puis augmentez l'attribut de votre choix de 1

Vous prenez soin des voitures, quand elles sont cassées, vous arrivez à les réparer. Vous avez quelques clients réguliers qui viennent vous voir pour le contrôle technique, mais la majeure partie de votre boulot c'est de réparer les choses cassées.

Style de vie : Classe moyenne

Récupération

Quand vous recevez le traitement médical approprié (au choix du MJ) vous guérissez l'action Subir une Blessure. Quand vous créez un lien avec un autre joueur (à leur décision) guérissez une action au choix parmi : Prendre un risque, Tenir le Coup ou Étudier

Histoire

_____ m'a aidé à démarrer mon commerce, je lui en dois une.
J'ai réparé un truc pour _____ quand il en avait désespérément besoin.
_____ avons un passif commun.

Action

Choisissez en deux :

Repare-tout

Quand vous êtes devant un appareil mécanique, ou une simple machine, qui ne fonctionne pas demandez au MJ ce qu'il faudrait pour le réparer il vous indiquera la façon la plus simple.

Le seul garage en ville

Vous êtes le seul garagiste en ville. Quand vous interagissez avec quelqu'un qui a potentiellement fait appel à vos services dans le

passé, le MJ vous révélera un secret sur lui que vous avez appris lors de la réparation de sa voiture.

Voyou

Les gens vous font implicitement confiance, ils seront prêts à faire n'importe quoi pour vous, jusqu'à un délit mineur, si vous pouvez les convaincre que cela vous aidera vraiment dans ce que vous faites.

Improvisation

Vous pouvez créer à peu près n'importe quoi avec les outils de votre atelier. Dites au MJ ce que vous voulez construire et il vous dira, "Oui tu peux le construire mais..." et choisira une des possibilités suivantes :

- Ce sera limité d'une certaine façon
- Tu as besoin de matériels ou d'outils supplémentaire pour le faire
- Cela tombera en morceau assez vite
- Cela sera dangereux à utiliser

Prêtre

Commencez avec **Robuste** à 0, **Vif** à 0 et **Stable** à +2, puis augmentez l'attribut de votre choix de 1

Vous représentez la religion de votre choix dans cette communauté. Votre travail est moins celui de théologien que celui de guide : Aider ce qui en ont besoin, réconciliant vos ouailles entre elles, et transmettant les messages.

Style de vie : Classe moyenne

Récupération

Quand vous recevez le traitement médical approprié (au choix du MJ) vous guérissez l'action Subir une Blessure. Quand vous créez un lien avec un autre joueur (à leur décision) guérissez une action au choix parmi : Prendre un risque, Tenir le Coup ou Étudier

Histoire

j'ai aidé _____ pendant les coups durs.

_____ m'aide dans mes devoirs.

Quand ma foie vacille je vais voir _____ pour des conseils et de l'écoute.

Action

Choisissez en deux :

Rituels

tant que vous accomplissez régulièrement vos offices religieux (généralement des dévotions et services quotidiens, et un événement tel une messe par semaine) vous gardez vos chocs psychologiques sous contrôle.

Le bon Livre

Quand vous passez du temps au calme à étudier vos écritures

sacrées, le MJ vous donnera un aspect de la situation actuelle réconfortant.

Reliquaire

Votre maison ou votre lieu de culte semble avoir des pouvoirs surnaturels. Le MJ vous diras ce qu'est ce pouvoir, et quelques idées sur ce qu'il fait.

Guide spirituel

Quand un autre joueur vient vous demander conseil, dites lui ce qu'il devrait faire. Si il agit dans ce sens il gagnera un bonus de +1 continue pour réaliser son but.

Superstition

Vous avez une passion pour l'ésotérique et l'apocryphe. Quand vous rencontrez le surnaturelle, le MJ vous donneras des informations que vous avez appris dans les limbes de votre religion.

Artiste

Commencez avec **Robuste** à -1, **Vif** à +1 et **Stable** à 0, puis augmentez l'attribut de votre choix de 1

Vous êtes prataiquant des arts plastiques, peintures, dessin, sculpture ou autre. Décrivez votre style et le type de personnes qui payent pour vos oeuvres.

Style de vie : Un peu juste

Récupération

Quand vous recevez le traitement médical approprié (au choix du MJ) vous guérissez l'action Subir une Blessure. Quand vous créez un lien avec un autre joueur (à leur décision) guérissez une action au choix parmi : Prendre un risque, Tenir le Coup ou Étudier

Histoire

_____ a déjà acheter une de mes oeuvres, il/elle semblait très intéressé par mon art.

J'en dois une à _____ qui m'a aidé en des temps difficiles

_____ peut me bousculé afin que je me sorte la tête du travail.

Action

Choisissez en deux :

Notable

Quelque chose dans votre art a plut et l'a fait connaître. Vous pouvez augmenter votre Style de vie à aisé, comme le docteur.

Vision

Quand vous créez une oeuvre en lien directe avec une de vos expérience du surnaturel, le MJ vous diras ce que ce travaille va exiger de vous. Si vous créez malgré tout, le MJ vous récompensera

en vous donnant une vision du surnaturel (qui peut être lié à votre oeuvre mais pas toujours)

Illuminé

Tant que vous avez un choc psychologique qui n'est pas sous contrôle, vous avez Vif à +3 au lieu de votre caractéristique normale.

Je me sens bien, promis

Tant que vous avez un choc psychologique qui n'est pas sous contrôle, vous gagnez +1 en stable (jusqu'à maximum de +3)

Empathie

Quand vous créez une oeuvre en lien directe avec une de vos expérience du surnaturel, n'importe quelle personne qui examine cette oeuvre ressentiras les émotions que vous aviez alors senti (peur, désespoir ou autre...)