

PROFIL

Description Traits Loyal.e... jusqu'à un certain point. Méfiant.e et prudent.e, vous avez beaucoup à perdre si quelqu'un découvre votre ancienne identité.
Idéologie et croyances Séquelles et cicatrices
Personnes importantes Votre associé. Il connaît votre passé mais vous fait confiance pour l'avoir laissé derrière vous pour de bon, et vous lui en êtes reconnaissant.e.
Lieux significatifs Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Biens précieux Votre loupe de joailler ; vous n'allez nulle part sans elle. Rencontres avec entités étranges

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Lettre froissée de Cassidy.
Loupe de joailler (verre grossissant).

FORTUNE

Dépenses courantes
Espèces
Capital

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES

Grid of boxes for recording names and player names of investigators, with a central 'MOI' icon.

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

BLESSURES ET SOINS

Niveaux de réussite :
Maladresse 100/96+
Échec > %
Ordinaire ≤ %
Majeure 1/2 %
Extrême 1/5 %
Critique 01

Premiers soins : soigne 1 PV.....Médecine : soigne 1D3 PV
Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BROCANTEUR·SE

Il y a environ un mois, votre ancien complice George Cassidy vous a envoyé une lettre curieuse, dans laquelle il demandait si vous étiez encore impliqué.e dans le commerce de biens étranges et exotiques.

Quelques années plus tôt, après avoir échappé de peu à la prison, vous aviez tous deux fait vœu de vous ranger et de trouver des métiers plus respectables. Exploitant vos connaissances en antiquités et autres babioles, vous avez opté pour le travail légitime de brocanteur-se. Quant à Cassidy, son éternelle passion pour la mer l'a poussé à devenir gardien de phare, et sur l'île au Fanal par-dessus le marché !

Bien que sa missive précise que l'affaire n'a rien d'illégal, vous connaissez Cassidy mieux que personne et le soupçonnez lourdement de ne pas avoir été honnête avec vous. À la fois attristé.e et contrarié.e qu'il cherche à vous entraîner de nouveau dans le milieu du crime, vous avez omis de lui répondre mais n'avez pas cessé d'y penser pour autant, surtout après avoir entendu dire que quelqu'un posait beaucoup de questions sur d'antiques pièces de monnaie. Cette nouvelle ayant suivi de peu la réception de la lettre, vous êtes convaincu.e que les deux faits sont liés.

Actuellement en route pour Rockport afin de rendre une visite surprise à Cassidy dans sa « retraite » sur la petite île, vous êtes bien décidé.e à découvrir dans quoi il s'est embarqué cette fois. Qui sait : vous parviendrez peut-être à mettre un peu de plomb dans la cervelle de l'imprudent vieux contrebandier.

Même s'il refuse de vous dire ce qu'il mijote, il a l'habitude de laisser des traces écrites - c'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles vous avez failli vous faire prendre, à l'époque. En fouillant dans ses affaires, vous pourrez sans doute apprendre pourquoi il semble vous avoir menti. Il ne sera pas content si vous devez en arriver là, mais tant pis : quelqu'un doit bien le sauver de lui-même.

Motivations :

Comprendre dans quel genre d'ennuis Cassidy s'est encore mis et essayer de le tirer d'affaire. Une fois de plus.

PROFIL

Description
Idéologie et croyances
Personnes importantes
Lieux significatifs
Biens précieux

Traits
Séquelles et cicatrices
Phobies et manies
Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Rencontres avec entités étranges

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Carnet à croquis
Coffret d'artiste de voyage
(pinceaux, crayons, peinture aquarelle)

FORTUNE

Dépenses courantes
Espèces
Capital

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES

Form for listing names and player names of investigators, with a central 'MOI' icon.

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

BLESSURES ET SOINS

Niveaux de réussite :
Maladresse
Échec
Ordinaire
Majeure
Extrême
Critique

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

Premiers soins : soigne 1 PV
Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

ARTISTE

Au cours de votre vie, vous avez touché à un peu tous les domaines grâce à une fortune suffisante pour financer vos moindres caprices et coups de tête. Mais vous avez récemment découvert que l'art est votre véritable amour : peindre des animaux et des paysages, étudier les maîtres de la Renaissance, voilà ce qui vous passionne.

Toutefois, vous cherchez encore votre griffe personnelle, ce qui implique de beaucoup voyager en quête d'inspiration. Vous êtes allé-e en Italie, à Paris ; et même si vous adorez les peintres classiques, leur style n'est pas le vôtre. C'est pourquoi vous visitez à présent des lieux plus terre à terre, comme le Massachusetts ! Au moins, cet État est un peu plus proche de chez vous que l'Europe.

En ce moment, vous parcourez la côte Est et ses pointes diverses, descendant progressivement de Portland à Cape Elizabeth, puis à Provincetown et au cap Cod. Peut-être irez-vous-même faire un tour sur l'île de Martha's Vineyard avant de retrouver votre foyer. D'autres avant vous ont déjà cherché l'inspiration dans les villes côtières et les bourgs avoisinants, mais quelque chose vous fascine véritablement dans l'endroit où terre et mer se rencontrent. Et cette lumière !

C'est la raison de votre présence à bord du SS Comté d'Essex à destination de Rockport, le prochain arrêt de votre circuit artistique. Malgré l'existence de la carrière locale, c'est censé être un lieu plutôt charmant et vous espérez y découvrir quelque chose qui puisse faire office de muse.

Motivations :

Trouver de quoi éveiller votre passion artistique. Mais il vous faudra garder l'esprit ouvert : on ne sait jamais d'où viendra l'inspiration, ni quand elle se manifestera !

PROFIL

Description
Idéologie et croyances La justice est primordiale, qu'elle soit naturelle ou découle de l'état de droit.
Personnes importantes
Lieux significatifs
Biens précieux Votre insigne. Vous avez travaillé dur pour entrer au BOI, et il représente la concrétisation de tous vos efforts.

Traits Plutôt nerveux·se et vigilant·e. Quelque chose dans toute cette histoire d'affectation vous met à cran.
Séquelles et cicatrices
Phobies et manies
Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Rencontres avec entités étranges

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Références du Bureau d'enquête (carte d'agent, insigne).
Revolver Smith & Wesson calibre 38 Special.
1 boîte de munitions calibre 38 de rechange (12 cartouches).

FORTUNE

Dépenses courantes
Espèces
Capital

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES

Form for listing names and player names of investigators, with a central 'MOI' icon.

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

BLESSURES ET SOINS

Niveaux de réussite :
Maladresse 100/96+
Échec > %
Ordinaire ≤ %
Majeure 1/2 %
Extrême 1/5 %
Critique 01

Premiers soins : soigne 1 PV. Médecine : soigne 1D3 PV
Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

AGENT DU BUREAU

Vous êtes agent spécial pour le Bureau d'enquête (BOI). Votre mission actuelle dans ce trou perdu est de prévenir toute activité illégale sur les routes commerciales de la très populaire côte Est. Vous n'avez pas eu grand-chose à signaler jusqu'à présent, à part un navire non indentifiable repéré au large de Rockport pendant une tempête en février, et qui semble avoir disparu sans laisser de traces.

Votre confrère et ami Warren Thomas est en poste sur l'île au Fanal, où il se fait appeler Michael Turner. Quel meilleur endroit qu'un phare pour garder les bateaux à l'œil ? Il vous a fait parvenir un message dans lequel il raconte avoir découvert une sorte de preuve d'actes de contrebande, mais sans entrer dans les détails. Vous vous trouvez donc à bord d'un vapeur qui arrivera dans la nuit à Rockport, où Thomas vous a donné rendez-vous demain matin.

Vous espérez vraiment que ce qu'il a trouvé marquera la fin de votre séjour ici, car la région entière vous fait froid dans le dos. Peut-être est-ce juste votre imagination, ou le fait que vous avez été impliqué·e dans trop d'affaires étranges par le passé. Ah, ce n'est probablement rien. Mais dans ce cas, pourquoi ne pouvez-vous vous départir de l'impression d'être observé·e dès que vous voguez sur l'eau ?

Motivations :

Recevoir le compte-rendu de votre collègue sous couverture en espérant que cela suffise pour être réaffecté·e dans un endroit moins effrayant.

PROFIL

Description
Idéologie et croyances
Personnes importantes
Lieux significatifs
Biens précieux

Traits
Séquelles et cicatrices
Phobies et manies
Ouvrages occultes, sorts et artefacts
Rencontres avec entités étranges

EQUIPEMENT ET POSSESSIONS

Trousse de dissection
Journal de recherches
Crayon

FORTUNE

Dépenses courantes
Espèces
Capital

AMIS INVESTIGATEURS

NOTES

Grid for recording names and player names of investigators, with a central 'MOI' icon.

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

BLESSURES ET SOINS

Niveaux de réussite :
Maladresse
Échec
Ordinaire
Majeure
Extrême
Critique

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

Premiers soins : soigne 1 PV
Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

BIOLOGISTE MARIN

Vous n'êtes pas qu'un corps aux attraits indéniables. Votre amour pour les grands fonds vous a entraîné-e vers la recherche marine, et plus précisément la biologie. Sur le point d'achever un article à propos du milieu sous-marin de Rockport, vous ambitionnez de le soumettre à l'Université de Boston d'ici quelques semaines. Une dernière visite sur place devrait suffire, et vous avez embarqué sur ce bateau voyageant de nuit afin d'être prêt-e à commencer tôt demain matin.

Avec votre éducation et votre expérience de l'océan, vous avez de bonnes chances de décrocher un poste dans quelque station maritime ; le monde vous appartient. Votre plus grand rêve est de découvrir et nommer vous-même une nouvelle espèce sous-marine. Les signes que vous avez déjà trouvés de l'existence d'une forme de vie inhabituelle aux alentours de Rockport sont trop ténus pour faire l'objet d'une publication, mais vous espérez que ce voyage règlera la question.

Motivations :

Terminer votre article, et peut-être prouver l'existence d'une nouvelle espèce marine à laquelle vous pourriez donner votre nom !