RECRUTEMENT : QUEL GENRE D'ENQUÊTEUR ÊTES-VOUS ?

> « Bravo, vous avez été pris. Et pour être tout à fait franc, le contraire m'aurait étonné : nous ne sommes clairement pas assez nombreux... Mais sachez une chose avant de signer : un enquêteur ne finit jamais bien dans cette ville. Jamais.
> Votre carrière commence ici, au rang de **Recrue**. Si vous survivez assez longtemps à la suie et aux monstres, vous passerez **Agent de terrain**, puis **Agent confirmé**. Quant à devenir une **Légende**... disons que les légendes d'Everward finissent souvent gravées sur une plaque de cuivre au cimetière.
> Mais trêve de bavardages. La suie n'attend pas, et les ombres non plus. Déballez votre sac. Qu'est-ce que vous savez faire ? »

1. Le Cogneur

> « Vous êtes grand. Très grand, même. Ça ne m'étonnerait pas que vous ayez un peu de ce sang de géant qui traîne dans les Terres Désolées. On dit souvent que vous n'êtes pas très intelligents... Enfin, je dis ça, mais j'ai connu des cogneurs avec un doctorat. C'est juste que votre manière de résoudre les énigmes implique souvent de briser des rotules. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Physique
- **Trait unique :** *Cuir épais* (Vous encaissez les coups physiques là où d'autres y laisseraient un membre).

2. Le Pactisant

> « Ah... Vous. Un Pactisant. C'est... Condoléances, je suppose ? Vous avez signé avec *eux*, n'est-ce pas ? Vous avez obtenu ce que vous vouliez, mais à quel prix ? Je ne veux pas savoir ce qu'ils vous ont pris, je veux juste que vos pouvoirs nous servent avant que votre créancier ne vienne réclamer votre âme. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Mental
- **Trait unique :** *Connaissance des "Autres"* (Vous comprenez leur logique et détectez leur présence avant les autres).
- *(Note : Voir la page dédiée aux Contrats pour vos pouvoirs).*

3. L'Ombre

> « Vous êtes agile, silencieux, et vous attirez si peu l'attention qu'on vous oublierait presque dans une pièce vide. Dans une ville sous couvre-feu et truffée de miliciens, savoir se glisser dans les conduits de vapeur ou crocheter les coffres des corrompus, c'est plus qu'un talent. C'est une assurance-vie. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Agilité
- **Trait unique :** *Crochetage* (Aucun verrou mécanique ou valve de sécurité ne vous résiste bien longtemps).

4. L'Érudit

> « En voilà un avec un vrai doctorat ! Mais qu'est-ce que vous foutez là, mon vieux ? Vous n'auriez pas plutôt votre place là-haut, dans les beaux quartiers du Dôme ? Oh... Une expédition archéologique qui a mal tourné ? Une "sortie dehors" dans les Terres Désolées ? Oh... D'accord. Je vois. Ne dites plus rien, et bienvenue parmi les fous. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Intelligence
- **Trait unique :** *Connaissances Historiques et Sociales* (Vous connaissez les secrets d'avant le Schisme et savez comment flatter ou manipuler la Haute Société d'Everward).

5. Le Limier

>

> « Ah ! En voilà un que je connais bien. Vous, vous viens des bas quartiers, pas vrai ? Lequel ? Les Laminoirs ? La Fosse ? Ah, celui-là ! Et vous n'êtes pas mort ? Eh bien moi non plus. C’est un miracle en soi. Si jamais on survit tous les deux à cette enquête, il faudra qu'on se partage nos raccourcis dans les conduits de suie. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Perception
- **Trait unique :** *Enfant de la Rue* (Vous connaissez Everward comme votre poche. Choisissez **un quartier d'origine** où vous avez des contacts et des planques).

6. Le Mécano

> “ « Laissez-moi deviner : vous bossiez sur les chaudières d'une usine du Dôme et vous vouliez toucher une meilleure paye, c'est ça ? L'ambition vous perdra. Par contre, soyons pragmatiques... Si vous finissez broyé par un engrenage ou dévoré dans une ruelle, je dois envoyer votre solde à qui ? »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Dextérité
- **Trait unique :** *Murmures de la Vapeur* (Vous comprenez l'architecture des machines, savez réparer les prothèses de cuivre et repérez les anomalies mécaniques d'un simple coup d'œil).

7. Le Renégat de la Milice

> “ « Eh bien, eh bien... Qu'est-ce qui se passe, caporal ? On s'est lassé de taper sur de pauvres ouvriers sans défense dans les bas-fonds ? Je préfère vous prévenir : ici, les cibles rendent les coups, et elles sont souvent bien plus fortes que nous. Oh, ça va, je rigole ! Posez cette arme. N'empêche, avoir quelqu'un qui sait se servir d'un fusil à vapeur et qui connaît les fréquences radio de la milice, ça ne se refuse pas. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Tir
- **Trait unique :** *Visée Solide* (Votre bras ne tremble jamais, que ce soit pour aligner une cible mouvante dans la brume ou manipuler un mécanisme sous pression).

8. Le Rapiécé

>

> « Ah ! Bordel, vous m'avez fait peur... Désolé, au début j'ai cru voir une de ces abominations mécaniques qui rôdent dans les égouts. Non, vous êtes... très beau. Enfin, vous avez le genre de visage que seule une mère — ou un ferrailleur très optimiste — pourrait trouver beau. On vous a reconstruit avec les moyens du bord après un accident d'usine, hein ? L'avantage, c'est que votre bras en fonte ne craint pas la douleur. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Physique
- **Trait unique :** *Cœur de Piston* (Une partie de votre corps est artificielle. Vous ignorez les blessures légères et pouvez forcer vos prothèses hydrauliques pour accomplir des exploits de force brute).

9. L'Insurgé

> « Tiens, un survivant des barricades. Je reconnais cette lueur de colère dans vos yeux, c'est la même que celle des partisans qui brûlent les dépôts de charbon de la Haute. Vous avez passé votre vie à fuir les patrouilles et à saboter les rouages de la dictature. Vous ne faites confiance à personne, et vous avez bien raison. Mais ici, vos talents pour fabriquer des explosifs artisanaux vont enfin servir à traquer de vrais monstres. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Robustesse
- **Trait unique :** *Esprit de Révolte* (Vous savez fabriquer des outils ou des armes de fortune avec de la ferraille et vous obtenez un bonus pour motiver la populace ou trouver des caches d'armes).

Révision #1
Créé 20 mai 2026 15:03:40 par karubak
Mis à jour 25 mai 2026 20:55:04 par karubak