

• **Nom** KAEDE YAMAMOTO

• **Archétype** Carriériste

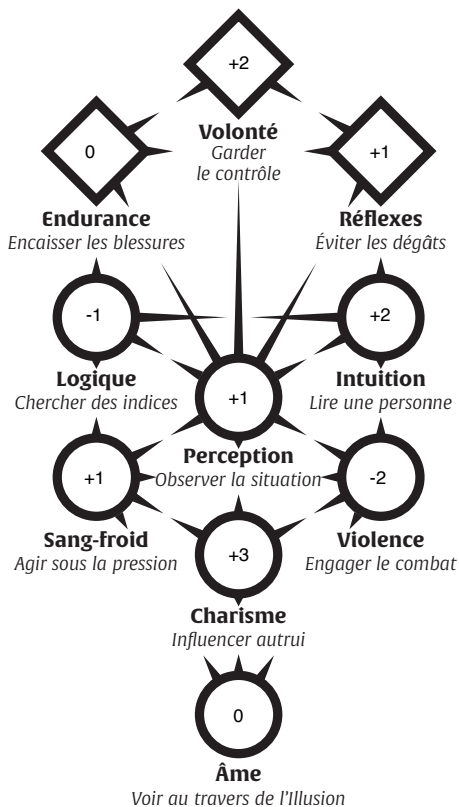
• **Occupation** Salary woman



• **Apparence**

30 ans, belle, élégante, coiffée impeccablement et vêtue d'un tailleur noir et jupe courte, talons hauts.

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

• **Désavantages**

Menteuse: Vous êtes une menteuse compulsive et vous inventez des histoires dès que vous en avez la possibilité, surtout si vous pouvez en tirer un bénéfice quelconque. Au début de chaque session, jetez 2d + 0 pour voir dans quelle toile d'araignée vous ont englué vos mensonges:
 (15+) Vos mensonges se recourent
 (10-14) Vous vous êtes empêtrée dans vos mensonges. Le MJ gagne un péril.
 (-9) Votre réseau de mensonge se délite complètement. Le MJ gagne 3 périls.
 Le meneur peut dépenser un Péril chaque fois que le personnage rencontre une personne à qui il a déjà parlé, et demander au joueur « quel mensonge as tu raconté à cette personne ? » ou bien inventer un mensonge aux retombées négatives que le joueur aurait utilisé par le passé.

• **Avantages**

Alpha: Lorsque vous montrez que vous voulez être le chef, lancez 2d + Charisme.
 (15+) Les personnes autour de vous vous acceptent comme leur chef et vous écoutent. Vous obtenez +1 permanent contre eux durant cette scène.
 (10-14) Les gens trouvent que vous êtes du bois dont on fait les chefs et vous montrent du respect. Choisissez l'un d'eux, qui semble partager vos idées. Vous obtenez +1 permanent contre lui durant cette scène.
 (-9) Les gens pensent que vous êtes un chef, mais l'un d'entre eux tente de vous prouver qu'il l'est plus que vous. Le MJ passe à l'Action.

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage
	+1 pour Voir au travers de l'Illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

Kaede s'est battue pour rejoindre ce département, élégante, charmante, elle incarne l'archétype de la femme carriériste qui est prête à tout pour atteindre le sommet. Besogneuse, appliquée, faisant souvent des heures supplémentaires, parfois venant travailler les weekends, Kaede produit beaucoup mais laisse peu de place à une vie privée. De fait son efficacité est mauvaise, elle s'attache à montrer une attitude qui lui vaudra une belle promotion plutôt que produire quelque chose de vraiment utile. Elle est très copine avec Junko, une quinquagénaire divorcée qui a vécu aux Etats-unis, parlant un anglais parfait, et experte en rumeur croustillante qu'elle partage allègrement avec Kaede. Quand elle a du temps libre, elle part boire un coup à l'izakaya du coin, souvent seule parfois suivie par Tanigawa qui la colle au bar. Elle fait souvent des soirées Netflix seule, et va au karaoké...seule.

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.