

Fréquences fatales : cartes Problème

PROBLÈME 1

Dingue d'un joli minois

Continuité

Tu changes aussi souvent d'amants que de vêtements. Bien entendu, tu essaies de ne pas coucher avec les sujets de tes articles, mais c'est parfois le meilleur moyen d'obtenir des informations, non ?



PROBLÈME 2

Au jour le jour

Continuité

Tu as choisi ce métier pour faire une différence, pas pour le fric. Mais même avec le travail effectué ici et là en dehors du bureau, tu ne sais jamais si tu vas pouvoir payer le loyer du mois prochain.



PROBLÈME 3

Tout pour l'histoire

Continuité

Tout bon journaliste se souvient de la fois où il a flairé une bonne histoire qui l'a mis en danger. Toi, d'un autre côté ? Tu te souviens d'une ou deux fois où cela *ne fut pas* le cas.



PROBLÈME 4

Colérique

Continuité

Tu passes du calme plat à la tempête en un clin d'œil. Qu'il s'agisse de justice ou de dignité, cela cause quelques soucis dans tes relations personnelles, comme professionnelles.



PROBLÈME 5

Fuller devient soupçonneux

Une fois que Fuller remarque que l'enveloppe a disparu, il additionne deux et deux (ou, s'il t'a vu la prendre, il commence à réfléchir). Il te suspecte de vouloir faire de lui la cible de ton prochain article. Il faut dépenser un Dépassement afin de l'interroger à nouveau.



PROBLÈME 6

Point faible

Quoi que tu ressentis pour Charlie, ce n'est pas purement professionnel.



PROBLÈME 7

Grand bavard

Tu protestes un peu trop fortement à dire que tu veux juste des informations sur George, et tu obtiens une réponse bien plus longue que tu ne l'espérais. Le MJ met en scène des hommes ayant chacun leurs théories contradictoires jusqu'à ce que tu réussisses un Test Rapide de Discrétion pour t'éclipser et les laisser débattre entre eux, ou que tu perdes une heure ou deux à les écouter tous.



PROBLÈME 8

Chevile foulée

Tu t'es fait mal au pied. Malus de -2 au prochain test d'Athlétisme, de Combat ou autre compétence Générale/Physique, ou bien Prends du Temps et défausse ce Problème.



PROBLÈME 9

Robe déchirée

Pearl se bat méchamment. Durant l'empoignade, elle arrache à moitié une manche de ta robe. Jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour te changer, tu perds la capacité à obtenir des Dépassements et subis un malus de -2 aux tests de Sang-froid.



PROBLÈME 10

O'Connor n'est pas content

Continuité

Cette fois, tu es allée trop loin, Sinclair. O'Connor sait que tu n'utilises pas toujours des méthodes très orthodoxes, mais il enrage que tu te sois fait prendre. Les ficelles qu'il a dû tirer pour toi...



PROBLÈME 11

Plus facile d'entrer que de sortir

Rentrer reste le plus facile. Tu rejoins ta maison sans problème, mais MacAdams entend parler d'une femme élégante. Il ne va pas tarder à faire le rapprochement.



PROBLÈME 12

Personne n'est à l'abri

Choc du Mythe (☹): rien dans ce monde ne peut faire ça à une personne. Si cela peut arriver dans un simple immeuble résidentiel, alors personne n'est à l'abri.



PROBLÈME 13

Blasée

Continuité

Seule une personne avec de la glace dans les veines peut garder son calme de cette façon. Ton prochain Dépassement en **Soutien** ou **Inspiration** t'en coûte deux alors que les mots ont un goût de cendre dans ta bouche. Puis défais cette carte. Si tu n'as pas deux Dépassements, alors tu ne peux pas renforcer cette action.



PROBLÈME 14

Ce n'est pas une bonne action

Tes problèmes d'argent s'invitent dans une Réaction de l'antagoniste ou lors de l'épilogue. Si tu échoues même avec le dé additionnel, un créancier te réclamera immédiatement l'argent que Fuller t'a donné. Tu peux contrer cette carte avec l'Atout 7, « Marty te respecte ».



PROBLÈME 15

Nerveuse

Depuis combien de temps te suit-il avant que tu ne le remarques ? Est-ce l'homme que tu as vu s'éloigner la nuit précédente ? Tu passes ton temps à regarder par-dessus ton épaule. Malus de -2 à ton prochain test de Sang-froid ou d'Équilibre mental, puis défais cette carte.



PROBLÈME 16

Poignet luxé

Tu t'es fait vraiment mal au poignet en essayant de te libérer de la poigne de Marty. Malus de -2 aux tests d'Athlétisme jusqu'à ce que tu Prennes le Temps de l'immobiliser ou que tu te réveilles le lendemain matin.



PROBLÈME 17

Marty a ton carnet

Si tu croyais que Marty en avait après toi, il va falloir réviser ton idée, chérie. Il veut savoir ce que tu sais... et pas seulement sur cette affaire. Il pourrait te le rendre contre de l'argent ou des informations.



PROBLÈME 18

Je t'en dois une

D'autres journalistes se compromettent avec la pègre. Mais tu as toujours juré que ce ne serait pas ton cas. Tu espères juste que lorsque Marty va appeler pour obtenir une faveur, il sera assez élégant pour ne pas insister ensuite.



PROBLÈME 19

Deux maîtres

Maintenant, il y a un authentique exécuter de la pègre qui attend ton appel. Il vaut mieux ne pas oublier de le mettre à la page quand tout ceci sera terminé.



PROBLÈME 20

Arrogante

Tu es très fière de ce que tu as accompli. Trop fière. Malus de -2 au prochain test de Sixième sens.



PROBLÈME 21

Ébranlée

Tu ne te sens pas bien *du tout*. Jusqu'à ce que tu Prennes ton Temps pour contrer cette carte, malus de -2 aux tests de Sang-froid et d'Équilibre mental.



PROBLÈME 22

Hantée

Choc du Mythe

Ni l'alcool ni la drogue ne peuvent effacer le fait que tu connais l'existence de telles horreurs. Ou que vos chemins peuvent se croiser.



PROBLÈME 23

Expulsée

La logeuse de Viv donne à sa colocataire et elle jusqu'à la fin du mois pour quitter l'appartement.



PROBLÈME 24

En période d'essai

Ton rédacteur surveille de très près tes allées et venues. Mieux vaut filer droit.



Fréquences fatales : cartes Atout

ATOUT 1

Reine des glaces

Tu es très douée pour classer par ordre de priorité les choses importantes. Dépense cet Atout pour te reconcentrer et obtenir un dé additionnel sur un test de Sang-froid ou d'Équilibre mental, ou un bonus de +2 sur un test de compétence Générale/Mentale, puis défausse cette carte.



ATOUT 2

Pied agile

Tu sais exactement où poser tes pieds, même si c'est en travers du chemin d'un autre. Dépense cet Atout pour un dé additionnel sur un test d'Athlétisme.



ATOUT 3

Rassemblés

Cela semblait mal parti, mais tu as su en tirer quelque chose. Dépense cet Atout pour obtenir un bonus de +2 sur un test d'Athlétisme ou de Combat.



ATOUT 4

Monte-en-l'air

Tu deviens douée pour ça. Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire en Escamotage ou en Discrétion.



ATOUT 5

Le monde doit savoir

Tu es tombée en plein milieu d'un énorme secret. Aucun homme ordinaire n'aurait pu faire ça, et la police doit être mise au courant. Tu as une cause à défendre. Défausse cette carte pour obtenir un Dépassement.



ATOUT 6

Éthique professionnelle

Tu pourrais bien finir par devoir dormir sur le canapé d'un ami, mais personne ne peut s'attaquer à ta réputation sans tache. Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire en Sang-froid ou Équilibre mental, ou un bonus de +2 dans un test Général/Mental, puis défausse cette carte.



ATOUT 7

Marty te respecte

Continuité

Tu as montré ce que tu avais dans le ventre. Dépense cette carte pour obtenir une faveur de Marty. Sois juste certaine que c'est le genre de coup de main avec lequel tu pourras vivre ensuite.



ATOUT 8

Réflexes vifs

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un test d'Athlétisme ou de Combat.



ATOUT 9

Sur les nerfs

Tu maîtrises la concentration et le contrôle de soi sous la pression, ce qui fait de toi une excellente journaliste d'investigation. Dépense cet Atout pour obtenir un dé additionnel aux tests Mentaux.



ATOUT 10

Imperturbable

Tu as vu les portes de l'enfer s'ouvrir devant toi et tu es toujours là. Dépense cette carte pour contrer un Choc du Mythe.



ATOUT 11

Bon citoyen *Continuité*

Tu fais ce que tu peux pour faire de ce monde un endroit meilleur. Dépense cette carte pour obtenir un Dépassement.



ATOUT 12

Toujours une forteresse

Ce n'est peut-être pas grand-chose, mais c'est à toi. Et tu veilles dessus. Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un test d'Athlétisme ou de Combat, ou un bonus de +2 sur un test Général/Physique.



ATOUT 13

Allocation

Tu convaincs ton rédacteur que le journal a de la chance d'avoir dans son personnel une journaliste aussi impliquée que toi. Tu réussis non seulement à retourner la situation, mais tu négocies également une augmentation. Contre le Problème 2, « Au jour le jour » si tu le possèdes.

