

Sur la piste comme sur la scène

(supplément non officiel pour Cirkus)

par [Cédric Ferrand](#)



<http://www.hu-mu.com>

Contorsionniste

Ses prouesses semblent repousser toutes les limites humaines, elle ne paraît pas avoir d'articulation ou de tendon, et pourtant, la contorsionniste est une femme comme les autres. Elle a choisi de faire plier son corps par la volonté et un entraînement rigoureux où les larmes et la sueur coulent à flot.

Sur le terrain, la contorsionniste est un agent très efficace dès qu'il s'agit de s'infiltrer dans un bâtiment par une petite issue ou réussir à se faufiler entre deux barreaux d'une herse. Même avec les mains attachées dans le dos, elle est capable de bien des prodiges avec le reste de son corps.

Aptitudes

De la Contrainte naît la Beauté

Des heures durant, la contorsionniste fait et refait les mêmes gestes pour habituer son corps à l'effort et à des nouvelles positions.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Acrobatie

Obéissance du Corps

La contorsionniste est capable de faire ce qu'elle veut de son anatomie car elle connaît chacun de ses muscles, de ses os et des tendons.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut ignorer ses limites anatomiques et réussir un exploit corporellement impensable pour le commun des mortels en pliant une de ses articulations selon un angle impossible ou en se déboîtant volontairement un os pour réussir à se libérer d'une paire de menottes ou même d'une camisole de force.

Coûts des champs : Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Acrobatie

Équipement acquis : Une tenue de scène moulante

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Athlétisme, Jonglage, Danse, Séduction...

Cracheur de feu

Le public est toujours fasciné par celui qui arrive à dompter les flammes. Son souffle puissant fait jaillir d'ardentes langues de feu qui illuminent la piste et disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues.

Capable de tenir en respect ses ennemis grâce à un impressionnant mur de flammes, le cracheur de feu est un fin pyrotechnicien qui sait trouver sa place dans une équipe d'agents en boutant le feu aux poudres au bon moment.

Aptitudes

Tout Feu Tout Flamme

Autant capable d'imiter le dragon que de contrôler à distance des combustions complexes mais esthétiques grâce à des mises à feu électroniques, l'artiste a un don pour jouer avec le feu.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Pyrotechnique

Fire Dance With Me

Le cracheur de feu ne fait plus qu'un avec son élément et paraît ignifugé.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut ignorer les dégâts d'un incendie. Il peut continuer à agir comme si de rien n'était tandis que le brasier consume tout autour de lui.

Coûts des champs : Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Pyrotechnique

Équipement acquis : Un flambeau, un réserve d'essence, un Zippo et des allumeurs électroniques

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Ingénierie, Sciences exactes, Acrobatie, Vigilance, Sang-froid...

Equilibriste

Que ce soit sur un câble d'acier à 10 mètres de hauteur ou bien sur un enchevêtrement de choses parfaitement instables, l'équilibriste est un funambule audacieux, un casse-cou de première, un voltigeur intrépide qui affronte le vide sans frissonner.

En tant qu'agent, l'équilibriste est du genre à s'infiltrer par les toits en prenant des risques pour rester discret. Il a tendance à tendre une corde entre deux bâtiments et à franchir le vide qui les sépare sans aucun système de protection en cas de chute.

Aptitudes

Sens de l'Equilibre

Quelles que soient les conditions, l'équilibriste sait trouver la position où il est stable et ne tombe jamais.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Acrobatie

Réflexes de Survie

Quand le danger est présent, l'équilibriste sait trouver en lui les automatismes qui lui sauvent la vie in extremis.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut ajouter son niveau d'Acrobatie en bonus à un jet d'Esquive.

Coûts des champs : Con 2, Com 2, Hab 1, Soc 3

Spécialité de départ : Acrobatie

Équipement acquis : Une tenue de scène, de la magnésite et une corde.

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Esquive, Athlétisme, Discrétion, Vigilance, Sang-froid...

Homme fort

L'homme fort est capable de plier une barre d'acier à mains nues et de déchirer un bottin téléphonique d'un seul geste. Il peut soulever une enclume ou un boulet de canon avec une facilité déconcertante. Sa puissance herculéenne étonne les spectateurs qui admirent ce titan dans ses multiples épreuves de force.

En opération, l'équipe fait appel à l'homme fort pour neutraliser un obstacle qui se dresse sur son chemin ou pour réaliser un tour de force qui assurera le succès de la mission. Rien de tel qu'un homme capable de tordre un pistolet avec ses mains ou de briser des chaînes pour rassurer les autres agents.

Aptitudes

Point de Rupture

L'homme fort connaît par expérience le point faible d'un objet et sait précisément où il doit appliquer sa force pour affaiblir, casser, briser ou rompre ce qui le gêne, que ce soit une porte de voiture, une herse ou un mur...

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Démolition

Aussi fort que Samson

L'homme fort peut déchaîner toute sa force dans un effort ultime qui contracte tous ses muscles.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut utiliser son score de Physique à la place de son Impact pour calculer ses dégâts de corps à corps.

Coûts des champs : Con 2, Com 1, Hab 2, Soc 3

Spécialité de départ : Démolition

Équipement acquis : Une large ceinture de maintien et un jeu d'haltères

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Bagarre, Arts martiaux, Athlétisme, Intimidation, Sang-froid...

Mentaliste

Il est capable de résister à la douleur tel un fakir sur sa planche de clou. Il peut couper en deux une pomme avec un sabre alors qu'il a les yeux bandés. On raconte même qu'il peut plier une cuillère par la pensée et à distance...

Les aptitudes physiques du mentaliste sont très pratiques en mission : sa endurance et son talent pour réussir quelques soient les conditions externes en font un agent solide et incontournable.

Aptitudes

Puissance du Mental

Le mentaliste sait que le psychisme contrôle le corps et peut le transcender... ou du moins le faire croire.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Magie

Les yeux fermés

Entraîner à endurer la douleur et à agir en aveugle, le mentaliste peut se concentrer pour réussir coûte que coûte.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut réaliser une action physique en ignorant tous les malus qui peuvent éventuellement gêner sa réussite.

Coûts des champs : Con 3, Com 2, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Magie

Équipement acquis : Un katana, un bandeau pour les yeux et un regard profond

Revenus : 2000 € par mois

Spécialités typiques : Ésotérisme, Arts martiaux, Athlétisme, Survie, Intimidation, Sang-froid...

Télépathe

Quand il choisit au hasard un membre du public et qu'il se met à deviner son numéro d'assurance maladie ou sa date et son lieu de naissance, les spectateurs restent sans voix. Et quand en plus il hypnotise cette personne pour lui faire faire des choses extravagantes, l'incompréhension devient rire.

En équipe, le télépathe est doué pour obtenir des renseignements sur des gens à leur insu, ce qui en fait une pièce maîtresse pour une enquête.

Aptitudes

Droit dans les Yeux

Avec son regard mystérieux, le télépathe est à même de fasciner sa cible et de l'hypnotiser.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Hypnose

Lire dans les pensées

D'un regard, d'un seul, le télépathe peut deviner les pensées les plus secrètes d'un homme ou d'une femme.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut poser une question sur un personnage au MJ. Ce dernier ne peut répondre que par oui ou par non à cette question.

Coûts des champs : Con 2 Com 3, Hab 2 Soc 1

Spécialité de départ : Hypnose

Équipement acquis : Une tenue de scène et un regard magnétique

Revenus : 2000 € par mois

Spécialités typiques : Ésotérisme, Lecture sur les lèvres, Vigilance, Baratin, Perspicacité, Renseignement

Transformiste

C'est un homme en tenue de Charlot avec canne et chapeau melon qui est devant vous et la seconde suivante, c'est une femme fatale en robe de soirée rouge qui se dresse devant vos yeux ébahis. Et pourtant c'est le même artiste qui est sur la piste, et vous n'avez rien vu.

Réagissant promptement en mission, le transformiste est toujours à même de surprendre ses adversaires et ses alliés en adaptant en une fraction de seconde sa tenue aux nécessités du terrain ou de l'objectif de l'équipe.

Aptitudes

Tenue de Circonstance

Le transformiste est en permanence vêtu de plusieurs couches de vêtements qui lui donnent la possibilité de changer d'apparence à volonté.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Déguisement

L'habit fait le moine

Personne n'est capable de reconnaître l'artiste quand il a décidé de changer de look pour brouiller les pistes.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut mener à bien une filature à pied sans être remarqué ou bien se rendre à un endroit sans que personne puisse le filer.

Coûts des champs : Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2

Spécialité de départ : Déguisement

Équipement acquis : Une impressionnante garde-robe et du maquillage.

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Discrétion, Comédie, Passe-passe, Séduction...

Ventriloque

Quand il est en représentation sur la piste avec sa marionnette, le ventriloque adopte une double personnalité qui lui permet de mettre en scène une étrange conversation avec lui-même. Quand sa marionnette parle, il ne bouge plus les lèvres, donnant ainsi l'illusion que sa partenaire en peluche ou en porcelaine est dotée de la vie.

En mission, le ventriloque est un as pour mystifier vocalement ses adversaires. Il sait détourner l'attention de quelqu'un en lui faisant entendre des paroles imaginaires ou bien au contraire obnubiler son public en captant la vigilance grâce à la malice de sa marionnette.

Aptitudes

La Voix de son Maître

Le ventriloque maîtrise l'art de l'élocution discrète qui lui permet de parler distinctement sans que sa bouche ne le trahisse.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Ventriloquie

Qu'il est mignon !

Personne ne résiste à la tendresse qui nous étreint quand nous sommes en présence d'une si mignonne marionnette car elle fait rejaillir en nous l'enfant qui sommeille.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut capter l'attention de quelqu'un en faisant parler sa marionnette. A moins d'être particulièrement vindicative ou insensible, cette personne sera charmée pendant 3 rounds et peu réceptive à ce qui se passe autour d'elle.

Coûts des champs : Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Ventriloquie

Équipement acquis : Une marionnette et un costume de scène

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Langue, Discrétion, Lecture sur les lèvres, Comédie, Déguisement, Séduction...

Accordéoniste

Dans les bals où les prolétaires dansent le samedi soir, il y a toujours un piano à bretelles pour faire guincher les habitués des bals musettes. On dit l'accordéoniste ringard avec son éternel sourire béat et son instrument à piston, mais pourtant il reste la clef de voûte de la musique populaire.

A force d'actionner les soufflets de son instrument, l'accordéoniste a acquis une puissance musculaire qu'il met au service de sa spécialité : la bagarre, crade, instinctive, sentant la sueur et dégoulinante de sang.

Aptitudes

Baston !

L'accordéoniste a rapidement appris à se défendre dans les rixes qui règnent dans les lieux alcoolisés et enfumés où il joue de son instrument.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Bagarre

Bourre-pif

L'accordéoniste sait envoyer une bonne droite ou un uppercut capable d'en finir avec son adversaire.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut faire tomber les Points d'Encaissement de son adversaire à zéro en réussissant un jet de Bagarre.

Coûts des champs : Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Bagarre

Équipement acquis : Un accordéon et une paire de poings.

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Esquive, Arts martiaux, Intimidation, Renseignement...

Chanteur lyrique

Qu'il soit castra, chanteur d'opéra ou bien encore soliste dans une chorale, le chanteur lyrique ne manie qu'un seul instrument : sa voix, qu'il aime à faire résonner dans une cathédrale ou une salle de spectacle luxueuse à la parfaite acoustique.

Parce que ses cordes vocales font tout son talent, le chanteur lyrique est un tueur qui aime utiliser l'arc ou l'arbalète pour honorer ses contrats car il aime approcher sa cible et la tuer en le silence.

Aptitudes

La Corde Sensible

Calme et méthodique, le chanteur lyrique prend son temps pour viser et toucher sa cible du premier coup.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Armes de trait

En plein dans le mil

En visant une partie sensible le chanteur lyrique frappe là où ça fait mal.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut ignorer le score de Défense dans le calcul des dégâts qu'il inflige à sa cible.

Coûts des champs : Con 3, Com 2, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Armes de trait

Équipement acquis : Un costume de soirée et une arme de trait.

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Chant, Langue, Discrétion, Vigilance...

Country

Avec ses ballades lancinantes, le chanteur country parle de ses sentiments trahis et de la dureté de la vie dans le sud. Musique préférée des rednecks, la country possède même une capitale : Nashville, dans le Tennessee.

Ses talents de cow-boy en font un spécialiste du lasso et des bolas ainsi qu'un amateur du colt et de la Winchester pour remplir ses contrats. Il aime traquer sa proie et remonter implacablement sa piste avant de monter une embuscade pour l'abattre. Mais il ne dédaigne pas affronter sa cible lors d'un bon duel si sa future victime sait se défendre au pistolet.

Aptitudes

Tu n'es que du Bétail

Immobiliser un veau ou un homme, c'est la même chose pour le chanteur country qui sait manier toutes sortes d'armes immobilisantes.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Armes exotiques

Duel au Soleil

Une rue déserte, un flingue à la ceinture, des bottes en cuir avec des éperons... La tradition est une chose sacrée dans le sud, pèl'rin...

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut, au cours d'un duel, ajouter son bonus d'armes de poing à son score d'initiative.

Coûts des champs : Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Armes de poing

Équipement acquis : Une guitare, un harmonica, une tenue de cow-boy, une arme au choix et un accent traînant du sud.

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Armes d'épaule, Bagarre, Esquive, Pistage, Vigilance, Intimidation, Sang-froid

DJ

La piste de danse est une arène et le DJ en est l'empereur. C'est lui qui donne le rythme de la soirée, qui décide de l'ambiance, des morceaux qui seront mixés... Il peut épuiser les danseurs avec un beat rapide ou au contraire calmer le jeu pour leur laisser reprendre leur respiration.

En mission, le DJ est un touche à tout : il peut aussi bien manier le revolver que jouer du fusil de précision le cas échéant. Il ne maîtrise pas parfaitement toutes ces armes mais n'est jamais pris au dépourvu quand il met la main sur un instrument de mort.

Aptitudes

J'adore ce morceau

Même s'il y a différents styles de musique et d'arme, le DJ a une affinité particulière avec un genre bien à lui. Un pêché mignon musical et meurtrier.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 dans une compétence de Combat de son choix

Une question de style

Le DJ connaît tous les genres, a de multiples influences et s'inspire beaucoup du travail des autres. Certaines mauvaises langues disent que ce n'est qu'un vil copieur.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut utiliser l'aptitude à 4 points de Génération d'un autre agent de Symphonia à condition d'avoir déjà été le témoin de cette aptitude.

Coûts des champs : Con 2, Com 2, Hab 1, Soc 3

Spécialité de départ : une compétence de Combat de son choix

Équipement acquis : Une platine, une collection de disques vinyles et une arme au choix

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Armes de poing, Esquive, Recherche, Vigilance

Gangsta

Un DJ qui mixe aux platines, des vêtements chamarrés aux couleurs de son gang, une fille pulpeuse qui se dandine en bikini ou en tee-shirt mouillé, des lyrics scandés sur des samples furieux : le gangsta est dans la place.

Le gangsta est un touche-à-tout qui aime autant utiliser la castagne de la rue, un flingue chromé comme dans les films de John Woo qu'une arme automatique dans un drive-by-shooting. Mais ce qui fait la force du gangsta, ce sont surtout ses connexions avec les milieux interlopes.

Aptitudes

J'connais du monde

Lié au monde du crime, le gangsta connaît tout le petit monde de la pègre, du trafic de drogue et du marché noir. Il a toujours le frère d'un cousin qui connaît la bonne personne dès qu'il y a un mauvais coup à faire

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Milieu

J'peux tout avoir

Grâce à son réseau de connaissance, le gangsta peut obtenir tout ce dont il a besoin : drogue, armes, hommes de main, matériel tombé du camion...

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut obtenir ce qu'il souhaite comme équipement (arme, véhicule, outil) ou comme assistance (deux ou trois hommes de main pas futés), en faisant jouer ses contacts.

Coûts des champs : Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Milieu

Équipement acquis : Des vêtements streetwear colorés, une arme au choix, des chaînes en or qui brillent.

Revenus : 2000 € par mois

Spécialités typiques : Armes de poing, Bagarre, Survie, Débat, Intimidation...

Homme orchestre

Avec son air débonnaire et joyeux, on pense à tort que l'homme orchestre est un agent de Cirkus, ce qui fait qu'il est généralement mal vu de ses confrères de Symphonia et cordialement haï par les Artistes qui voit en lui un traître.

L'homme orchestre est un fin spécialiste de la dissimulation qui arrive à cacher une quantité impressionnante d'armes dans ses instruments. Une simple flûte à bec peut par exemple cacher une sarbacane alors imaginez ce que son tambour dissimule...

Aptitudes

Panoplie humaine

L'homme orchestre est doué pour camoufler une arme et lui donner une apparence inoffensive.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Discrétion

Jamais désarmé

On croit avoir désarmé l'homme orchestre et puis au dernier moment il brandit une arme d'on ne sait où et surprend tout le monde.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut obtenir une arme simple (couteau, revolver, shuriken...) même s'il a été préalablement fouillé par quelqu'un. On considère que le personnage avait précédemment caché cette arme sur lui-même si le joueur ne l'a pas spécifié.

Coûts des champs : Con 3, Com 1, Hab 2, Soc 2

Spécialité de départ : Discrétion

Équipement acquis : Un vaste panel d'instruments portables et autant d'armes

Revenus : 2000 € par mois

Spécialités typiques : Armes de jet, Armes de poing, Armes exotiques, Passe-passe, Baratin, Danse

Rasta

Depuis Bob Marley, le reggae est mondialement connu pour ses rythmiques binaires et ses paroles revendicatives contre le colonialisme. On dit les rastas cools, non violents et grand amateur de marijuana. Pourtant, sous des dehors de pacifiste, le reggae man peut se révéler un tueur efficace approchant de sa cible sans qu'elle se méfie de lui, ce qui lui permet de remplir son contrat en toute tranquillité. Son apparence inoffensive est sa meilleure arme.

Aptitudes

Mais ouais, man, on est tous frères

Le rasta est rassembleur avec son message universel de paix et d'amitié entre les peuples. Il sait se faire des amis en mettant en avant l'amour de son prochain

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Séduction

Un gars à la cool

Avec son bonnet aux couleurs de la Jamaïque, sa démarche tranquille d'homme qui ne connaît pas le stress, le rasta ne donne jamais l'impression d'être quelqu'un de dangereux.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut passer pour quelqu'un d'inoffensif et d'insignifiant, se soustrayant ainsi à la vigilance d'un garde ou d'un agent de police. Même quelqu'un de soupçonneux dans l'âme ne se méfiera pas et baissera sa garde tant qu'il ne perçoit pas une arme ou un comportement hostile.

Coûts des champs : Con 3, Com 2, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Séduction

Équipement acquis : Des dreadlocks, un bonnet jaune, vert et rouge et une arme au choix

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Histoire, Armes de poing, Discrétion, Baratin, Comédie, Renseignement

Sambiste

La samba c'est chaud, c'est rythmé et c'est brésilien. Les écoles de samba rivalisent d'énergie et d'apparat lors du mythique carnaval de Rio, qui démontre que des heures et des heures de danse permettent de donner des instants de perfection.

En mission, le sambiste est un tueur qui aime à approcher sa cible dans les soirées dansantes, à le séduire avec une chorégraphie lascive et envoûtante pour mieux le surprendre quand il passe à l'attaque.

Aptitudes

Tu ondules ton corps

La capoeira est intimement lié la danse brésilienne, si bien que le sambiste sait très bien bouger son corps en rythme.

Coût : 1 point de Génération

Effet : Bonus de +2 en Arts martiaux

Le rythme dans la peau

Le sambiste est un être qui connaît l'importance du rythme et qui sait être à l'écoute de son corps pour réagir rapidement dans les instants cruciaux, laissant alors parler le feu qui brûle dans ses veines.

Coût : 4 points de Génération

Effet : Une fois par scénario, le personnage peut faire dans le même round un nombre d'attaque d'Arts martiaux égal à son niveau de Danse.

Coûts des champs : Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1

Spécialité de départ : Stratégie

Équipement acquis : Un sifflet ou un tambour pour marquer le pas et une arme au choix

Revenus : 2000 €par mois

Spécialités typiques : Baratin, Danse, Enseignement, Séduction

Nouvelles Spécialités

Chant

Cette spécialité de Social permet au personnage d'interpréter des grands airs avec sa voix.

Hypnose

Cette Spécialité de Social permet de mettre une personne consentante dans un état second où les suggestions mentales sont possibles.

Pyrotechnique

Cette Spécialité d'Habilité est utile pour manipuler le feu et les flammes sans risque.

Ventriloquie

Cette Spécialité de Social permet de produire des sons sans bouger les lèvres afin de faire croire qu'ils ont été émis par quelqu'un d'autre.