BLACKSTONE

Enquête surnaturelle dans un Western Animalier

Jeu de rôle développé dans le collectif Matrae Création

CREDITS

Coordination éditoriale

Matrae Création

Conception de la gamme Blackstone

Patrick «Djez» BALTAZAR

Développement et rédaction du jeu de rôles Blackstone

Patrick «Djez» BALTAZAR

Bêta-testeurs

et tous les play-testeurs des différentes conventions auxquelles nous avons participé et que nous remercions encore pleinement pour leur investissement.

Relecture

Julien « Pretre », Patrick « Djez ».

Direction artistique

Julien « Pretre »

Maquette

Julien «Pretre»

Illustration de couverture

Ysha

Illustrations intérieures

Julien « Pretre », et Ysha

Logo

Julien « Pretre »

MATRAE CREATION

Collectif d'auteurs monté en association loi 1901 depuis août 2014, ayant pour but de regrouper des créatifs de toutes sortes: illustrateurs, créateurs de jeux, romanciers, poètes, novélistes, peintres, créateurs de jeux vidéo, musiciens, etc.

Vous pouvez nous retrouver sur notre site internet : http://www.matraecreation.fr, notre Facebook ainsi que notre Twitter ou notre chaîne YouTube.

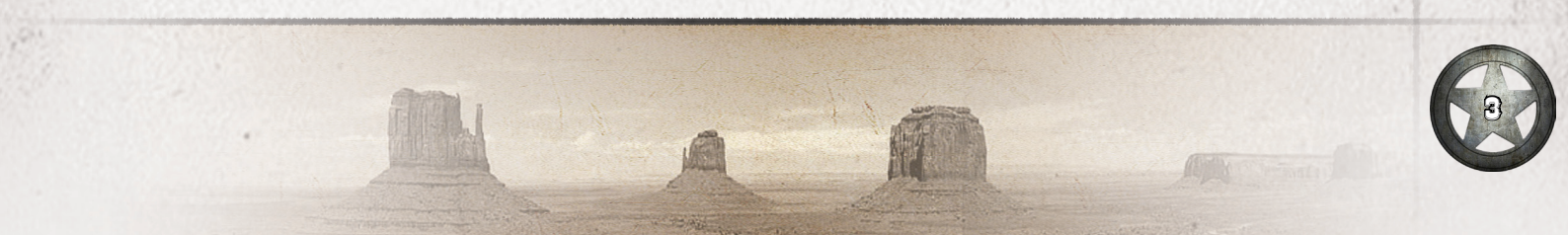
Les illustrations, textes et logos sont la propriété de **Matrae Création.**

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction sont strictement réservés.

« Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122 5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective »
et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration,
« toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L 122-4). »

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal.

SOMMAIRE



MATRAE CREATION

Qui sommes-nous ?

Matrae Creation est un collectif d'auteurs, une association loi 1901 qui regroupent différents auteurs créatifs afin de leur permettre de se rassembler sous une même bannière.

Un tel regroupement permet de rejoindre une équipe motivée, comprenant un large vivier de compétences et qui a pour vocation d'aider dans les démarches administratives et de création, mais aussi et surtout de guider dans la mise en forme d'un projet et dans la création d'un univers riche et cohérent. L'univers est pour nous la base de toute création.

Cela permet aussi un impact plus important auprès des éditeurs et de créer une réelle communauté, pour augmenter les chances de faire éditer nos univers dans différents médias comme :

- Les jeux de rôles
- Romans
- Bandes dessinées
- Nouvelles
- Jeux de société
- Et plein d'autres…

Créé par des passionnés, nous nous entraidons afin de donner une cohérence et une stabilité à nos mondes, au cours de réunion que nous essayons de rendre régulière.

Nous espérons que Matrae Creation saura devenir une référence auprès des éditeurs et des producteurs afin de leurs proposer des univers complets et une réserve inépuisable de pouvoir de création.

L'association est ouverte à tous les auteurs professionnels, amateurs, ou en devenir qui cherchent à renforcer leurs univers et à les faire éditer.

Les voix de Matrae Creation

Les univers du collectif d'auteurs et le contenu du site reposent sur le travail en commun de quatre voix :

- Les auteurs qui possèdent leur propre expérience sur leurs univers et qui se rendent disponibles pour les autres afin de les aider.
- De jeunes illustrateurs proposant leurs créations et aidant à rendre les univers visuels (logos, illustrations, design du site.)
- Des béta-testeurs qui testent les univers sur les différents médias.
- La communauté de Matrae Creation qui nous aide à nous améliorer jour après jour et qui propose ses propres idées afin d'agrémenter nos univers.

Pour nous rejoindre ?

Il suffit de venir sur notre site internet http://www.matraecreation.fr ou de nous envoyer un e-mail à contact@matraecreation.fr et le tour est joué.

Soyez les bienvenus dans l'univers de Blackstone !

MATRAE CRÉATION

CROCODILON

Cela faisait bien dix minutes que Lazare attendait. Il avait emprunté une chemise trop petite pour lui qui rajoutait encore à son malaise, et c'est en vain qu'il essayait d'en élargir le col en y passant son doigt griffu.

Il était seul, assis sur la seule chaise de ce couloir parfaitement neutre. Ne sachant où se mettre, il restait la tête baissée et son chapeau à la main, si bien qu'en le voyant de loin, on aurait pu le prendre pour un enfant qui attendait la punition de son directeur .

Mais en s'approchant de lui, sa carrure de colosse, son cuir marqué de toute part par le fouet et son impressionnante gueule de crocodiles déformée par une balle reçue à la guerre ne laissaient plus aucun doute sur la vie rude qu'avait dû connaître ce solide gaillard.

Et pour cause, il en avait surmonté des épreuves, il en avait franchi des obstacles. Très jeune, il avait su que la vie d'esclave dans la plantation de Wyverness ne lui conviendrait pas.

Au début, sa défiance ne lui rapporta qu'une pluie de coups quotidienne. Mais grandissant, lorsqu'il appris à ne plus craindre ni la douleur ni la menace, il entrepris avec succès de s'échapper.

Après trois jours à se cacher dans les marais, il parvint à rejoindre le port et un navire pour le continent. Là-bas, la vie ne fut pas beaucoup plus facile, mais au moins, il était libre. Et après avoir vécu de petits expédients, de petits services puis de petits boulots, il finit par rencontrer celui qui allait le hisser vers le haut : le sergent Gavial.

Gavial était un vétéran shemite qui suite au décès de son lieutenant avait, avec tout son bataillon de soldats-esclaves, rejoint les rangs des loyalistes. Cette désertion lui valait la haine des sudistes, et un relatif respect des continentaux. Et il avait mis à profit ce petit peu de confiance pour réussir à monter une agence de chasseur de prime dans laquelle il essayait de donner sa chance à un maximum de scale.

C'est comme ça que d'abord traqué, Lazare devint traqueur. Et c'est peut-être parce qu'il avait lui-même vécu l'autre côté de la chasse à l'homme qu'il est si vite devenu si doué.

Mais tout s'est brusquement arrêté le jour où Gavial à été retrouvé lynché à mort par de violents racistes Furs membres des Firsts.

Aujourd'hui encore, Lazare ressent un frisson de peur et de colère en repensant à la vision de son mentor massacré. Plus qu'un emploi, l'ancien sergent lui avait donné du respect et de l'amitié. Il se souvenait avec nostalgie de toutes ses fois où Gavial l'avait appeler en criant son nom de famille...

«Crocodilon ? Vous êtes bien Lazare Crocodilon ?»

Pris dans ses pensées, Lazare n'avait pas vu l'homme sortir de son bureau. C'était un grand tigre, d'un âge déjà avancé.

A son attitude et son accent, Lazare compris que l'homme devait être un ancien officier shemite, ce qui provoqua un réflexe de crainte incontrôlé chez lui. Pourtant, l'homme était clairement amical.

«*On m'a beaucoup parlé de vous, vous savez ? Et je suis certain que vous ferez un excellent agent et que c'est entretien ne sera qu'une formalité. Vous savez, j'ai appris à jauger les hommes du premier coup d'oeil, et je sais déjà que vous êtes quelqu'un sur qui on peut compter... mais de qui il ne faut pas se moquer, et j'aime ça ! Je suis le capitaine Tigerhammer, responsable de l'agence Blackstone.»*

«Mais je vous en pris, entrez dans mon bureau, qu'on discute autour d'un bon rhum ! Vous buvez, Crocodilon ?» Ne sachant s'il devait être rassuré par cette approche surprenante, Lazare se leva pour suivre l'officier dans son bureau. Il ne savait pas encore que bientôt, il serait le tout premier scale à travailler pour l'Agence...

PRÉSENTATION

Au tout début...

L'histoire raconte qu'il y a de cela 1888 ans, Noah embarqua tous les animaux par couple pour les sauver à bord de quatre navires commandés par lui-même et ses fils. Noah se chargea des Furs couverts de poils, son fils Shem des Scales porteurs d'écailles, Ham des Feathers dotés de plumes et enfin Japheth embarqua des animaux aujourd'hui oubliés.
Voguant sans fin jusqu'à ce que le tumulte de la tempête daigne enfin se calmer, Noah perdit de vue les navires de ses fils et s'échoua sur une île qu'il baptisa l'Ark, du nom de son navire. Ce fut le point de départ de la civilisation de l'Archipel de Noah.

Aujourd'hui, l'homme n'est plus… Mais les animaux ont beaucoup appris de lui. Ils ont évolué, se tiennent debout, parlent et inventent. Ils forment une société qui maîtrise la poudre et la vapeur, l'acier et le coton.

Les Furs, animaux couverts de pelage qui dominent l'Ark et la navigation à vapeur, ont fini par redécouvrir les autres peuples disséminés au gré des îles qui n'ont pas eu la chance d'être avec Noah au moment du naufrage.

Aujourd'hui, les Scales couverts d'écailles connaissent l'esclavage, et les Feathers porteurs de plumes sont bien souvent parqués dans des camps.

On leur reproche en effet d'être responsable par leur désinvolture de la perte de leur navire, et aujourd'hui les élus de Noah se font une mission sacrée de leur « apprendre à respecter l'ordre naturel ».

Et aux seins même de chaque peuple, les communautés manigancent et rivalisent pour rester le plus haut possible dans la pyramide sociale.

Malgré tout, le progrès poursuit son cours : l'imprimerie, les armes à poudre, puis les machines à vapeur se sont succédées dans cette constante évolution que rien ne semble pouvoir arrêter.

Pour se développer, les industries de l'Ark ont toujours besoin de plus d'espace et de matières premières, elles n'hésitent plus à braver la mer pour établir de nouvelles colonies toujours plus lointaines, même si pour cela il faut bien souvent s'imposer aux autochtones.
Ce climat est favorable aux hors-la-loi et autres bandits, c'est pourquoi l'Ark a mis en place les Marshalls, sorte de police itinérante autorisée à intervenir sur l'ensemble de l'Archipel afin de faciliter le maintien de la justice dans des terres souvent coupées de la civilisation Arkéenne.

Il y a moins d'un an, une terrible pluie de météorites est venue s'abattre sur l'Archipel. Cette terrible pluie de grêlons noirs, semblables à des pierres palpitantes, a semé le chaos et la désolation sept jours durant avant de s'arrêter subitement.

De cet événement a découlé plusieurs choses : d'abord une frange plus radicale de l'Eglise de Noah s'est créée, appelée « Les Disciples de la Pierre Noire ». Ce sont des radicaux qui considèrent l'événement comme un avertissement du Fondateur appelant à cesser net tout acte impur.

Puis le développement de folles inventions pouvant uniquement être alimentées par cet étrange minéral aux propriétés remarquables, ainsi que l'apparition de comportements très étranges de la part de certains qui semblent complètement sous l'emprise de la pierre spatiale.

BLACKSTONE

Ce jeu se joue avec des cartes de poker et des jetons. Pour jouer convenablement, il faut que chaque joueur (meneur compris) ait son propre paquet de 52 cartes + 1 Joker et son propre lot de jetons.
Un système alternatif au dé à 10 faces est également proposé pour les allergiques aux modes de jeux innovants ! Dans ce cas, prévoyez deux dés par joueur.

Afin de contrôler les conséquences de cette pluie de météorites, une institution particulière, directement au service du Président Abraham Lionson, a été créée : **l'agence Blackstone.**

Engagés principalement dans les rangs des Marshalls, mais aussi de l'armée, des services d'espionnage, ou encore de certains corps civils, les agents ont pour tâche de surveiller le développement du phénomène, chercher à le comprendre et contenir les conséquences indésirables qui pourraient en découler… le tout, sans froisser les grands de ce monde ni créer la panique au sein des populations.

Un numéro d'équilibriste nécessitant diplomatie, fermeté, et rigueur scientifique.

Un peu d'histoire

Les mythes fondateurs

La plupart des Furs croient sincèrement être originaire d'Atlantis aujourd'hui engloutie, et qu'avant l'arrivée de Noah, le continent aujourd'hui baptisé Arkh était inhabité. Pourtant, d'autres plus scientifiques – ou simplement plus souple dans leur interprétation du Déluge – affirment que les premiers habitants du continent étaient des Feathers, qui ont été contraint de fuir jusqu'à Sunset Island devant l'arrivée massive des Furs qui ont fui leur continent d'origine pour une raison aujourd'hui oubliée. Mais ce ne fut que partie remise, pour les Feathers, car les Furs ont fini par coloniser également cette île, ainsi que Dragon Island, la terre d'origine des Scales.

Les Feathers sont loin de ces considérations et se concentrent sur leur croyance en la réincarnation. Ils pensent que toute âme est éternelle, que tout être vivant qui meurt se réincarne en un autre qui naît, et que tout ce qui vie est liée dans un grand tout mystique qu'ils appellent simplement La Vie.
Selon eux, c'est la façon dont on a vécu qui détermine quelle sera notre nouvelle enveloppe après la mort.

Enfin, les Scales se croient descendants du Grand Dragon. A présent que le Grand Dragon est décédé et qu'il ne peut plus veiller sur les siens, les peuples inférieurs comme les Furs ou les Feathers en profitent pour usurper leur terre. Mais les Scales sont patients car ils savent qu'un jour d'une de leur femelle naîtra le nouveau Grand Dragon qui ramènera son peuple jusque sa place légitime, c'est-à-dire la gouvernance du monde.

La guerre d'indépendance

De 1877 jusque 1882 a eu lieu la Guerre d'Indépendance, principal conflit armé de l'histoire de l'Arkh. Cette guerre opposait les états du Sud et Dragon Island –surnommés les Shemites- au reste de l'Arkh. Le gouverneur de Sunset Island n'ayant officiellement pas pris parti à l'époque, même si on sait aujourd'hui qu'il vendait prin-cipalement des armes et du matériel aux Shemites.

En effet, le président traditionaliste de l'époque, Jeffrey Buffalowes, a voulu promulguer une loi pour faire de tous les Scales, dans un premier temps, puis tous les Feathers, des « fonctionnaires», c'est-à-dire en vérité des esclaves travaillant pour l'état, et non plus pour des propriétaires. Certains progressistes voyaient là une opportunité de pouvoir libérer les esclaves pro-gressivement, et ont donc soutenu la motion de leur opposant. Bien sûr, cela n'a pas plût aux États du Sud, principaux employeurs d'esclaves, et la situation a vite dégéné-ré en conflit. Le leader Shemites, le révérend et maire de Saint-Shem, Anton Von Wolff, a finalement été exécuté suite à la prise de sa ville par les troupes dîtes Loya-listes.

Le siège de Saint-Shem est la plus terrible bataille de l'histoire de l'Arkh, et a vu s'illustrer bon nombre de héros, à l'image du triomphant colonel William Horsington pour les Loyalistes, du courageux lieutenant du régiment Scale des Shemites Flippers-nake, ou du tenace capitaine Wolfhampton, aujourd'hui gouverneur de Dragon Island. Suite à ce conflit, un accord de paix a été signé, les Shemites obtenant tout de même l'abrogation de la loi et la démission du président.

Le président suivant, « Consensus John » Gooddog, est un traditionnaliste qui s'est surtout évertué à arrondir les angles avec tout le monde tout au long de son mandat

Forces politiques actuelles

Aujourd'hui, le charismatique président progressiste Abraham Lionson dirige un pays qui veut oublier ses erreurs sanglantes et cherche

avant tout la paix et la prospérité. Son principal opposant politique est Artemius Boarburrough qui succède à la tête du parti après l'échec cuisant de Gooddog aux dernières élections. Lionson incarne la voie du progrès et de l'intégration de tous, alors que Boarburrough promet un monde où « chacun restera à la place que Noah a prévu ».

Devenir un Agent de Blackstone

L'Agence Blackstone a été fondée en décembre 1887, quelques semaines seulement après le Déluge de Pierre Noire. En effet, des rapports inquiétants provenaient de toute part aux oreilles du président Lionson qui décida de prendre les devants en créant une agence spécifiquement dédiée au traitement de cette question. Au total, ce sont cent hommes triés sur le volet qui composent ce service pas comme les autres.

La Charge de diriger cette agence a été confiée dans un premier temps au capitaine Bo Tigerhammer, un vieil officier de Dragon Island qui a rejoint avec ses troupes les loyalistes dés le début du conflit. Sa nomination est clairement politique, mais n'a pas vocation à être pérenne. En effet, il est officieusement d'ores et déjà prévu de placer le capitaine Cordelius Blackbear, ancien officier du Bureau Continental d'Investigation et pionnier de la mise en place des procédures de criminalistiques par l'établissement des fichiers statistiques , à la tête du service au bout de quelques temps.

La plupart des agents sont d'anciens marshalls, sheriffs et membres du bureau d'investigation habitués à menés des enquêtes et à obéir à une hiérarchie. Toutefois, on trouve au final des agents issus de milieux variés : anciens militaires, chasseurs de primes, explorateurs, scientifiques, agents administratifs et même d'anciens gangsters particulièrement talentueux à qui on offre là une seconde chance.

Pareillement, Lionson a voulu profiter de la création de cet organisme nouveau pour appliquer sa politique d'égalité des races. L'Agence possède des quotas de Feathers et de Scales qui sont fixés en fonction du pourcentage qu'ils représentent dans la population. Ainsi, l'Agence compte quinze Feathers et dix Scales. Il n'y a pas de distinction salariale ou hiérarchique entre ces agents et les autres, ce qui fait que pour eux, travailler pour l'Agence Blackstone est une véritable promotion sociale.

En matière d'égalité des sexes, pas de discrimination positive, mais la possibilité pour une femme de postuler aux mêmes sélections et statuts qu'un homme. Toutefois, les femmes candidates sont très rares, et les retenues encore plus. Actuellement il n'y en a que 5.

Pour l'heure, l'Agence ne compte qu'un seul bureau, un vaste bâtiment situé en plein cœur de la capitale, mais il y a le projet de construire des antennes dans d'autres villes.

Les moyens financiers de l'Agence sont conséquents mais pas illimités, car il est difficile de faire voter un budget trop conséquent tout en restant discret. Toutefois, dans la mesure du possible, l'Agence essaie de répondre favorablement aux demandes de crédits de ses agents… même comme les délais pour débloquer les fonds reste assez important, c'est la plupart du temps aux agents eux-mêmes d'avancer leurs frais.

Les Agents de Blackstone ont pour mission de localiser, étudier, puis résoudre les problèmes engendrés par la Pierre Noire avec un maximum de discrétion, afin de ne pas provoquer de panique dans la population. Cette tâche est rendue délicate, d'abord par les Disciples de la Pierre Noire, fanatiques à l'influence sans cesse grandissante qui cherchent n'importe quel prétexte pour avancer leur théorie, selon laquelle la Pluie de Pierre est un signe divin qu'il faut respecter. Mais aussi par les Traditionnalistes Radicaux, branche dure du mouvement politique opposé au gouvernement, qui cherche à employer cet événement pour prouver l'impuissance du président à gérer une affaire de cette envergure.

La plupart des affaires que les Agents ont à traiter concernent des cultures ravagées, du bétail décimé ou encore des bâtiments effondrés, sans véritable impact autre que la perte de bien. Dans ce cas les Agents font un peu office d'expert en assurance au service de l'état, organisme auprès duquel chacun essaie d'obtenir la signature indispensable à l'obtention d'aides financières.

Mais parfois, les cas sont plus sérieux, voire franchement inquiétants. Des plantes semblent grouiller d'une vermine jamais vue jusqu'ici, des animaux mutent bizarrement et adoptent des comportements agressifs, ou encore des personnes

deviennent folles et se mettent à agir comme des possédés. Dans ces cas-là, il s'agit d'agir vite et efficacement, afin de stopper au plus vite la menace.

Peut-être plus inquiétant encore, certains scientifiques, travaillant parfois pour de grands groupes industriels, ignorent les interdictions de l'état et étudient les propriétés incroyables de la substance extra-terrestre, obtenant parfois des résultats impressionnants mais souvent hors de contrôle.

Ainsi, si les Agents sont avant tout des investigateurs, ils sont également des hommes d'actions qui doivent avoir les nerfs solides, et faire ce qu'il faut pour rester discrets.

Plaque d'agent de Blackstone

Plaque d'agent spécial de Blackstone

TIMELINE

DATES CLEFS

1678 : découverte de Sunset Island par Marvin Longcat

1684 : reddition du Chef Sparrow Deux-Flèches, Sunset Island est dite « sous contrôle »

1684 : création de réserves pour les tribus Feathers

1711 : découverte de Dragon Island par Marvin Longcat

1714 : fin de la campagne de pacification de Dragon Island

1729 : début des soulèvement de Dragon Island contre le continent

1731 : indépendance de Dragon Island avec le roi autoproclamé Spike Tigerhammer

1742 : A la mort de son père, Lance Tigerhammer signe la fin de l'indépendance

1767 : la grande inondation de la ville de Saint-Noah fait plus de 10 000 morts

1789 : établissement de la constitution de l'Archipel, Graham Loxodont premier prési-dent

1797 : création des partis Traditionnaliste de Loxodont et Utopiste d'Alexander Ply-mouse

1800 : décès de Graham Loxodont, première élections présidentielles

1800 : élection de Louis Bearing, Traditionnaliste élu pour 7 ans

1814 : première ascension réussie du Mont Nugget par Hudson Dormouse

1835 : élection de Jack Hareford face à Terence Foxter, premier Utopiste président

1837 : assassinat de Jack Hereford par Tommy Lee Skunk

1837 : élection de Terence Foxter, Traditionnaliste

1851 : élection du président Martin Goodrat, Utopiste

1852 : la politique sociale de Goodrat provoque la dissension chez les riches proprié-taires

1854 : Martin Goodrat doit démissionner, élection de Ronald Redhound, traditionnaliste

1859 : le parti Utopiste devient parti Progressiste avec Theodor Wolfsvelt

1861 : Redhound est réélu de façon douteuse contre Wolfsvelt

1863 : début de l'établissement des lignes de chemin de fer transcontinentales

1876 : Jeffrey Buffalowes, traditionnaliste, propose sa loi de fonctionnariat des esclaves

1877 : création du mouvement suprématiste Furs For First

1877 : guerre d'indépendance déclarée par Anton Von Wollf au nom des Shemites

1881 : bataille de Saint-Shem

1882 : fin de la guerre, démission de Buffalowes remplacé par John Gooddog

1886 : mort de vieillesse de John Gooddog, élection de Abraham Lionson

1887 : pluie de pierre noire sur tout le pays, fondation de l'Agence Blackstone

1888 : aujourd'hui…

Un peu de Géographie

L'Ark

Il s'agit de l'île où s'est développée la civilisation des Furs. Il existe d'ailleurs une polémique à ce sujet, car certaines tribus Feathers, très présentes dans les terres sauvages de l'île, prétendent qu'elles habitaient déjà le continent avant le débarquement des Furs, ce qui paraît impossible car selon leur religion il n'existait aucun peuple avant le débarquement de l'Ark. Pour les Furs, les Feathers sont arrivés juste après, porté par la mer sur les débris de leur navire coulé par leur insouciance.

Véritable continent d'environ 7 000 000 de km² pour près de 7 000 000 d'habitants, et ayant vaguement la forme d'une goutte d'eau, l'Ark connait des températures allant du désertique chaud dans la région centre sud de l'île, jusqu'aux grandes forêts hivernales dans la pointe nord. Les principales villes du continent sont également les quatre grands ports de l'île : Saint-Noah, la capitale, est située sur la côte est et compte environ 1 000 000 d'habitants, Saint-Ham sur la côte est également mais plus au sud (700 000 habitants), Saint-Shem au sud (800 000 habitants) et Saint-Japheth à l'Ouest (500 000 habitants). On peut rajouter à ces villes New-Ark City qui est de très loin la plus grande ville du centre des Terres (400 000 habitants) et sert véritablement de trait d'union entre les côtes, et New-Haven dans le Nord (100 000 habitants), de bien moindre importance, mais qui est tout de même la ville la plus importante de cette partie du continent.
L'autre moitié de la population se répartit entre des dizaines d'autres villes comptant très rarement plus plus d'une dizaine de millier d'habitants..

Toutes les cultures connues sont présentes sur l'île, avec environ 75% de citoyens Furs, 15% de Feathers pour la plupart vivant dans des terres réservées et 10% de Scales tout juste sorti de leur esclavage au moins partiel. L'actuel président de l'Ark est Lionson, qui vient d'être élu pour cinq ans et est le premier représentant du parti progressiste (opposé au parti traditionnaliste) à arriver au pouvoir depuis plus d'un siècle.

Sunset Island

Sunset Island est la première île à avoir été découverte par les explorateurs partis re-connaître les océans, et pour cause, elle est la plus proche et la seule visible depuis le continent (plus précisément, depuis le Mont Nugget).

Elle a été découverte il y a près de deux siècles par le célèbre navigateur Marvin Longcat, et c'est aujourd'hui un de ses descendants, Maximilian Longcat, qui la gouverne.

A sa découverte, l'île était peuplée de plusieurs tribus de Feathers, notamment par les Sparrows, qui ont tous été dispersés de force par les colons. Aujourd'hui, la culture Sparrow est en voie de disparition, et on retrouve ses descendants disséminés dans tout le continent. Sunset Island est surtout connue des continentaux pour sa capitale, le riche port de New-Eden (250 000 habitants) et ses nombreuses mines de minerais précieux.

L'île possède encore une forte population de Feathers, soit « employés » de l'île, soit parqués dans la réserve d'Eden Garden.

Dragon island

Dirigé d'une main de fer par l'inflexible gouverneur Wolfhampton, cette vaste et très riche île située au sud de l'Arkh est le principal vivier d'esclave Scales.Egalement découverte par Longcat sur la fin de sa vie, plus de 30 ans après Sunset Island, l'île a connu un sort moins enviable...

Les Furs ne connaissaient pas encore les peuplent Scales et croyaient qu'ils étaient responsables du naufrage d'un des fils de Noah, ils ont du coup eu une attitude encore plus violente à leur égard.
Après de terribles guerres colonisatrices de plusieurs années menées par le général Rooster, l'île est dé-finitivement passée sous contrôle Furs et les Scales ont presque tous été mis en escla-vage, à l'exception de quelques renégats qui survivent comme ils peuvent dans les marais insondables de l'île.

Les grandes villes

New Arkh City

n'existait pas avant l'arrivée du chemin de fer. Elle a été développée à partir de Arkh Town, qui a vu sa population passer de 40000 à 400000 habitants en moins de 25 ans ! Ville centrale du continent, c'est la ville marchande par excellence, par laquelle transitent quasiment toutes les productions de l'Arkh.

La ville a tout particulièrement choyée les banques pour qu'elles viennent s'installer, assurant aux entre-prises qui viennent s'établir toutes les possibilités de prêts imaginables. Ainsi, le siège de l'Hamsterdam Bank, la plus puissante banque du continent, s'est même déplacé de la capitale à ici il y a quelques années.

De même, la ville est connu pour ses saloons, hôtels et restaurants gigantesques et pour son prestigieux casino, le Shamrock, qui permettent aux bouseux de tout l'Arkh de venir dépenser leur argent facilement et en tout confort !

Enfin, la ville engage de très nombreux sheriffs répartis en différents postes selon les quartiers pour garantir la sécurité de tout ce bouillonnant petit monde. Toutefois, les sheriffs de New Arkh ont la réputation auprès de leur confrère d'autres villes d'être d'avantage des fonctionnaires administratifs que de vrais hommes de loi.

New Eden

est la capitale de Sunset Island, l'île des Feathers découverte par le naviga-teur Marvin Longcat il y a plus de deux siècles déjà alors qu'il était encore tout jeune. Le moins que l'on puisse dire c'est que les colons n'ont pas été tendres avec les tribus locales de feathers, et après d'infructueuses tentatives de « négociations » durant les-quels les colons demandaient aux tribus Feathers de leur céder tout en échange de trois fois rien, une véritable guerre a éclaté.

Malheureusement pour les tribus feathers, elles ne maîtrisaient pas encore la poudre, et la lutte fut inégale. Les tribus Crow, Ea-gle, Hawk et Beacon furent quasiment réduites à néant, aussi le sage Deux-Flèches, chef des sparrow et du Conseil des Airs, accepta de négocier la fin de la guerre, même si cela coûta la liberté aux peuples feathers. Désormais, les tribus devraient vivre isolées les unes des autres dans des réserves situées sur des territoires ingrats dé-limités par les colons, et seuls ceux qui acceptent un contrat de servitude auprès d'un notable Fur -sorte de demi esclavage- ont le droit de circulation entre leur réserve et leur lieu de service. Pour assurer le maintien de l'ordre, New Eden possède sa propre armée établie au sein même de l'enceinte de sa ville fortifiée.

Pour le visiteur continental, il est toujours saisissant d'arriver face aux hautes palissades et tourelles armées de la cité, et de se balader au milieu des larges et belles rues par-courues sans cesse par des soldats aux uniformes impeccables. Symbole de ce sys-tème colonial répressif, le pénitencier de Last Hope accueille des détenus venus de toute l'archipel. Sunset Island est une province autonome de l'Arkh sous la direction du gouverneur Joseph Longcat, descendant du célèbre explorateur. Cependant, Sunset Island est soumise à de nombreux accords politiques et commerciaux qui font que les citoyens de l'île vivent quasiment comme des continentaux, si ce n'est le luxe de pouvoir exploiter des terres aussi fertiles et riches en pierres précieuses avec une main d'œuvre captive si bon marché.

New Haven

est la seule grande ville du nord, région couverte de colline et de mon-tagnes densément boisées, territoire des grands animaux sauvages. C'est dans le nord que se situent les plus grands arbres ainsi que les principaux gisements de fer, d'or et d'argent, et une bonne partie de la vie de New haven est liée à celle des nombreuses exploitations minières et forestières des en-virons.

Ainsi, il existe en vérité des centaines de villages disséminés un peu partout dans la région, mais avec peu de liens entre eux, et la ville de New Haven fait office de trait d'union entre tous, notamment lors des Hivernales, une grande fête marquant le début de l'hiver durant laquelle chaque village envoie ses champions défendre ses couleurs lors de grands jeux populaires comme le coupage de bûche, la course sur tronc flottant ou encore la lutte de l'Ours ! Le Mont Nugget situé non loin, est avec plus de 3000 mètres d'altitude le point culminant de l'Arkh.

La région est en hiver sujette à de terribles hivers que le reste du continent ne connait pas, et c'est la seule région qui connait de fortes et régulières neiges de décembre à février. Le climat est si dur en cette saison qu'il n'est pas rare que les villages se voient totalement coupés, aussi cer-taines familles de mineurs, trappeurs et bûcherons font le choix de demeurer à New Haven tout l'hiver et de ne retourner dans leurs villages qu'une fois des temps plus cléments revenus. New Haven a également la réputation d'être un peu « en marge » du continent, et il est vrai que l'administration y est moins présente, ce qui pousse les dirigeants locaux à souvent prendre leurs propres décisions.

Rooster City

est la capitale de Dragon Island, une île découverte par Marvin Longcat sur la fin de sa vie, et sur laquelle les peuples Scales ont été découvert. Longcat ayant sur sa fin de vie regretté la façon dont la colonisation de Sunset Island s'était passé, il a usé de son influence pour éviter une guerre avec les Scales. Il a insis-té pour arriver avec une force armée, mais aussi religieuse, bien plus conséquente, afin de s'assurer de pouvoir imposer la doctrine continentale avec le minimum d'affrontement. Le roi de Dragon Island, Smog l'Incendiaire, a été terriblement impres-sionné par la puissance militaire et le faste religieux qui a débarqué sur son île, et a accepté de se convertir au culte Noé et de confier son peuple à « l'éducation Fur ».

C'est ainsi que petit à petit, les Scales sont tous devenus esclaves et propriétés de co-lons furs, sous prétexte de leur « enseigner peu à peu les préceptes de Noé après tant de siècles d'errance ».

Aujourd'hui Rooster City est un très riche port colonial, Dragon Island étant une île particulièrement fertile. Malgré ce que l'on pourrait penser, la capitale de Dragon Island n'est pas une ville sinistre, loin de là. Au contraire, le gouverneur Wolverhampton a su en faire l'une des villes les plus agréables, propre, et sûre de l'Archipel de Noah. Les esclaves n'y sont pas mal traité, et la misère n'existe quasiment pas dans cette cité qui embauche énormément de personnes à son service.

De même, le taux d'alphabétisation est très bon, même chez les scales qui bénéficient jusqu'à leur 10 ans du droit d'aller à l'école avec les autres enfants (mais au fond de la classe). Quand à son université, la Dragon Academy, elle est considérée comme la meilleure dans les disciplines médicales et naturalistes, et surtout elle est la seule à être mixte, mais uniquement sur le premier cycle. Rooster City n'est donc vraiment pas la cité d'incultes dépeinte par les anti-shemites qui font l'amalgame avec les fermiers plus reculés.

Saint Ham

est la 3ème ville la plus peuplée de l'Archipel, mais elle souffre sans cesse la comparaison avec une capitale trop proche qui bride son rayonnement culturel. Ain-si, Saint-Ham est surtout connue pour être la rivale de toujours, que ce soit intellectuellement avec son université Camford, culinairement avec son Tomato Toe qui est une variante à la sauce tomate du Pepper Finger, ou sportivement avec son gigantesque Eden Garden, stade de la fameuse équipe de baseball, les Green Socks.

C'est d'ailleurs le seul domaine où la suprématie de celle qu'on surnomme « la seconde ville de l'est » est indéniable, les Green remportant quasi systématiquement la Ligue Major, face aux Red Caps de Saint Noah, aux Blue Shirts de Saint Shem, aux Grey Gloves de New Arkh City, aux White Pants de Saint Japheth, aux Brown Cleats de New Haven, aux Black Bats de Rooster City et aux Pink Balls de New Eden. Ces derniers étant la risée de la ligue, et pas seulement pour leur nom !

Saint Japhet

est la grande ville de l'Ouest. Longtemps très isolé du reste du continent par faute de chemin de fer, la cité a pris l'habitude de fonctionner de façon très autonome, sans vraiment se soucier de ce qui se passe ailleurs, et quand la Central Continental Company a permis aux élus de la capitale de vraiment découvrir la ville, ils se sont aperçus que celle-ci était bien plus avancée socialement et artistiquement qu'ils n'avaient pu l'imaginer.

En effet, c'est à Saint Japhet que sont nés le poète et philosophe Ralph Elkerson, le fondateur du premier grand journal le Saint-Japhet Ga-zette David Weaselmann et le docteur utopiste Alexander Plymouse, politicien et hy-giéniste social.

Celui-ci est resté maire de la ville durant près de 50 ans, jusque sa mort en 1837, à 89 ans, quelques semaines seulement après l'assassinat de son ami le prési-dent Jack Hareford. Plymouse est cinquante ans plus tard toujours considéré par les habitants de la cité comme étant le plus grand homme politique de tous les temps. Une grande statue à son effigie surplombe la place centrale de la ville qui porte également son nom. Aujourd'hui encore, le Plymouse hospital qu'il a fondé continue de prodiguer soins aux malades, assistance aux orphelins et asile aux aliénés.

Saint Noah
est la capitale du pays, et le centre culturel et politique du continent. L'Arche, une imposante statue de bronze de plusieurs dizaines de mètres de long, rappelle aux navires qui débarquent qu'ils arrivent là où la civilisation a commencé à se développer. Le Grand Aquarium du jardin zoologique de la prestigieuse université d'Oxbridge réunit badauds et naturalistes, alors que les amoureux du théâtre et de la grande musique dînent ensemble avant la dernière représentation de l'Opéra Shellship.

Quand aux politiciens et aux grands magistrats, ils se croisent sur les marches du prestigieux Temple Tribun, surnommé La Tribune. Ceux qui cherchent le vrai visage de la ville iront dans le district populaire de Port-Loyal pour déguster un Pepper Finger, une saucisse de poisson épicée servie dans un pain chaud avec des oignons bouillis et de la moutarde.

Quand à ceux qui se contentent de connaître le monde au travers des lignes d'un journal, ils ont l'embarras du choix entre le sérieux Saint Noah Times, l'engagé Unbeliever, ou encore l'outrancier Incredible ! Mais tous, hormis les moins recommandables ou les plus désespérés, éviteront le tristement célèbre quartier de Red Corner, connu pour sa criminalité, sa misère et son immigration Scale.

Saint Shem
est la deuxième ville la plus peuplée de l'archipel, et sans doute la plus prospère, grâce à son commerce privilégié avec Dragon Island. On la surnomme la Capitale du Sud et sa devise à elle seule résume les valeurs locales : L'Honneur est Beau. L'esthétisme soigné des bâtisses en bois repeintes chaque été, les rues soigneu-sement entretenues par une cohorte de scales discrets, les immaculées robes de mousseline blanche portée par les jeunes dames ou encore les impeccables uni-formes des officiers de South Point sont autant de rappel à la perfection sudiste.

Cette recherche permanente d'excellence a produit des commerces d'une qualité excep-tionnelle, et c'est ici que l'on trouve les meilleurs tailleurs et la gastronomie la plus fine. Malheureusement, derrière l'agréable politesse sudiste se cache une face bien plus sombre de la cité : un élitisme et un racisme convaincu, entretenue par une église bien plus stricte ici que partout ailleurs. Si les grands et les puissants méritent toutes les éloges, au contraire, les faibles et les anormaux n'ont ici pas leur place, et beaucoup de sudistes ont du mal à accepter que la capitale, qu'ils jugent corrompue, leur dicte leur façon de vivre. Le bâtiment le plus emblématique de la cité est l'Eglise du Jugement Dernier, lieu de culte où a été signé devant Noah la reddition Shémite à la fin de la guerre d'indépendance.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLES

Le jeu de rôle sur table n'est ni tout à fait un jeu de société coopératif, ni vraiment un conte interactif.

Pour ceux qui ont connu les livres-dont-vous êtes le héros, ce n'est pas non plus une version «à plusieurs joueurs» de ces ouvrages. Pourtant, on y retrouve un peu de tout ça.

Chaque joueur incarne un personnage qui évoluera dans une histoire contée par le meneur de jeu. Ce dernier posera le cadre de l'histoire, décrira les paysages, plantera le décor.

Les joueurs eux interviendront dans ce contexte, en décrivant ce que font leurs personnages, en les faisant parler. Et en retour, le meneur de jeu incarnera tous les personnages qui ne seront pas interprétés par les joueurs.

Du coup, on peut comparer également le jeu de rôle à un jeu vidéo : les joueurs ont le contrôle de leur personnage comme s'ils avaient une manette en main, et le meneur remplace l'ordinateur. La différence majeure, c'est que les possibilités de jeu ne sont limitées que par l'imagination de chacun... ainsi que par le cadre des règles du jeu. Car oui, l'un des aspects fondamentaux du jeu de rôle, ce sont les règles.

Ce sont elles qui donnent une légitimité aux actions entreprises, elles qui évitent l'anarchie narrative. Il ne suffit pas qu'un joueur annonce un fait pour qu'il se réalise, il va falloir non seulement que le meneur de jeu le valide, garantissant la cohérence de la narration avec l'univers dans lequel le jeu se déroule, mais aussi parfois faire appel à un jet de dés (ou d'une carte, à Blackstone), pour refléter l'aléa d'une action entreprise.

Ainsi, en fonction du résultat obtenu, l'action entreprise sera un succès, ou un échec. Mais dans tous les cas, la narration reprendra, avec la prise en compte de cette donnée... Ce n'est toujours pas clair ? Normal. Le concept n'est pas évident. Alors essayons d'éclaircir ça avec un long exemple de partie.

Djez a réuni ses potes Nad, Gus et Mike pour une partie de Blackstone dont ce sera lui le meneur. Trois ou quatre joueurs et un meneur est un bon nombre pour jouer au jeu de rôle. A moins les interactions seront appauvries, et à plus il sera difficile de conserver un bon rythme de jeu pour chacun.

Les 4 amis se sont donnés rendez-vous chez Djez à 20h, un samedi soir, histoire de ne pas avoir à se soucier du réveil le lendemain, parce qu'ils savent qu'une séance de jeu peut durer 5 ou 6 heures. Djez se place en bout de table, puis les autres se répartissent tout autour de la table. Nad déballe un sac duquel elle sort chips et soda, Gus a ramené des clémentines pour tous, pendant que Mike va chercher des biscuits et faire du café pour tout le monde ; chacun prépare à sa façon la longue soirée à venir !

Djez distribue aux joueurs crayons, gommes, cartes à jouer et fiches de personnages qu'ils ont remplis une séance précédente, et sur laquelle figure toute les informations importantes pour qu'ils puissent jouer. Djez et ses amis se sont mis d'accord pour que ce soit lui qui conserve toutes les fiches pour plus de simplicité, mais certains joueurs préfèrent conserver eux-mêmes leurs fiches, dans des classeurs ou des pochettes dédiées, afin de pouvoir les consulter et relire leurs notes avant chaque partie.

Djez installe l'ambiance. Pour cela, il pose devant lui l'écran du jeu, petit paravent de carton posé sur la table, orné d'une illustration de Blackstone du côté des joueurs et de tables résumant les règles du jeu de son côté. L'écran lui servira à cacher ses notes. Puis, il allume son lecteur à bas volume pour mettre en fond sonore une compilation des meilleures musiques western d'Ennio Morricone.

Enfin, il allume un halogène et éteint les plafonniers pour créer une atmosphère plus feutrée. Tout cela n'est pas indispensable, mais facilite l'immersion et permets de rentrer tout de suite dans l'ambiance. La partie est prête à commencer.

DJEZ Bon, comme ça fait longtemps qu'on n'a pas joué, je propose de refaire un tour de table de qui joue qui.

GUS OK. Alors moi je joue le Docteur Bearmington, un jeune médecin de guerre ours polaire qui a rejoint Blackstone pour pouvoir étudier au plus près les conséquences de la Pierre Noire.

NAD Moi je joue Sean O'Raccoon, jongleur et lanceur de couteau issu d'une famille de forain. Il veut prouver à tous que les siens ne sont pas que des voleurs de poules !

DJEZ On a bien fait de faire le tour de table ; j'avais zappé que tu jouais un gars finalement ! Djez en prends note rapidement sur son carnet pour éviter de faire une erreur lors de la narration. En effet, si une femme peut sans souci jouer un personnage homme et vice versa, il faut veiller à rester attentif lors des scènes de dialogue pour ne pas s'embrouiller.

MIKE Et moi je joue Morgan Friguane, une version lézard du Django de Tarantino, et je suis ici pour botter des culs ! (Tout le monde rit à cette dernière remarque).

DJEZ OK, cool ! Alors je vous résume où on en est : la dernière fois vous avez été envoyé en mission à DustTown parce que le sheriff du bled, PorcoGrosso, a envoyé un télégramme à l'agence Blackstone pour dire que plusieurs bêtes ont été retrouvées vidées de leur sang ! Pourtant quand vous êtes arrivé, plus de problème, le sheriff raconte qu'il n'a envoyé aucun télégramme ! C'est comme si rien ne s'était passé ! Mais vous avez vite remarqué par hasard que certaines personnes étaient très bizarres : le sheriff, le barman, mais aussi la patronne du bordel, semblent avoir curieusement peur du feu. Vous les avez suivi et observé, et vous avez remarqué que la nuit tous les trois sortaient pour retrouver, juste en dehors de la ville, un étrange gars avec une grande cape noire. Lorsque vous avez voulu les interpeller, ils se sont tournés vers vous et vous ont attaqués... comme des vampires !

MIKE Ah oui je me souviens, c'était chaud mais on les a défoncés !

NAD Euh !... moi j'ai été salement mordu à la gorge, quand même !

GUS Oui, j'ai même dû faire les premiers soins pour pas que tu meurs !

MIKE (en rigolant) Oui, bon, des détails, quoi !

GUS Et y en a pas un qui s'est sauvé, pendant ce temps-là ?

DJEZ En fait, ils sont deux à s'être sauvé : Miss Pussycat la maquerelle et le mystérieux rongeur masqué ! Quand vous avez examiné les corps des deux que vous avez abattu, vous avez vu que chacun portait d'ancienne traces de morsure au cou, des morsures qui ressemble à celle que tu as, O'Raccoon ! Et justement, on va reprendre là, juste après cette grosse baston !

MIKE Putain O'Raccoon, tu t'es fait vampirisé !

GUS Attends, on en sait rien. Djez, je peux faire un test pour examiner la morsure, pour voir si je vois quelque chose de chelou.

DJEZ Ouaip, tu peux me faire un test de médecine, avec Trèfle.

GUS J'ai la spécialité, je peux utiliser du pique ?

DJEZ Ouaip, du pique ou du trèfle, du coup les deux marchent.

GUS Du coup, j'ai 7 en trèfle de base et je joue un 10 de pique, ça me fait 17 !

DJEZ (qui pioche un 4 de carreau) OK moi j'augmente pas la difficulté vu que j'ai pioché une mauvaise couleur. Du coup ça reste à 15, tu réussis!

MIKE 15 de difficulté de base ! Putain, c'est chaud !

DJEZ Ouaip, c'était dur à voir. Bearmington, en examinant la plaie de plus près, tu vois une sorte de long et fin asticot noir en train de s'enfoncer sous la peau de O'Raccoon !

NAD Virez moi ça, vite !

GUS OK, je prends une pince dans ma trousse de médecin, et j'essaie d'extraire le ver.

DJEZ Aucun souci. Comme tu l'as vu à temps, tu l'extirpes sans souci. Par contre, tu réalises deux trucs horrible. D'abord, le ver fait presque 15 centimètres de long et a un petit visage presque humain. Ensuite, il semble fait de Pierre noire !

MIKE OK, j'ai compris, je change la musique d'ambiance ! Alien, ça vous va ?!

(Mike se lève pour changer la musique)

NAD On est sûr que j'ai plus rien dans le cou au moins ?! Parce que si ça se trouve, c'est ces saloperies qui ont pris le contrôle de PorcoGrosso. Peut-être que c'est pour ça qu'ils se souvenait plus de rien !

GUS C'est bien possible, oui. Djez, je n'ai rien vu d'autre lors de mes examens médicaux ?

DJEZ C'est difficile d'être sûr à 100%, mais a priori, pour toi il n'y a plus rien dans le cou de O'Raccoon. Les plaies semblent «saines». (Djez mime les guillemets avec ses doigts) Par contre, clairement, tu vois grouiller des saloperies sous la peau des deux cadavres !

MIKE Faut absolument qu'on arrête les fuyards sinon ils vont infecter tout le monde ! Y a moyen de les pister ?

DJEZ De nuit tu penses que ça va être chaud... Mais comme la nuit est claire, ce n'est pas impossible, surtout que Miss Pussycat avait été bien amochée par un des couteaux de O'Raccoon !

NAD Et moi, je suis en état de reprendre mon cheval ?

DJEZ Bah tu vas souffrir, mais bon, s'il faut, tu y arriveras !

MIKE OK alors ne perdons pas de temps, allons chercher les chevaux pour partir à leur poursuite !

GUS Attends, faut qu'on assure le coup : imagine qu'il y en ait d'autre ! On devrait peut-être chercher des renforts, ou au moins envoyer un télégramme pour prévenir Blackstone au cas où il nous arriver quelque chose !

NAD Mais pendant ce temps-là, ils vont se barrer !

GUS Pas forcément, on a des chevaux, pas eux !

MIKE Et t'es sûr qu'ils vont pas prendre des chevaux plus loin ?

NAD (s'adressant à Djez) On aurait le temps de retourner à la ville prévenir les adjoints du sheriff avant que les vampires aient le temps de faire trop de chemin ?

DJEZ Ah ça, vous en savez rien ! Mais il va falloir prendre une décision rapidement : qu'est-ce que vous faîtes ?!

GUS Bon, on va couper la poire en deux : je vais retourner prévenir les sheriffs, et vous deux vous lancez la poursuite !

MIKE OK, c'est parti !

NAD Euh, je ne sais pas si c'est une bonne idée de se séparer !

MIKE Mais si t'inquiète, ça va le faire !

DJEZ Bon, OK. Du coup O'Raccoon et Friguane, vous allez faire un test d'équitation en Pique pour voir à quelle vitesse vous allez. On s'occupera de votre poursuite après. Pendant ce temps, Bearmington, tu rebrousses chemin, et assez rapidement justement, au bout de peut-être une demie heure de cheval, tu vois deux des adjoints qui viennent dans ta direction.

GUS (parlant alors au nom de son personnage) Ah vous êtes ici ! Je vous cherchais justement ! Nous sommes tombés nez à nez avec ces vampires ; ils sont plusieurs et le mal se répand ! Mes camarades sont à leur poursuite ! Nous devons absolument retourner à la ville pour prévenir l'Agence Blackstone de ce qui se passe ici : nous avons besoin de renfort!

DJEZ (prenant un accent nasillard pour interpréter un des adjoints) D'accord m'sieur, on se charge de tout ! Vous avez besoin de soin ?

GUS Non, ça va aller merci ! Nous devons faire vite !

DJEZ (prenant une grosse voix, pour simuler l'autre adjoint). Permettez-nous d'insister m'sieur, vous avez l'air tout pâle ; une piqûre vous fera du bien !...

GUS Une piqûre, mais qu'est-ce que vous racontez ?!

DJEZ (redevenant narrateur) Tu vois que le plus gros des deux adjoints sort en effet une seringue qui semble pleine d'une espèce de sang noirâtre qui s'agite tout seul ! Quand au gringalet, il essaie mine de rien de se placer dans ton dos, comme s'il s'apprêtait à te saisir !

GUS (continuant de jouer son perso) Putain d'merde, vous en êtes !!!

NAD (commentant la scène) J'avais dit que c'était pas une bonne idée de se séparer ! (Mike rigole)

DJEZ Alors, tu fais quoi Gus ?

GUS Qu'est-ce que tu veux que je fasse ?! Je dégaine mon flingue en criant « enfoirés » !!!... Init' ?

DJEZ (hochant la tête) Init' ! (L'init' est l'abréviation de «test d'initiative», ce qui sous entend qu'un combat se prépare et que l'ordre de résolution des actions devient capital !) Alors que Gus regarde sa main de carte pour choisir celle qu'il va jouer, Djez consulte ses notes pour retrouver la fiche des ennemis.

Nad s'installe confortablement sur son siège en proposant des chips à Mike, qui pour sa part est en train de chercher un CD de Dezperadoz pour mettre une musique plus propice à un affrontement musclé ! Chacun se prépare à sa manière à savourer la scène qui se prépare !

- Je crois que t'as pas bien compris où t'étais, mon gros ! Ici, on n'aime pas trop que les étrangers viennent fourrer leur nez dans nos affaires !

Pour ponctuer sa tirade nasillarde, la fouine cracha sa chique sur les bottes de l'agent Ted Redbear.

L'ours examina un instant la glaire noirâtre avant de remonter progressivement son regard jusqu'à celui du plouc insultant ; le balayage ne fut pas long, tant ce dernier était courtaud.

- T'es sourd ?! Je t'ai dit de dégager ! Alors remonte dans ton train si tu veux pas qu'il t'arrive des bricoles, mon gros !

De plus en plus exaspéré, Redbear ferma les yeux, secouant la tête. La fouine jeta un regard goguenard vers ses camarades et leur adressa un signe qui laissait entendre qu'il avait des doutes sur les capacités mentales de l'agent.

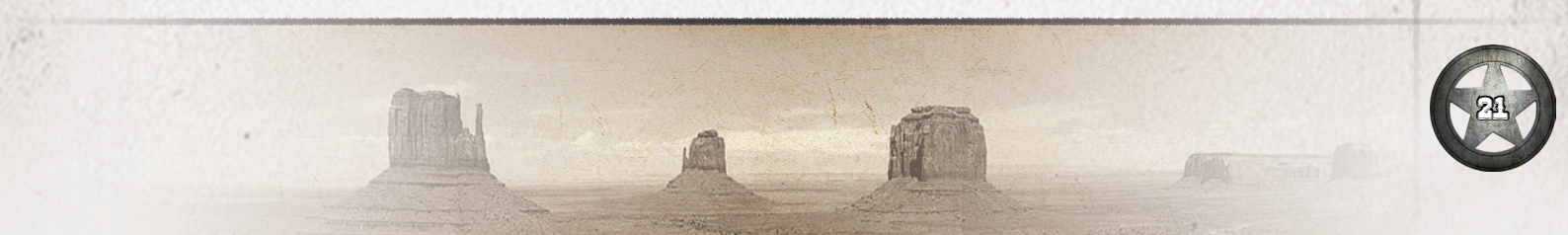
Alors, visiblement inconscient de l'impressionnant écart de carrure entre lui et l'ours, il s'avança pour envoyer valser d'une chiquenaude le chapeau de Redbear, non sans s'être mis sur la pointe des pieds pour accomplir son irrespectueuse manœuvre.

- Toi comprendre ?! Toi devoir partir où toi avoir problème ! Nous taper toi, mon gr...

Comme la foudre divine sur les blasphémateurs, le poing fermé en marteau vengeur de Redbear vint s'abattre sur le sommet du crâne du plouc. Surpris, celui-ci pu à peine réaliser qu'il venait sous le choc de se trancher la langue avant de s'effondrer, inconscient.

Ses camarades bouseux, trop prudents pour prendre le risque de lui venir en aide, en profitèrent pour se sauver. Lentement, l'agent Redbear se pencha pour ramasser son chapeau, puis repris sa route vers le champ infecté de pierre noire qu'il venait inspecter.

- Je ne suis PAS gros ! marmonna-t-il pour lui-même.



Les Caractéristiques

Chaque personnage est défini par 4 caractéristiques principales :

- **CŒUR** (la volonté, le charme, le baratin…)
- **CARREAU** (la force, l'endurance, la course…)
- **PIQUE** (l'adresse, la précision, la discrétion…)
- **TREFLE** (le savoir, la vigilance, la logique…)

A chaque caractéristique est associée une valeur allant de 1 (la moins forte) à 10 (la plus forte). Certaines créatures ont des valeurs supérieures à ces normes.

Il est également possible de développer jusque 3 spécialités par caractéristiques. (sans compter les spécialités de peuple et de profession qui ne compte pas dans cette limite).

Chaque personnage possède également deux réserves de jetons :

- **La SANTE** (jetons rouges), égale à la somme de (2xCARREAU) + CŒUR + expérience
- **La RAISON** (jetons noirs), égale à la somme de (2xTREFLE) + PIQUE + expérience

Mécanique de base

Chaque joueur aura en permanence une main de 4 cartes. Au début de chaque séance, ces cartes correspondent aux caractéristiques du joueur (Par exemple un joueur avec 7 en CARREAU commencera le jeu avec le 7 de carreau en main).

En jeu, sitôt une carte jouée, on en pioche une autre. La main est ainsi complétée pour toujours avoir un choix de 4 cartes. Le meneur lui, ne gère pas de main de cartes, il se contente de les piocher au fur et à mesure dans un paquet commun à tous les personnages non-joueurs (voir plus loin : les PNJ). Si à un moment du jeu on ne peut plus piocher, alors on mélange sa défausse pour reformer une pioche.

Lorsqu'un test est nécessaire pour évaluer la réussite ou non d'une action, le Meneur de Jeu annonce la caractéristique concernée mais pas forcément la difficulté (voir plus bas).

Le joueur choisi une carte, et fait la somme de la valeur numérique de la carte et de la caractéristique concernée pour obtenir son score.

Le meneur pioche la première carte de son paquet et ajoute sa valeur à la difficulté du test si celle-ci est de bonne couleur.

Si le total du joueur est supérieur ou égal à la difficulté, c'est un succès. Sinon, c'est un échec.

On doit TOUJOURS jouer une carte lors d'un test. En cas d'opposition, on compare le score de chaque protagoniste.

ATTENTION, dans Blackstone, certaines cartes ont des effets spéciaux qui se déclenchent APRES révélation des cartes lors d'un test (voir ci-dessous).

Mauvaise couleur

Mauvaise couleur : on appelle « de mauvaise couleur » une carte QUI N'EST PAS de même symbole que le test demandé (Trèfle, Carreau…). Dans ce cas, sa valeur est nulle. Une carte de mauvaise couleur doit être jouée seule, sans aucune autre carte, quelle que soit sa couleur.

Bonne couleur : une carte qui est du même symbole que demandé par le test est dîte de Bonne Couleur. On peut jouer autant de carte que l'on souhaite de bonne couleur depuis sa main. On additionne alors les valeurs de toutes les cartes jouées. Les spécialités permettent d'élargir les cartes acceptées comme étant de bonne couleur.

- **VALET :** jouer un valet permet de récupérer une carte de sa couleur dans sa défausse.
- **DAME :** jouer une dame permet de récupérer une carte de sa couleur dans sa pioche.
- **ROI :** jouer un roi permet de récupérer une carte de sa couleur (pioche ou défausse).
- **AS :** il vaut 15. De plus, même joué de mauvaise

couleur, il déclenche toujours une opportunité inespérée à la faveur du joueur et à la discrétion du meneur (le tir manqué abat le lustre qui tombe sur l'adversaire…)

- **JOKER :** le joker vaut 0 mais permets d'obtenir une faveur qui permets de surmonter l'épreuve de façon inattendue. En revanche, il est toujours suivi de retombées fâcheuses pour le joueur ou pour ses proches, à plus ou moins court terme. Par exemple lors d'un combat contre une horreur tentaculaire, un tir pourrait ne pas infliger de dommages mais aveugler la bête qui prise de panique ferait s'effondrer la grotte dans laquelle se passe la scène, ne laissant que quelques instants à l'équipe pour fuir !

Difficultés des Tests	
Test simple	5
Test difficile	10
Test extrême	15

En plus de ce seuil de base, le meneur de jeu tire une carte de son paquet et l'ajoute le cas échéant à la difficulté (s'il tire la même couleur que le test en cours). C'est le meneur qui décide s'il révèle cette carte aux joueurs.

En cas d'opposition entre deux personnages, chacun confronte ses valeurs respectives et le joueur obtenant le plus haut score l'emporte.
En cas d'égalité, c'est toujours le joueur actif qui l'emporte (avec une marge de réussite de 0).

Exemple :

Jack Wolfman (Pique = 9, main composée d'un 7 de pique, 2 de Carreau, 4 et 9 de Trèfle) cherche à impressionner son adversaire en tirant dans son chapeau. Le meneur déclare un test de Pique extrême (15). Jack emploie donc son 7 de pique, pour un total de 16, et espère que le meneur ne piochera pas une carte de Pique en réponse…

Facultatif
Actions collectives et prolongées

Pour les actions collectives comme pour les actions prolongées, il convient de convenir d'un score total à cumuler. (Par défaut 3 fois la difficulté d'un test). Chaque score obtenu diminue ce total. Lorsqu'il est entièrement complété, l'action est achevée. Par exemple, pour finir de défoncer une porte blindée (difficulté 15), le meneur pourrait déclarer qu'il faut cumuler 45 points de test de Carreau.

Facultatif
avantage ou désavantage

En fonction de la situation, le meneur peut considérer que les personnages sont dans une situation globalement avantageuse, ou au contraire désavantageuse.
En situation avantageuse, le personnage pioche une carte bonus avant son action. Il possède donc une main élargie le temps de son action (il devra redescendre à son maximum autorisé juste après). En situation désavantageuse, le meneur prend une carte au hasard de la main du personnage, et la défausse. Le joueur reviendra à son nombre maximum de cartes autorisées juste après le test.

Facultatif
recompenser le roleplay

A chaque fois qu'un personnage tente une action particulièrement éclatante, qu'il improvise une réplique vraiment bien sentie ou bien qu'il révèle de façon particulièrement cinématographique une spécialité, récompensez-le avec un jeton (de la couleur la plus adapté à la situation).
A l'inverse, n'hésitez pas à sanctionner les actions non-roleplay par la perte d'un jeton.

Spécialités

Chaque spécialité est libre, et représente le fait que le personnage maîtrise la réalisation d'une action particulière.

En jeu, la spécialité permet de considérer que les cartes rouges (cœur et carreau) sont de même couleur, et que les cartes noires (pique et trèfle) le sont également, sans distinction de symbole. Ainsi, si on possède une spécialité, on peut employer une carte de cœur pour un test de carreau, ou encore employer un valet de pique pour aller récupérer une carte de trèfle.

Défauts

A l'inverse des spécialités, le défaut désigne le point faible du personnage, le domaine qui lui cause problème. Il peut s'agir d'à peu près n'importe quoi (phobique, alcoolique, colérique, jaloux…).

En termes de jeu, quand il le souhaite (ET que la situation le justifie), le meneur peut essayer d'activer un défaut lors d'une scène, poussant le joueur à devoir subir son handicap. Le joueur peut cependant refuser cette activation en dépensant 1 jeton. A l'inverse, avec l'accord du meneur, un joueur peut lui-même solliciter son défaut pour être roleplay.

Lorsqu'un défaut est activé, le joueur n'est plus maître de la carte qu'il va jouer lors d'un test. En effet, c'est le meneur qui va piocher au hasard dans sa main l'unique carte qu'il jouera pour ce test !
Nous vous conseillons de récompenser le joueur par la récupération d'un jeton à chaque activation volontaire, en « récompense » de son roleplay.

Payer pour voir

Avant un test, un joueur a toujours la possibilité de payer un (ou plusieurs) jeton de la couleur du test en cours pour contraindre le meneur à révéler la difficulté totale (qui inclue donc le tirage de carte du MJ) **AVANT** qu'il ne joue sa propre carte.

Cependant, dans le cas d'une opposition, le PNJ a la possibilité de payer à son tour un même nombre de jeton de même couleur pour annuler cet effet. Toutefois, si le PJ insiste vraiment, il peut surenchérir (de même que le PNJ en réponse), et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un camp l'emporte.

Cette capacité est donc particulièrement efficace sur les tests simples, moins dans les oppositions.

Se surpasser

Suite à l'issu d'un test, un joueur a TOUJOURS la possibilité de dépenser jusque 10 jetons de la couleur du test pour augmenter d'autant son résultat final.

ATTENTION toutefois, une dépense de 10 lui fera subir une blessure/folie temporaire dû au trop grand effort.

Facultatif - Le sacrifice

Si le meneur le souhaite, il peut toujours autoriser les joueurs à dépenser jusque 10 jetons, même quand il leur reste moins que cela.

Test sa chance

Lorsque le meneur demande un test de chance pur, il pioche une carte qu'il garde face cachée, et demande aux personnages concernés de jouer une carte. Tous ceux qui ont un score inférieur à sa carte sont touchés par l'événement néfaste ! En cas de besoin de départager, la plus faible carte trinque pour tous !

Facultatif - s'entraider

Toutes les cartes « nobles » (Figures, Joker et As) peuvent être « donnée » d'un joueur à un autre lors d'un test, à condition que les personnages soient ensembles.

La perte de Raison

La Pierre Noire sera la source de bien des rencontres cauchemardesques.

Le cas échéant, le meneur de jeu peut demander un test de résistance contre l'HORREUR de la scène/créature (5 = choquant, 10 = horrible, 15 = indicible) basé sur COEUR.

Chaque point d'avantage de l'Horreur sur le cœur provoque la perte d'1 jeton de RAISON.

Si 10 points sont perdus de la sorte en un coup, le joueur s'évanouit OU gagne une folie temporaire choisie par le meneur (au choix du joueur), folie qui deviendra permanente sans suivi réel.

Si un personnage tombe à 0 de réserve suite à un test d'horreur, il perd raison et devient non joueur jusqu'à ce qu'il soit soigné.
Tant qu'un personnage a un score de RAISON inférieur à la moitié de son score de départ, il doit jouer avec une carte de moins en main (il défausse celle qu'il veut).

Se soigner

Les soins médicaux nécessitent beaucoup de temps et un cadre adéquat. Ils redonnent autant de jetons que la marge de réussite obtenue, la difficulté étant au choix du meneur, selon le type de blessure subit, mais généralement on considère que c'est un test simple avec les conditions et le matériel adéquat, et très difficile sans.

Se reposer, faire un bon repas, passer un agréable moment redonne également 1 jeton de SANTE et/ou de RAISON (au choix du meneur).

Création de personnage

Etape de création

Espèce animale

Choisissez votre espèce animale, la profession que vous exerciez avant de travailler pour l'agence (généralement marshall, sheriff, mais pourquoi pas bandit, explorateur, scientifique…) puis votre nom.

Sauf accord de votre meneur, vous jouerez un Fur, donc un animal à pelage, originaire de l'Arche, et ayant un nom à consonance anglaise comprenant votre espèce. (Wolfman, Rattinger, Redbear…)

Défaut

Choisissez un défaut à votre personnage. Celui-ci le rendra le plus vivant, et vous permettra de regagner des jetons plus facilement en cours de jeu.

Caractéristiques

Répartissez 25 points entre les 4 caractéristiques (minimum requis pour faire partie de l'agence 4, maximum autorisé 10).

Avec l'accord de votre meneur, vous pouvez avoir UNE caractéristique en dessous de 4, mais vous devez justifier en roleplay pourquoi on vous a accepté quand même (piston, recommandation, autre talent…)

Spécialités et Réserves

Choisissez 3 spécialités libres, une spécialité animale et une spécialité professionnelle (elles doivent toutes être validées par le meneur) puis calculez vos réserves de SANTE et RAISON.

Les spécialités libres

Tout personnage débute le jeu avec 3 spécialités libres. Celles-ci reflètent un domaine dans lequel le personnage est particulièrement compétent, et doivent renforcer la description du personnage.

La spécialité doit préciser le domaine précis dans lequel le bonus s'applique, et être rattachée à une caractéristique.

Par exemple, un joueur pourrait choisir la spécialité « Fils d'éleveur de chevaux » (Equitation)[Pique].

A aucun moment du jeu, un personnage ne peut posséder plus de 3 spécialités libres rattachées à une même caractéristique (pour un total maximum de 12, donc).

la spécialité animale

Tout personnage débute avec une spécialité déjà révélée, liée à la nature de l'animal qu'il incarne.
La spécialité est au choix du joueur, mais devra être validé par le meneur. Elle s'ajoute aux spécialités habituelles de caractéristique.
Elle doit être liée à une caractéristique précise, mais ne compte pas dans la limite maximum de spécialités.

Exemple :

Jack Wolfman pourrait avoir la fiche suivante : Cœur = 4(2 spé), Carreau = 4 (2 spé), Pique = 10 (5 spé), Trèfle = 7 (3 spé), et donc SANTE = 12 et RAISON = 24. Quant à sa spécialité animale, il pourrait choisir « Réputation Intimidante ».

la spécialité professionnelle

Tout personnage débute avec une spécialité déjà révélée, liée à la profession qu'il exerçait avant de devenir agent de Blackstone.
La spécialité est au choix du joueur, mais devra être validé par le meneur. Elle s'ajoute aux spécialités habituelles de caractéristique. Elle doit être liée à une caractéristique précise, mais ne compte pas dans la limite maximum de spécialités.

Exemple:

Jack Wolfman, ancien sheriff, pourrait avoir la spécialité professionnelle «Reconnaître un criminel», qui lui permet de plus facilement essayer de se souvenir s'il connaît la réputation d'un gangster.

Matériel de départ

Notez-vous en matériel : un Colt Blackstone, un Manteau Blackstone et UN élément d'équipement fétiche au choix (accord du meneur obligatoire), qui permet de doubler l'effet d'un jeton dépensé pour améliorer l'action concernée (le maximum reste +10 sur une action, mais du coup 5 jetons suffisent).

Exemple de création de personnage

Djez sait qu'il jouera un Rat, car c'est son animal fétiche, mais il décide qu'il incarnera un personnage féminin, histoire de changer de ce qu'il joue d'habitude.

Il imagine jouer une jeune femme qui a grandit à la dure dans une famille pauvre pleine de garçons voyous, mais qui en est ressorti avec une vraie envie de faire la justice.

Le meneur est OK avec l'idée générale, et lui propose de jouer un membre de la famille Ratson, famille de hors-la-loi connus pour leurs frasques tant burlesques que malhonnêtes, où seules les filles semblent avoir un cerveau entier !

Djez aime l'idée, et décide donc qu'il sera la « brebis galeuse » de la famille, reniée par les siens lorsqu'elle a accepté de devenir l'adjointe du vieux sheriff Lawrence Sheepdog, un bon bougre un peu bougon qui retrouve en elle toute l'entièreté de sa fille disparue. Soutenu jusqu'au bout par l'ancien cow-boy qui a toujours cru en elle, elle s'est présentée à Blackstone car à sa connaissance c'est la plus grande opportunité pour une femme de faire carrière. Contre toute attente et bien qu'elle ait essayé en vain de le cacher, on lui a fait comprendre que le fait d'être issue d'une famille de malfrat à jouer en sa faveur, le jury jugeant que c'était une preuve de force de caractère de vouloir servir la loi malgré des origines pareilles.

Djez cherche un jeu de mot avec Watson… et décide donc d'appeler son personnage Mary M. Ratson, anagramme de Mary Morstan, l'épouse du Dr Watson dans Sherlock Holmes.

Ayant désormais une idée assez précise pour créer sa fiche, Djez commence à la remplir. Il note son nom (Mary M. Ratson), ainsi que son espèce (Rat) et son ancienne profession (Adjoint de sheriff).

Avec l'aide de son meneur, il définit son avantage d'espèce (« Estomac en béton -carreau- » pour mieux résister à tout ce qui est écœurant), et son avantage de profession (« Calmer le jeu -cœur- » pour savoir dire les mots qui apaise les tensions).

Avec son défaut, Djez décide de mettre en avant les origines douteuses de son personnage (« Mauvaise éducation » : ne sait pas se comporter en société), persuadé que cela donnera lieu à des scènes amusantes !

Djez s'attaque désormais aux caractéristiques. Il imagine Mary très courageuse, débrouillarde, vive et tchatcheuse, mais de petit gabarit et pas très cultivée. (Cœur = 9, Carreau = 4, Pique = 7, Trèfle = 5). Il calcule ensuite ses caractéristiques secondaires (Santé = 17, Raison = 17).

Il échange également avec le meneur de jeu pour définir ses 3 spécialités de départ, et décide de renforcer ses points faibles («Élevée à la dure» -bagarre, carreau-», «Toujours sur ses gardes» -vigilance, trèfle-») et de se donner une spécialité vraiment peu commune pour sortir du lot («Oreille musicale» -pratique musicale, cœur-).

Le meneur précise que cette spécialité permettra de pratiquer ou de reproduire une mélodie, mais ne reflétera pas de culture musicale ni de connaissance du solfège, ce qui va très bien à Djez.

Il ne lui reste plus ensuite qu'à choisir son objet fétiche, («L'Harmonica de Sheepdog « : protéger les innocents), puis à recopier son matériel d'Agent de Blackstone.

EXPÉRIENCE

Récompenses

Chaque scénario vécu, notez un point de plus dans votre jauge d'expérience.

Dépense de l'expérience

Augmentation des réserves

Chaque niveau augmente de 1 point CHAQUE réserve de votre personnage.

Caractéristiques

Tous les 4 scénarios vécus, vous gagnez 1 point à placer dans la caractéristique de votre choix (maximum 10). N'oubliez pas qu'atteindre un score plus élevé peut vous permettre de débloquer une nouvelle spécialité (par exemple si vous passez de 6 à 7, voir plus haut) et améliore forcément l'une de vos réserves.

Spécialités

Chaque niveau impair donne le droit à une nouvelle spécialité (1, 3…) qui doit être choisie en accord avec le meneur, en fonction des actions réalisées.

Grade dans l'Agence Blackstone

Au bout de 5 scénarios REUSSIS, l'agent gagne le titre d'« agent spécial », une médaille, 10$ d'augmentation et un léger ascendant hiérarchique sur ses collègues !

Exemple :

John BADWOLF termine une première enquête. Il inscrit donc 1 dans sa case «expérience» et augmente ses scores de SANTE et de RAISON de 1. Il fera la même chose après sa seconde enquête.

A l'issu de sa 3ème mission, il décide d'augmenter son score de TREFLE de 1. Du coup, sa jauge de SANTE augmentera à nouveau de 1, mais sa jauge de RAISON augmentera au total de 3 (1point par le gain d'experience, plus 2 points pour l'augmentation de TREFLE)

Après sa 6ème mission, alors qu'il est d'ores et déjà Agent Spécial, il décide d'augmenter son score de COEUR, et gagne donc 1 de RAISON mais 2 de SANTE (et non pas 3, car le COEUR n'est pris en compte qu'une fois dans le calcul de la SANTE).

Ainsi, il est très facile de suivre le suivi de vos jauges, car elles sont toujours égale à :

- (TREFLEx2)+PIQUE + Expérience pour ce qui concerne la RAISON,
- et à (CARREAUx2)+COEUR + Expérience pour la SANTE.

Règles Alternatives

Introduction

Pour ceux qui sont allergiques aux systèmes sans dé, voici une alternative très simple aux cartes. Pour cela il vous suffira de dés à 10 faces (D10), trouvables dans n'importe quelle boutique de jeu spécialisée.

Explication et Différences

Caractéristiques

Les règles du jeu, caractéristiques des personnages, et autres informations techniques restent toutes inchangées. Vous pouvez donc sans aucune conversion à faire employer ce système. Simplement, vous jouerez sans main de cartes. A la place, vous lancerez un d10 chaque fois qu'un tirage de carte vous sera demandé, et ajouterez le résultat à la caractéristique concernée.

Spécialités

Pour ce qui concerne les spécialités, vous lancerez 2d10, et choisirez le meilleur résultat. Si vous obtenez un double, vous additionnerez la valeur obtenue (par exemple double 6 vaut 12). Pour les échecs, vous lancerez également 2d10, mais prendrez le pire résultat. En cas de double, le résultat vaudra « 0 ».

Capacités spéciales

Pour ce qui concerne les capacités spéciales, convertissez-les en bonus. Par exemple « visée 2 » donnera un bonus de +1 par tour passé à viser, jusqu'à un maximum de +2, et « précis 1 » donnera directement un bonus de +1.

Gérer les Personnages non joueurs

Suivant la même logique, un PNJ lancera le même nombre de d10 que son rang, mais ne gardera que le meilleur résultat, SAUF s'il obtient des chiffres identiques, dans ce cas il peut les additionner. Par exemple, si un Premier Rôle de rang 3 obtient 5-5-7, son score final sera de 10 (car il est plus intéressant de prendre les deux 5 que le 7). En revanche, s'il avait obtenu 5-6-7 ; il aurait pris le 7 (son meilleur dé).

Tester sa Chance

Opposez un lancer de D10 entre meneur et joueur.

Remarques sur la variante au D10

Même si elle est moins « thématique » que la version de base avec des cartes, il faut reconnaître qu'à l'usage elle est plus simple encore à expliquer aux joueurs et fonctionne tout aussi bien.

En revanche, on perd en immersif du gameplay ainsi qu'en contrôle de jeu : c'est pourquoi pour notre part nous préconisons la version avec cartes…

Mais c'est votre partie, pas la nôtre, alors faîtes comme bon vous semble !

Personnages prétirés

Vous trouverez dans les pages qui suivent les fiches de personnages de 6 agents de l'Agence Blackstone. Ils pourront vous servir de personnages prétirés pour commencer directement l'aventure sans avoir besoin de créer une fiche de personnage.

Ce sont des personnages iconiques de l'univers qui peuvent être interprétés par vos joueurs ou devenir des PNJ récurrents de l'Agence.

Les fiches de personnages présentées ici sont bien entendu photocopiables et vous en trouverez aussi des version PDF pour ne pas abimer votre livre, sur notre site internet :

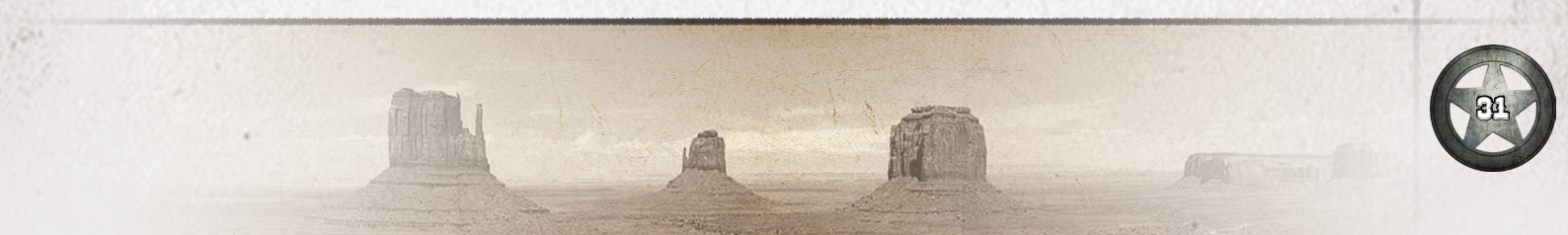
http://matraecreation.fr/digitalshop/

Sur ce site vous trouverez aussi d'autres documents pour ce jeu comme pour les autres jeux développés dans le collectif, et nous y mettront régulièrement de nouvelles aventures afin de vous permettre de continuer à explorer le monde de Blackstone.

Les héros

Voici donc les 6 membres de l'Agence Blackstone :

- John BADWOLF - Ancien Shériff
- Judith GOODCAT - Ancienne journaliste
- Lazare CROCODILON - Ancien esclave
- Mike FOXWRIGHT - Ancienne espionne
- Nuage-Noir - Ancien chaman CROW
- Ted REDBEAR - Ancien officier militaire



BLACKSTONE

Nom : John BADWOLF

Peuple : Fur (Loup)

Description : 6pieds 2pouces, 180 livres, 27 ans

Grand, élancé et doté d'un regard bleu acier à la fois dur et pénétrant.

Profession d'origine: Sheriff

Histoire personnelle :

A grandi à Underwhite, dans une ferme du grand nord.

S'est enrôlé jeune dans l'armée et a fait toute la guerre.

A son retour, est devenu sheriff de sa ville natale.

A épousé Ciel-Etoilé, une Sparrow de la réserve de North Hope.

A décide de rejoindre Blackstone suite au décès de sa femme.

Caractéristiques

♥	♦	♠	♣
7	7	6	5

Spécialités

Grand méchant Loup (intimidation)		Ancien carabinier (tir au fusil)	Bon instinct (empathie)
Réflexes du Sheriff (initiative)		Aime les chevaux (équitation)	

Défaut majeur : Intraitable : ne sait pas laisser passer une situation qui l'énerve

21	16	

Matériel

Colt Blackstone

Manteau Blackstone

Étui à cigarette fétiche (résister à la peur)

FICHE DE PERSONNAGE

BLACKSTONE

Nom : Judith GOODCAT

Peuple : Fur (chatte)

Description : 5pieds 1 pouce, 110 livres, 25 ans

Jolie fille au grand coeur qui a du répondant

Profession d'origine: Journaliste

Histoire personnelle :

Issue d'une famille aristocratique qui l'insupporte

A rompu ses fiançailles avec Nathan Longcat, neveu du gouverneur de Sunset island

A étudié à la première université ouverte aux femmes, le Otterlin College

A été engagée comme pigiste à la Gazette de Saint-Japhet

A quitté le journal pour Blackstone en apprenant qu'elle devait sa place à un piston

Caractéristiques

9

4

5

7

Spécialités

Chatte mignonne (séduction)		Douée pour le dessin (dessiner)	Journaliste attentive (fouiller)
Bonnes manières (étiquette)			Éducation solide (culture générale)

Défaut majeur : Curieuse : ne peut pas s'empêcher d'essayer d'en apprendre d'avantage

17

19

Matériel

Colt Blackstone

Manteau Blackstone

Carnet et crayon fétiche (interroger)

FICHE DE PERSONNAGE

BLACKSTONE

Nom : Lazare CROCODILON

Peuple : Scale (caïman)

Description : 6 pieds 2 pouces, 210 livres, 23 ans

Taiseux au corps massif couvert de marques de fouet

Profession d'origine: Chasseur de prime

Histoire personnelle :

A fui les plantations de Dragon Island à 14 ans

A fait 100 petits jobs plus ou moins honnêtes au port de Saint Shem

A été pris sous l'aile du Sergent Gavial, redoutable chasseur de prime

A perdu son mentor, lynché par des suprématistes Furs

A été contacté par Blackstone qui souhaitait originellement proposer le job à Gavial

Caractéristiques

♥	♦	♠	♣
4	9	7	5

Spécialités

Sang-Froid du caïman (garder son calme)	As du couteau (lancer)	Main sûre (tir au pistolet)	Chasseur de prime (pistage)
	Allure effrayante (intimider)		

Défaut majeur : Analphabète : n'a jamais appris à lire et écrire

22	17	

Matériel

Colt Blackstone

Manteau Blackstone

Poignard fétiche (combattre)

FICHE DE PERSONNAGE

BLACKSTONE

FICHE DE PERSONNAGE

Nom : Mikaela "Mike" FOXWRIGHT

Peuple : Fur (renarde)

Description : 5pieds 7 pouces, 140 livres, 29 ans

Sûre d'elle et suffisamment androgyne pour se vêtir en homme comme en femme

Profession d'origine: Espionne

Histoire personnelle :

Fille d'un escroc célèbre pendu pour s'être fait passer pour le maire de New Ark

A été placé dans un pensionnat pour jeune fille de bonne famille par le Procureur Doggerty

A séduit tour à tour un gangster, une riche héritière puis un musicien scale

A été embauchée par le Procureur Doggerty pour espionner des suspects

A postulé à Blackstone pour être indépendante de Doggerty

Caractéristiques

♥	♦	♠	♣
6	6	6	7

Spécialités

Rôle de l'espion (jouer la comédie)	Très sportive (athlétisme)	Voleuse habile (subtiliser)	Mémoire des noms (connaître quelqu'un)
Verve du renard (baratin)			

Défaut majeur : Sans limite : ne sait pas s'arrêter même quand c'est dangereux

18	20	

Matériel

Colt Blackstone

Manteau Blackstone

Foulard fétiche (se déguiser)

BLACKSTONE

Nom : Nuage-Noir CROW

Peuple : Feather (corneille)

Description : 5 pieds 10 pouces, 160 livres, 30 ans

Longiligne et affublé de gri-gri, il parle par métaphore

Profession d'origine: Shaman

Histoire personnelle :

A grandi dans la réserve Crow de Green Garden, sur Sunset Island

A reçu la formation de shaman par son grand père, Plume-d'Ombre

S'est lié d'amitié avec le professeur Pablo Gatito, passionné de culture Feather

Est devenu l'assistant de Gatito et a ainsi découvert Saint-Noah

A rejoint Blackstone avec le soutien de Gatito

Caractéristiques

♥	♦	♠	♣
6	5	6	8

Spécialités

Paroles sages (calmer)		Médecine du Shaman (soigner)	Connaissance des plantes (survie)
		Ombre de la corneille (discrétion)	Œil vif (vigilance)

Défaut majeur : Superstitieux : est plus facilement impressionné par les faits inexplicables

16	22	

Matériel

Colt Blackstone

Manteau Blackstone

Collier fétiche (soigner)

FICHE DE PERSONNAGE

BLACKSTONE

Nom : Ted REDBEAR

Peuple : Fur (ours)

Description : 6pieds 6pouces, 310 livres, 33 ans

Colosse jovial, bon vivant mais capable de terribles colères

Profession d'origine: Officier Militaire

Histoire personnelle :

Est issu d'une famille de tradition militaire

Etait lieutenant sous les ordres de Horsington à la bataille de Saint-Shem

A passé 3 mois à se faire soigner par des nonnes suite à une blessure à la tête

Est décoré de la Médaille Rubis du blessé de guerre et de la Médaille Diamant de la bravoure

A rejoint Blackstone pour lutter contre le mal qui a emporté soeur Moïra Wolverinn, son amie

Caractéristiques

♥	♦	♠	♣
5	10	6	4

Spécialités

Vétéran de guerre (bravoure)	Étreinte de l'ours (lutte)		Tactique militaire (stratégie)
Chef respecté (autorité)	Duelliste redoutable (escrime)		

Défaut majeur : Susceptible : a horreur de passer pour un imbécile

25	14	

Matériel

Colt Blackstone

Manteau Blackstone

Sabre d'officier fétiche (escrime)

FICHE DE PERSONNAGE

JOHN BADWOLF

Cela faisait plusieurs heures à présent que le forcené retenait la maîtresse d'école et ses douze élèves en otage dans la petite église qui servait d'école la journée.

Le maire, le sheriff et les autres notables de la petite ville avaient tout à tour tenté de le raisonner, mais sans y faire.

Tout le monde restait caché derrière murets, arbres et charrettes, car le chien fou tirait à la Wingchester sur tous ceux qui faisaient mine de s'approcher.

Pour tout le monde, ses exigences étaient démentes ; un cheval, 200 dollars en cash, et l'assurance qu'on le laisse partir loin !

De passage à l'autre bout de la ville pour une toute autre mission, John avait été appelé en renfort par l'adjoint du sheriff.

Dans une autre vie, le preneur d'otage avait été un brave type, travailleur, père de famille, à la messe tous les dimanches. C'était avant que le taupin bouffe tout son maïs, avant que la banque bouffe tous ses biens, avant la misère bouffe toute sa famille... Avant finalement que l'injustice ne le bouffe totalement.

Tenu au courant de la situation sur le chemin, il n'avait pas manifesté la moindre émotion. Simplement, il s'était allumé une cigarette et écoutait avec attention.

En arrivant finalement sur la scène, le sheriff et le maire vinrent ensemble à sa rencontre, mais il les écarta sans un mot avant de s'avancer droit vers l'église. Il se planta, parfaitement à découvert, à une centaine de pieds de celle-ci.

- William Doggins ? Tu permets que je t'appelles Bill ?
- Je vous permets rien du tout, barrez vous !
- C'est un sacré fusil, la Wingchester, pas vrai ? Tu l'as gardé après la guerre, Bill ?

Tout en discutant, John continuait d'avancer calmement, allumant sa dernière cigarette.

- Je vais vous plomber, je vous préviens que je vais vous plomber si vous continuez !
- C'est moche ce qui t'arrive Bill. T'es le seul brave type de cette putain de ville de bouseux. Tu sers à la guerre, tu épouses la seule fille valable du coin, tu retrousses tes manches pour sortir ta ferme de terre, et comment Noé te remercie ? En te faisant comprendre qu'il ne veut pas de toi sur son bateau pour le paradis !

Abasourdi, William ne disait plus rien. Il était comme hypnotisé par les paroles de ce loup surgit de nulle part.

- C'est moche ce qui t'arrive Bill, c'est sûr. Et c'est sûr aussi que tu le mérites ton pognon et ton canasson ! Mais putain, prendre une école en ôtage, t'as vraiment déconné ! Personne d'ici te pardonnera jamais, Bill. Tu sais comment sont les bouseux, hein ?

A présent, John n' plus qu'à une trentaine de pieds de l'école. Il voyait distinctement Doggins, appuyé contre le chambranle de la fenêtre, un bras épaulant son fusil, l'autre retenant la maîtresse.

- Bill, je te propose un truc. Barre toi maintenant. Saute par la fenêtre, cours dans les champs, va là où tu n'es jamais allé et refait toi une vie. Et je te promets que j'abbatrais personnellement le moindre connard qui voudra t'en empêcher.

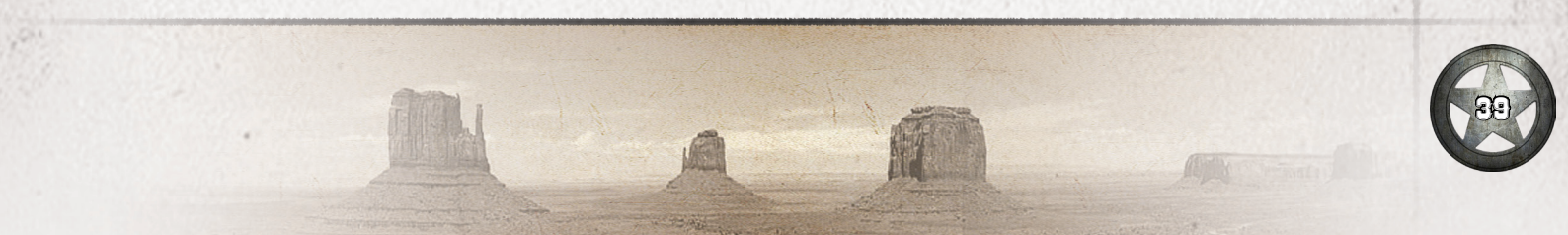
L'espace d'une vraie minute qui contenait une éternité de possibles, tous deux semblèrent méditer à l'unisson, suspendus à leurs propres songes de devenir. Mais un courant d'air vint faire frémir les branches du grand saule non loin, et rompre ce calme surnaturel.

- Comment vous vous appelez ? Doggins avait parlé d'une voit lointaine, presque fantomatique.
- John. John Badwolf.

- Merci d'avoir essayé, John.

Et avant que John ne put entreprendre quoi que ce soit, Bill retourna son fusil contre lui pour se faire éclater la tête...

Au milieu des cris, des pleurs, et de l'agitation qui gagna tout le monde instantanément, John jeta au loin son mégot de cigarette et abîma son regard sur les petites gouttes de sang qui était venu le maculer jusqu'ici, comme pour lui rappeler qu'il aurait très bien pu être de l'autre côté de cette fenêtre.



COMBAT

Initiative

Chaque joueur fait un test de CŒUR. Le score obtenu indique son score d'initiative, sachant qu'on agira par ordre décroissant.

Chaque personnage agira non seulement à son score d'initiative, mais également tous les 10 points d'initiative. En cas d'égalité, des actions simultanées sont possibles. Une action peut être aussi bien une attaque, qu'un déplacement, ou encore autre chose, selon la situation (dégainer, recharger 1 balle, cacher une chose…).

On joue jusqu'à ce que tout le monde ait épuisé toutes ses actions. Lorsqu'un personnage est pris par surprise (lors d'une embuscade par exemple), il n'a pas le droit de jouer de carte et se contente de son score de caractéristique.

Exemple :
Jack Wolfman a un total d'initiative de 22, alors que « Stinky » Ratson a un total de 16. Au final, le tour de combat se déroulera de la sorte :

- *1° Première action de Jack (22)*
- *2° Première action de Stinky (16)*
- *3° Seconde action de Jack (12)*
- *4° Seconde et dernière action de Stinky (6)*
- *5° Troisième et dernière action de Jack (2)*

Attaques & Défenses

Pour attaquer, un joueur fait un test de PIQUE en tir, de CARREAU au corps à corps / lancer. La cible se défend avec son TREFLE contre un tir, avec son CŒUR contre une attaque / un jet.

Pour ce qui concerne les attaques à distance, l'attaquant ne peut tirer qu'un seul rang au-delà de la portée de son arme, et dans ce cas il devra en cas de réussite diviser ses dommages par 2. Les armes de jets, elle, ne peuvent pas excéder leur portée maximum.
Quant au défenseur, il bénéficie d'un bonus/malus de défense en fonction de la portée où il se trouve.

Difficultés des Portées	
Bout touchant (-1m)	-10
Portée courte (-5m)	-5
Portée moyenne (-25m)	0
Portée longue (-125m)	+5
Portée extrême (125m et +)	+10

Bout touchant : cette portée n'est possible que si la cible est inerte/surprise.

Si l'attaquant l'emporte, il faut calculer les dommages selon la formule suivante :

(MARGE DE REUSSITE + ARME) - ARMURE

Exemple :
Joe Ratson touche un figurant avec une marge de 7. Comme il manie un 38. Mc Dog, il ajoute 3 à ses dommages, pour un total de 10. Comme le figurant n'a que 5 en CARREAU et en CŒUR, il l'abattra tout juste !

En cas de réussite critique, on ajoute un effet : désarmer, impressionner, ignorer l'armure…
Si c'est le défenseur qui obtient un critique, non seulement il n'est pas touché, mais il bénéficie lui aussi d'un avantage immédiat, hors initiative !

Tout point de dommages se traduit par la perte d'un jeton de réserve. Si 10 points sont perdus d'un coup, il y a blessure critique.

Chaque blessure critique provoque l'évanouissement OU la perte immédiate d'un point dans une caractéristique déterminée par le meneur de jeu (au choix du joueur).

Cette perte sera définitive si elle n'est pas soignée correctement. Si un personnage tombe à 0 de réserve, il tombe au sol et mourra sans soins très rapides.

Sitôt qu'un personnage a un score de SANTE inférieur à la moitié de son score de départ, il doit jouer avec une carte de moins en main (il défausse celle qu'il veut).

Armes de corps à corps

Nom	Dommage	Spécial	Prix
Griffes, crocs, poings ...	/2 (au supérieur)	-	-
Gourdin, Tesson de bouteille ...	+0		
Couteau	+1	Discret 1	2$
Machette	+2	-	3$
Tomahawk Sparrow	+2	-	Non commercialisé
Lance Sparrow	+3	Précis 1	Non commercialisé
Rapière de duel	+2	Précis 2	12$
Sabre	+3	Précis 1	10$
Hache de bûcheron	+3	-	3$

Armes de jet

Nom	Dommage	Portée	Prix
Pierre	/2 (au supérieur)	Moyenne	-
Poignard	+0	Courte	2$
Tomahawk Sparrow	+2	Courte	Non commercialisé
Lance Sparrow	+2	Courte	Non commercialisé
Arc Sparrow	+2	Moyenne	Non commercialisé
Dynamite	+10	Moyenne / petite zone d'effet	3$ le bâton

Armes de tir

Nom	Dommage	Mun.	Portée	Rech.	Spécial	Prix
Pistolet de duel Longcat	+2	1	Courte	2 Act	-	18$
38. McDog	+3	6	Moyenne	-	-	10$
Pocket Catsmith	+2	5	Moyenne	-	Discret 1	12$
45. Moongoose	+4	6	Moyenne	-	+3 Init tir après dégainé	15$
Colt Dragoon	+4	6	Moyenne	-	Visée 1	15$
Colt Blackstone	+4	7	Moyenne	-	-	NC
Colt Bullman	+5	5	Moyenne	-	-	20$
Derringer Catsmith	+1	2	Courte	-	Discret 2	12$
Mousquet DuCerf	+3	1	Longue	2 Act	Visée 2	10$
Carabine Squirrelson	+2	5	Longue	-	Visée 1	15$
Carabine Wingchester	+4	10	Longue	-	Visée 3	25$
Carabine Pigmaier	+6	5	Longue	-	Visée 2	20$
Tromblon Saint Paul-Kate	+6	1	Moyenne	2 Act	-	10$
Fusil Badger&Badger	+5 ou 2x+5	2	Moyenne	2 Act	-	12$
Fusil LoneWolf	+7	5	Moyenne	-	Visée 1	25$

Armes lourdes

Nom	Dommage	Portée	Spécial	Prix
Catling	3x+4 sur 1 à 3 cibles	Longue	10 Rafales	200$
Canon Lionfist	+10	Extrême	Transperce les cibles	500$

Protection		
Nom	**Protection**	**Prix**
Veston renforcé du Dr O'Goat	-1	8$
Duster Buffalo	-1	16$
Manteau Blackstone	-2	Non commercialisé
Stetson Gavial	-1	6$

Accessoire		
Nom	**Special**	**Prix**
Carquois Crow	Permet de ne pas perdre d'action pour recharger	Non commercialisé
Chargeur rapide	Recharge 1 Barillet complet en 1 action	2$
Holster Catsmith	Dégainé rapide, ne perd pas d'action à dégainer	6$
Munition au gros sel	Dommages finaux /2 et non létaux	Artisanal

Capacités spéciales

Précis X :
avant un test, permet de défausser X cartes puis piocher X

Visée X :
permet de viser durant X action pour défausser puis piocher autant de cartes

Discret X :
lors d'un test de dissimulation, permet de défausser X cartes puis piocher X

Équipements et coût de la vie

La Monnaie

La monnaie universellement employée est le Dollar Continental. Sur Sunset et Dragon Island, il existe également le Dollar Insulaire, mais il n'est employé que par les locaux pour des transactions de proximité.

Un Dollar Continental vaut environ 10 fois un Dollar Insulaire.

Il existe des billets de 1, 2, 5, 10, 20 et 50 dollars. La monnaie est le cents (qui vaut 1/100ème de dollar), et il existe également 6 pièces de 1, 2 , 5, 10, 20 et 50 cents.

Enfin, le lingot d'or est employé pour les très grosses transactions, et vaut 1000 dollars continentaux.

Les salaires

A titre d'exemple nous donnerons ici quelques salaires typiques exprimés en dollar continentaux. Traditionnellement, les salaires sont versés de façon hebdomadaire, sachant que les gens travaillent a priori six jour sur sept.

On considère qu'un individu aura pour ses loisirs (et donc potentiellement sur lui) environ 10% de son salaire chaque semaine, s'il vit à un train de vie qui correspond à son revenu.

- Un cueilleur de coton, un serviteur, un saisonnier… 5 à 10 dollars/semaine
- Un ouvrier, un mineur, un vendeur… 10 à 20 dollars/semaine
- Un petit fonctionnaire, un instituteur, un journaliste… 20 à 30 dollars/semaine
- Un chasseur de prime, un chérif, un petit commerçant… 30 à 50 dollars/semaine
- Un agent de Blackstone… 50 dollars/semaine + primes potentielles
- Un docteur, un notaire, un riche fermier… 50 à 100 dollars/semaine
- Un gros commerçant, un maire, un haut fonctionnaire… 100 à 1000 dollars/semaine

> Les Agents de Blackstone ne peuvent pas vraiment bénéficier de remboursement de frais de services, cela demandant une organisation administrative trop lourde par rapport aux faibles effectifs délégués au secrétariat et à la comptabilité.
> C'est en partie pour ça que leurs salaires sont si élevés, pour palier aux dépenses que les agents seraient tenus de faire dans le cadre de leurs fonctions.

Les Prix

Les coûts exprimés ci-dessous sont indicatifs, et peuvent varier beaucoup en fonction du contexte (pénuries, qualité du produit, isolement géographique…).
Pour ce qui concerne les produits volés/contrefaits, on considère qu'ils sont vendus à moitié prix.

Objets communs

Nom	Prix	Nom	Prix
Chapeau	3$	Chambre (Hôtel)	3$
Bottes		Coupe (Barbier)	0.20$
Chemise, jupe	2$	Prostituée (30 mn)	2$
Costume, Robe	12$	Télégramme	0.50$
Revolver	10$	Mule	50$
Carabine	15$	Cheval	150$
Boite de 20 balles	2$	Selle	25$
Holster	3$	Trajet (Diligence)	0.50$
Poignard	2$	Billet de Train	2$
Repas complet	0.50$	Billet de Bateau	5$
Bière Red Deer	0.05$	Docteur	3$
Whisky Unicorn	0.10$	Arracheur de dents	0.50$
Rhum Don Iguana	0.15$	Guitare	8$
Appareil photo	5$	Bâton de dynamite	3$
Pioche	2$	Journal	0.10$
Cigare	0.10$	Jeu de cartes	0.25$
Montre, Bijoux	3$	Cirage à chaussures	0.10$
Bain	1$	Esclave	100$
Chambre (Saloon)	1$	Petite ferme	1000$

CONSEILS AU MENEUR

Quand on rentre dans le secret...

BLACKSTONE se veut un jeu fun, pulp et rock'n'roll, dans la plus pure tradition des westerns grand spectacle.

Les joueurs y incarnent des sortes de marshalls de l'étrange, et leurs enquêtes peuvent aller du repas mondain cthulhuesque jusqu'aux fusillades tarantinesques !

L'usage d'hommes-animaux cherche à rendre direct et facile l'aspect allégorique des personnages et dynamiser vos descriptions, afin de leur donner un côté bande dessinée badass, à l'instar d'œuvres comme Blacksad.

Les reptiles y remplacent les noirs originaires d'Afrique, les oiseaux les indiens d'Amérique, les animaux à pelage les peuples originaires d'Europe. Un loup sera souvent un adversaire coriace, le lapin plutôt inoffensif, et le rat sera fourbe.

Dans BLACKSTONE, les animaux « classiques » existent, ils n'ont simplement pas été touchés par la grâce de Noah, et sont donc des cousins qui n'ont pas évolué de la même façon. Ainsi, un homme-loup peut croiser un loup… comme nous pouvons croiser un singe.

Le culte de Noah remplace la religion chrétienne, qui est presque la seule religion «institutionnalisée» des Archipels de Noah, les Scales et les Feathers ayant plutôt des croyances tournées vers les esprits et la nature.

La religion rythme la vie de chacun sans qu'il s'en soucie plus que cela. En revanche, depuis l'arrivée de la Pluie de Pierre Noire, une frange plus intégriste s'est formée, qui condamne avec violence non seulement le pêché, mais aussi la différence raciale.

Imaginez une Inquisition au pouvoir grandissant et à l'influence de plus en plus présente… Car la Pierre Noire a une véritable influence sur le monde. Moitié entité cosmique, moitié minéral mystique, elle peut tout aussi bien pervertir des esprits qui deviendront des politiciens manipulateurs ou des religieux fanatiques, que corrompre les chairs et transformer des êtres en créatures horrifiques.

Elle est un prétexte sans fin de scénario, les joueurs n'ayant pas fini d'en découvrir tous les effets néfastes et les menaces qu'elle représente.

En vérité, la Pierre Noire est habitée d'être minuscules, mais pas invisibles et la pluie de météorite était véritablement une armée d'invasion extra-terrestre. Des dizaines de milliards d'infimes créatures grouillent sur les Archipels pour essayer de préparer le monde a l'arrivée de leur Grand Maître, et pour ça elles s'insinuent dans l'eau, dans les bêtes, dans les corps, dans tout ce qu'elles peuvent afin d'essayer de regagner un hôte et de prendre son contrôle... Pour préparer l'arrivée du Grand Maître.

Si le président Lionson ne peut pas mener une guerre ouverte à ce fléau, c'est tout simplement parce qu'il ne sait pas sur qui il peut compter et quel effet cela aura sur les habitants. Il ne veut pas connaître une épuration par le feu et cherche à trouver des solutions viables pour préserver le plus grand nombre de vie.

Lionson est le premier président à avoir accordé des droits aux Feathers et aux Scales, ce qui le rend impopulaire auprès des esclavagistes et autres profiteurs industriels. Ils ne sont toujours pas les égaux des Furs, mais bénéficient des droits premiers sur l'Ark, et tout particulièrement dans la capitale Saint-Noah… ce qui est malheureusement loin d'être le cas sur les autres îles où chaque gouverneur fixe les règles qu'il souhaite, à l'image du gouverneur Wolfhampton, qui dirige Dragon Island en cruel colonialiste.

Enfin je dirai simplement que le jeu se veut rapide, drôle, percutant, héroïque et enthousiasmant, tout en préservant une atmosphère sombre et inquiétante.

Vos joueurs doivent se sentir puissants régulièrement, tout en ressentant de la peur et un devoir impérieux d'arrêter la vraie menace qui plane sur leur monde.

Récompensez la bravoure et la camaraderie, et sanctionnez la trahison et la couardise ; vous jouez un western, après tout !

N'hésitez pas à inventer et développer ce monde qui est avant tout le vôtre. Laissez-vous guider par vos films de cow-boys et d'aventures préférés, dépoussiérez vos mallettes de poker, passez à fond n'importe quel album de Dezperadoz, et laissez-vous emporter par la BLACKSTONE attitude !

PERSONNAGES NON JOUEURS

Gérer les personnages non joueurs

Pour fluidifier le jeu, les Personnages Non Joueurs ont seulement 4 caractéristiques et un score de RANG. Ils n'ont ni spécialité, ni main de cartes à gérer et ne dépensent jamais de jetons pour améliorer un test.

EN REVANCHE, ils peuvent à tout moment sacrifier UN de leur Rang pour diviser par 2 (arrondi au supérieur) des dommages qui devraient les tuer ou leur infliger un critique.

Les réserves des PNJ (Santé et Raison) sont calculées comme les joueurs, sauf que leur multiplicateur est égal à leur RANG.

- SANTE = (CARREAUxRANG)+COEUR
- RAISON = (TREFLE X RANG) + PIQUE

Le score de RANG détermine également le nombre de cartes que le meneur piochera pour chacun des tests du PNJ. Pour chacun, il ne retiendra qu'une carte.

Vous trouverez ici les scores des PNJ. N'hésitez pas pour une rencontre improvisée de simplement employer la valeur moyenne de caractéristiques.

Figurants
(bandit sans nom, passant, etc...)

Moyenne des caractéristiques = 4 (soit 16 points à répartir), RANG : 1

Second Rôle
(méchant retors, allié précieux, etc...)

Moyenne des caractéristiques = 6 (ou 24 points à répartir), RANG : 2

Personnage principal
(grand chef des méchants, héros local)

Moyenne des caractéristiques = 8 (ou 32 points à répartir), RANG : 3 (ou+ !), possibilité d'avoir des caractéristiques supérieures à 10.

Nomenclature

Rang Santé Raison

Personnages non joueurs

Bandit - raton laveur

♥	4	♠	5
♦	4	♣	3
	8		8

Notes et équipements

38 McDog

Chef de Bande - loup

♥	6	♠	7
♦	6	♣	5
	18		17

Notes et équipements

Colt Bullman

Soldat - bouc

♥	4	♠	5
♦	5	♣	2
	9		7

Notes et équipements

Carabine Wingchester

Capitaine - bison

♥	6	♠	6
♦	8	♣	4
●	22	●	14

Notes et équipements

Colt Dragoon et Sabre

Adjoint du Sheriff - chien

♥	3	♠	5
♦	5	♣	3
●	8	●	8

Notes et équipements

38 McDog

Rebel - Feather corbeau

♥	4	♠	4
♦	4	♣	4
●	8	●	8

Notes et équipements

Arc feather et Couteau

Sheriff - ours

♥	6	♠	5
♦	7	♣	6
●	20	●	17

Notes et équipements

Colt Dragoon, Stetson gavial

Eclaireur - Feather aigle

♥	7	♠	5
♦	5	♣	7
●	17	●	19

Notes et équipements

Arc feather et Tomahawk

Bûcheron - castor

♥	2	♠	6
♦	6	♣	2
●	8	●	8

Notes et équipements

Cognée

Esclave en fuite - Scale alligator

♥	3	♠	4
♦	6	♣	3
●	9	●	7

Notes et équipements

Machette

Maire de la ville - sanglier

♥	7	♠	4
♦	6	♣	7
●	19	●	18

Notes et équipements

Pocket Catsmith

Animaux

Alligator en chasse

♥	5	♠	2
♦	7	♣	2
●	12	●	4

Notes et équipements

Crocs puissants (dommages +0)
Cuir épais (dommages -3)

Cheval sauvage

♥	3	♠	2
♦	8	♣	3
●	11	●	5

Notes et équipements

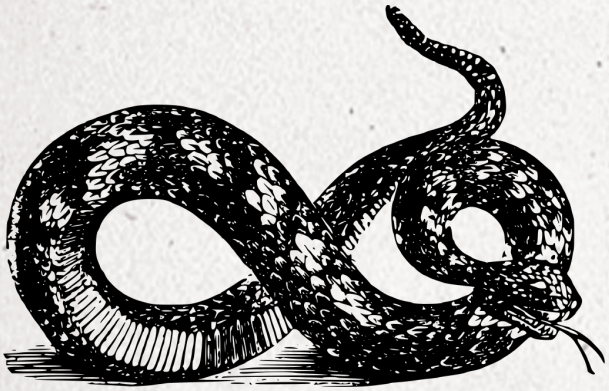
Ruade puissante (dommages+0)

Chien de garde

♥	4	♠	2
♦	5	♣	5
●	9	●	7

Notes et équipements

Crocs puissants (dommages+0)



Glouton enragé

♥	6	♠	2
♦	4	♣	4
●	10	●	6

Notes et équipements

Crocs (dommages/2)

Loup solitaire

♥	3	♠	3
♦	5	♣	5
●	8	●	8

Notes et équipements

Crocs puissants (dommages+0)

Ourse protégeant ses petits

♥	3	♠	1
♦	9	♣	3
●	12	●	4

Notes et équipements

Griffes puissantes (dommages+0)

Puma affamé

♥	4	♠	3
♦	6	♣	3
●	10	●	8

Notes et équipements

Griffes puissantes (dommages+0)

Crotale en colère

♥	8	♠	4
♦	2	♣	2
●	10	●	6

Notes et équipements

Crocs empoisonnés (dommages/2 de poison : les dommages continuent chaque tour jusqu'à ce que la plaie soit traitée)

Vautour

♥	5	♠	4
♦	3	♣	4
●	8	●	8

Notes et équipements

Bec (dommages/2)

Créatures de la Pierre noire

Adorateur de la Pierre Noir

♥	5	♠	3
♦	4	♣	4
●	9	●	7

Notes et équipements

Grand Couteau (dommages +1)
Sensible au Feu

Bison recouvert de Pierre Noire

♥	8	♠	2
♦	12	♣	2
●	32	●	6

Notes et équipements

Grandes Cornes de pierre noire (dommages+3)
Corps minéral 3, [Horrible]

Vautour zombifié par la Pierre Noire

♥	5	♠	4
♦	3	♣	4
●	8	●	8

Notes et équipements

Bec de pierre (dommages/2)
Mort-Vivant, sensible au feu, [Choquant]

Scale Zombie

♥	7	♠	1
♦	7	♣	1
●	14	●	2

Notes et équipements

Crocs de pierre noire (dommages+0)
Mort-vivant, [Choquant]

Monstre de foire infecté

♥	4	♠	3
♦	6	♣	3
●	10	●	6

Notes et équipements

Pince de pierre noire (dommages+0)
Sensible au feu, [Choquant]

Arbre de sang

♥	4	♠	1
♦	15	♣	4
●	34	●	9

Notes et équipements

Branches-tentacules (dommages+4)
Corps minéral 4
Sensible au feu, [Horrible]

LA PIERRE NOIRE

Description

La Pierre Noire ressemble à un minéral volcanique très noir, légèrement radiant, relativement léger, tiède au toucher et à la consistance presque organique. Elle semble particulièrement résistante à toute forme d'agression, à l'exception du feu, qui la fait réagir de façon spectaculaire. En effet, la Pierre Noire semble se rétracter, voir se mouvoir lorsqu'on lui impose le contact du feu. Lorsqu'elle est dispersée, elle semble capable de se recomposer, chaque part « rampant » lentement l'un vers l'autre.

De plus, elle semble en mesure de fusionner avec les organismes vivants et certains minéraux, comme l'argent. Elle semble également capable de grandir et de se développer, un peu comme un champignon. Lorsqu'elle parasite un hôte vivant, il subit très rapidement des modifications physiques et comportementales conséquentes. La plupart du temps, la victime voit son physique gagner en taille et en puissance tout en se tordant et se recroquevillant de façon sinistre. L'être devient violent et irascible, mais sans pour autant sombrer à une soif incontrôlée de sang. En effet, l'individu parasité conserve une ruse perverse mais indéniable, comme corrompue par une intelligence néfaste.

En terme de jeu

La Pierre Noire peut avoir toute sorte d'effet, en voici quelques exemples :

Sensibilité au feu

La Pierre Noire communique à son hôte une peur du feu. L'être cherche absolument à éviter le contact des flammes, et lorsqu'elles l'atteignent, elles infligent des dommages doublés.

Corps minéral

La Pierre Noire se propage dans le corps de sa victime qui devient de plus en plus minéral. Celle-ci gagne du coût des points d'armures et de dommages proportionnels à la propagation (environ 1 point par 20% de propagation).

Capacité surnaturelle

La Pierre Noire semble améliorer le rendement des muscles, des sens et des réflexes de certains de ses hôtes. Cela se traduit par des scores de caractéristiques pouvant aller jusque 20 !

Mort-vivant

La Pierre Noire parvient parfois à ranimer ceux qui sont morts. Les morts vivants ne ressentant plus aucune douleur, et ils divisent par deux (arrondis au supérieur) tous les dommages qu'ils subissent, les rendant très difficile à vaincre !

Sorcellerie

Dans des cas rares, l'individu développe certaines capacités étranges qui font penser à de la sorcellerie. Contrôler les esprits à l'aide d'un murmure impie, cracher un souffle noir corrosif ou encore contrôler d'étranges tentacules d'ombres tangibles en sont certaines démonstrations. En termes de jeu, un « sorcier » doit dépenser un jeton pour pouvoir employer un de ses pouvoirs.

Le noir murmure

S'emploie à très courte portée. Faîtes un test opposé de CŒUR, si le sorcier gagne, il prend le contrôle partiel de sa victime. Il doit toutefois obtenir un critique pour pouvoir pousser sa victime à se tuer ou à tuer ses proches.

Le souffle noir

S'emploie à courte portée, mais en employant le CARREAU du sorcier. En plus des pertes de SANTE, les protections sont détruites de 1 point par dommage. De plus, en cas de critique, la victime est aveuglée jusqu'à recevoir des soins conséquents.

Les tentacules d'ombres

S'emploient jusque portée courte, et s'emploient comme une attaque de corps à corps dont les dommages de base sont uniquement la marge de réussite. Toutefois, lorsqu'un tentacule a touché, il s'enroule autour de sa proie et continuera d'infliger automatiquement les même dommages chaque tour. En cas de réussite critique, le sorcier peut immédiatement et gratuitement refaire un tentacule.

Même derrière son lourd bureau de chêne, le maire Porkwood paraissait énorme. Il débordait tant et si bien de son pourtant vaste fauteuil de cuir beige qu'on aurait pu prendre une photo de cette scène pour illustrer dans la toute nouvelle encyclopédie Chamartin l'expression : « gros comme un porc ».

Pourtant, malgré une différence de corpulence de l'ordre du simple au quadruple, c'est bel et bien l'agent de Blackstone qui s'imposait en ce moment.

Le maire, lui, se faisait aussi petit qu'une souris face à cette chatte intraitable.

- Je suis désolée, mais je ne suis toujours pas sûr d'avoir compris… insista Judith Goodcat sans même daigner regarder Porkwood.

Elle semblait bien plus absorbée par ce qu'elle pouvait voir par la fenêtre, sans que le maire puisse savoir de quoi il s'agissait.

- Je vous répète, je ne savais pas que le sheriff allait faire tuer cet homme ! Je voulais simplement éviter la panique, à aucun moment je n'ai pensé commanditer un meurtre !

- Pourtant, c'est ce qui s'est passé. Vous avez dit au sheriff Badgerson de « s'occuper » de Hedgehogger avant qu'il ne parle trop de vos affaires, et il l'a fait balancer dans un lac par son adjoint !

Porkwood n'avait rien à répondre à cela, il savait que c'était la vérité… Diable de Badgerson ! Il savait en embauchant ce chérif au passé trouble et aux manières expéditives qu'il risquait de dérailler un jour ou l'autre… Mais là, vraiment, Badgerson avait déconné en beauté !

- Donc, Badgerson fait tuer Hedgehogger, et vous essayez de régler le problème par vous-même en embauchant… Des traqueurs feathers, c'est ça ? Repris Goodcat en s'avançant désormais droit vers le maire, tout en restant debout.

- Oui. Dancing Crow et ses hommes me semblaient parfaitement aptes à régler ce problème d'ours enragé et à faire en sorte que les choses rentrent dans l'ordre.

- Il ne s'agit pas seulement d'un problème de bête sauvage, monsieur Porkwood, et vous le savez bien. Il s'agit d'un problème de Pierre Noire. C'est pour ça que vous vouliez étouffer l'affaire, et c'est pour ça que NOUS sommes là !

A présent, Goodcat avait les deux mains posées à plat sur le bureau. Les yeux plongés dans ceux du politicien, elle semblait vouloir lui mettre le feu par l'incandescence de son regard.
Porkwood, en homme d'affaire habitué aux négociations tendues, savait que ce n'était pas le moment de flancher, mais malgré sa grande

expérience, il ne put s'empêcher de bafouiller face à l'insistance de l'agent Blackstone.

- C'est que… Non, je ne voulais pas étouffer l'affaire. Je voulais… Je voulais juste… Enfin, je ne pensais pas…

- Vous ne pensiez pas, c'est là tout votre problème! l'interrompit avec force Goodcat. Vous ne pensiez pas que la Pierre Noire puisse provoquer autant de morts. Vous ne pensiez pas que l'affaire puisse échapper à votre contrôle. Et enfin vous ne pensiez pas que l'Agence puisse refuser votre pot de vin !

Cria-t-elle en envoyant voler l'enveloppe d'argent que Porkwood avait posé « négligemment » sur la table en début d'entretien et que Goodcat n'avait même pas semblé remarqué depuis.

- Mais maintenant, une chose innommable sévit sur VOS terres, et ce n'est plus seulement la perte d'un peu d'argent pour fermeture temporaire de votre mine que vous risquez, mais bel et bien la prison pour mise en danger de l'ensemble des habitants de votre région !

Porkwood n'eut pas même le temps de répondre que la porte du bureau s'ouvrit avec fracas. C'était Foxwright, encore essoufflé par sa course et le pistolet à la main, qui venait chercher sa collègue.

- Grouille-toi Judith, ça chauffe chez le sheriff ! Ted et John vont avoir besoin de nous !
- Je vous conseille de nous attendre ici sans bouger! ordonna Goodcat au maire porcin.

Et de toute évidence, il n'avait aucune envie de lui désobéir.

Afin d'échapper à ses deux poursuivants, Mike s'engouffra brusquement dans une ruelle...

Dans laquelle l'attendaient deux autres crapules qui ne tardèrent pas à l'attraper.

- Tout doux mon mignon, on veut juste s'amuser, pas de raison d'avoir peur, tu sais !

Tout en prononçant ses mots, l'appaloosa au rictus pervers dégaina de sa botte une longue lame effilée.

- Pas de raisons d'avoir peur, tu parles ! Mike sentit une immense vague de panique submerger tout son être. Pourtant, il fallait garder la tête froide. Il y aurait forcément une opportunité de s'en sortir. Du moins, Mike l'espérait...

- Tu sais mon mignon, dans le centre du pays, on n'a pas l'habitude d'avoir des puceaux aussi frais et délicat que toi !

De sa main non armé, l'apaloosa caressait le visage de Mike avec une douceur écœurante au vu de la situation. Derrière lui, un de ses amis porcs était déjà en train d'ôter sa ceinture.

Par réflexe, Mike se rabroua pour essayer de se libérer de ses agresseurs, mais cela n'eut d'autre effet que d'arracher un rire gras au chef des violeurs.

- Débat toi autant que tu veux mon mignon ! J'adore ça quand le petit poisson frétille encore !

Mike aurait voulu crier au secours, mais une petite voix lui disait de renoncer à cette solution. Difficile pour l'heure de dire s'il s'agissait de la voix de la raison, ou de celle de la terreur.

Malgré son souffle de plus en plus rapide et paniqué, Mike se forçait à garder la tête froide. Guetter l'opportunité. Toujours attendre le bon moment.

- Si ça ne vous fait rien les gars, j'aimerais passer en premier ! Après tout, c'est moi qui l'ait repéré, le mignon de la capitale !

Goguenards, les complices acquiescèrent, de toute évidence déjà bien excité à la simple idée d'être simple spectateur. L'étalon, impatient de jouir de sa prise, saisit sa ceinture des deux mains pour baisser son pantalon...

- C'est maintenant ou jamais ! se dit alors Mike.

Vif comme l'éclair, Mike profita de cet instant d'excitation générale pour se défaire de ces geôliers et arracher la lame de son bourreau. Celui-ci, surpris, ne sut rien faire d'autre que de rester les pantalons sur les genoux à regarder Mike de ses deux grands yeux ronds.

Alors, Mike enfonça de toutes ses forces la longue lame dans le ventre du violeur. Une première, une seconde, puis finalement une dizaine de fois. Le métal entailla, éventra, évida l'abdomen de l'apaloosa qui restait malgré tout debout, sans même plus savoir comment.

Retourné par la violence subite de la scène, les trois autres vauriens ne surent rien faire d'autre que de se sauver la queue entre les jambes.

Puis finalement, alors que ses intestins se déballaient face à lui, l'étalon s'effondra sur Mike, se retenant à sa poitrine dans un dernier geste de survie. Juste avant de mourir, il eut un dernier regard surpris alors que Mike lui caressait le visage de sa main ensanglantée.

- Et oui mon mignon, c'est une femme qui vient de t'évider comme une truie !

Abandonnant derrière elle le cadavre de son agresseur, Mike chancela jusqu'au mur le plus proche pour s'y adosser et reprendre son souffle. Il y a toujours une opportunité de s'en sortir... Toujours...

IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'ARKH

Il était une fois dans l'Arkh, est une grande campagne en 13 épisodes conçue pour explorer en profondeur l'univers de BLACKSTONE. Il est possible d'en faire une aventure unique, dans laquelle les joueurs découvriront peu à peu l'ampleur de la menace représentée par la Pierre Noire avant de la résoudre définitivement… Ou bien d'en faire l'amorce d'une plus grande saga.

Des conseils sont donnés en fin de campagne pour les meneurs qui souhaiteraient poursuivre l'aventure avec leurs joueurs.

Les joueurs incarnent des membres de la toute première campagne de recrutement de l'Agence Blackstone. Lorsqu'ils partiront en mission pour la première fois, ils ne savent guère plus sur la Pierre Noire que ce qu'on a pu leur apprendre en formation : elle est tombée du ciel lors de la Grande Pluie Noire, elle infecte de façon inquiétante la terre, l'eau et les cultures, et il semble important de faire en sorte que les populations et le bétail soient le moins possible en contact avec elle pour ne pas tomber gravement malade. Les agents ont une mission de prévention, d'analyse, mais aussi de communication sur la Pierre Noire…

Mais bien vite, ils vont découvrir que le mal qu'ils combattent est bien plus sournois qu'une simple épidémie, et que des enjeux et des ennemis inattendus viendront complexifier leur tâche.

La Maison de Yellow Hill

Scène 1 : Une affaire banale ?

C'est la première fois que les agents sont convoqués au bureau du capitaine Tigerhammer. Après 3 mois de tests, de cours et de formations, ils ont hâte de prouver ce qu'ils valent sur le terrain. Aussi, c'est avec une certaine impatience qu'ils remercient le verre de Don Iguana qu'on leur propose, tant ils ont hâte de connaître leur première mission. Celle-ci est simple, du moins en apparence.

Le Docteur Otterwood est depuis la guerre un ami du Capitaine Tigerhammer. Ils ont depuis conservé une amitié épistolaire, et lorsque le patron de Blackstone a appris que son ami avait perdu ses récoltes à cause de la pluie de Pierre Noire, il a tout de suite décidé de missionner des agents pour lui permettre de faire valoir son droit à des aides de l'état. C'est pourquoi nos agents sont réunis aujourd'hui ; pour constater les dégâts, accompagner Otterwood dans ses démarches administratives, et s'assurer que la Pierre Noire n'est pas eu d'autres répercussions fâcheuses.

Lorsque nos agents arrivent à Yellow Hill, petite propriété isolée en pleine terres vallonnées situées à moins d'une heure de la capitale, ils aperçoivent d'abord une petite maison de pierre juchée tout en haut des collines d'herbes jaunies par le soleil, avant d'apercevoir la vaste ferme cerclé de champs de maïs où vivent les Ottewood. C'est seul que le Docteur les accueille. Celui-ci est très cordial et poli, mais on sent à sa voix une lassitude et un abattement profond.

En effet, les agents auront tôt fait de constater d'importantes traces de Pierre Noire un peu partout dans ses champs de maïs. Otterwood explique que non seulement ses céréales pourrissent, mais qu'en plus il a désormais de gros problèmes avec des oiseaux devenus fous. En effet, pour une raison qu'il ne s'explique pas, les pigeons ont continué de consommer les épis contaminés, et ont depuis des attitudes incompréhensibles, comme s'ils étaient atteints d'une étrange forme de rage. Voici donc ce qui semble être le nœud du problème…

Scène 2 : Une famille brisée

Invité dans l'agréable ferme du Docteur à prendre une limonade bien fraîche pour continuer cette discussion, les agents pourront constater que la famille Otterwood est absente, malgré de nombreux signes qui témoignent de leur présence il y a encore peu (le châle d'une femme accrochée au porte-manteau, un jouet d'enfant oublié sur une chaise à bascule…).

Si l'on évoque le sujet, le docteur explique que son épouse et sa fille sont partis visiter sa belle-mère à Saint-Ham… Ce qui est totalement faux. Trisha Otterwood est devenue totalement folle suite à une attaque d'oiseau, allant jusqu'à étouffer sa propre fille un soir d'orage « pour ne pas les attirer ».

Lorsqu'il a appelé un ami de confiance, le révérend Simpledog, pour l'aider à calmer les nerfs de son épouse, celle-ci a feint de redevenir normale avant de lui planter une meurtrière paire de ciseau dans le cou en hurlant qu'il était un « agent de la Pierre Noire ! ».

Ne sachant comment gérer ce drame, le Docteur Otterton a enterré seul sa fille et son ami au pied du gros saule de sa propriété, et a décidé d'enfermer son épouse dans la maisonnette du haut de la colline le temps de trouver quoi faire. Pour l'heure, il ne souhaite pas partager ce lourd secret. Il pense qu'une fois débarrasser des infernales créatures, tout pourra commencer à rentrer dans l'ordre. Il est en vérité dans le déni le plus total de sa propre dépression.

Pour l'heure, le docteur Otterwood demande aux agents de l'aider à se débarrasser de la horde de pigeons maléfiques. Il ne faudra guère longtemps pour apercevoir l'impressionnante nuée venir se fondre sur les champs, comme mu d'une inexplicable intelligence commune. Si tôt que l'on s'en prend à l'un des volatiles, tous viennent se battre de concert.

De toute évidence, ils sont capables de communiquer par la pensée. D'ailleurs, si des agents passent trop de temps à les contempler, ils auront même l'impression de les entendre prononcer leurs noms ! (test de raison : choquant) Nos agents vont donc devoir échafauder un plan pour être sûr de se débarrasser de cette inquiétante menace.

Docteur Edmond Otterwood - Loutre

♥	5	♠	6
♦	4	♣	9
	13		21

Notes et équipements

Carabine Squirellson sur la cheminée

Comment le jouer

Il est prêt à tout pour protéger sa femme.

La Nuée de Pigeons Noirs

♥	6	♠	10
♦	10	♣	6
	22		26

Notes et équipements

Becs et serres (dommages /2)
(Contaminé) [Horrible]

Comment le jouer

La Pierre Noire leur a conféré d'effroyables capacité de télépathie.

La nuée fait une attaque sur chaque joueur visible par action. Chaque point de santé représente un individu.

Dès que la moitié des PS est perdue, divisez par deux les caractéristiques de la nuée, qui ne peut désormais plus attaquer qu'une cible à la fois.

Scène 3 : La maison de Yellow Hill

Arrangez-vous pour que durant la bataille, les agents aperçoivent des signes étranges : les deux tombes fraîches au pied du gros saule, une silhouette derrière le rideau dans la maison sur la colline… Ainsi, si les agents seront chaleureusement remercié par le Docteur Otterwood sitôt les pigeons vaincus, ils auront tout à loisirs de questionner encore le docteur. Celui-ci, enfin débarrasser des volatiles de cauchemars, s'effondrera en larmes tout en bafouillant d'incompréhensibles explications. Pour avoir le fin mot de l'histoire, il faudra monter à la maison.

Là les agents découvriront une Trisha ravagée par la folie, et persuadée que les agents travaillent pour la Pierre Noire ! Il faudra alors faire preuve de beaucoup de diplomatie et d'attention pour éviter que cette histoire ne finisse plus tragiquement encore. Une des solutions les plus évidentes consiste à se saisir de Trisha Otterwood pour l'attacher, et pouvoir ainsi l'emmener jusque l'Asile Saint-Mathurin de Saint-Noah, seul établissement spécialisé dans le soin des désordres psychologiques. Le lieu est plus un mouroir et un théâtre d'expérimentation des études de la psychée, mais cela, les agents l'ignorent a priori. Il sera toujours possible de demander à Tigerhammer d'intervenir pour que la femme de son ami reçoivent les meilleurs soins possibles. Quoi qu'il en soit, au vu de son état de santé mentale, nul n'inquiétera juridiquement Trisha Otterwood pour le meurtre du révérend, même si celui-ci fini par être découvert.

Trisha Otterwood - devenue folle

♥	4	♠	5
♦	2	♣	5
	10		15

Notes et équipements

Longues aiguilles à tricoter (dom +0)

Comment le jouer

Son esprit a perdu pied face à l'horreur de la Pierre Noire

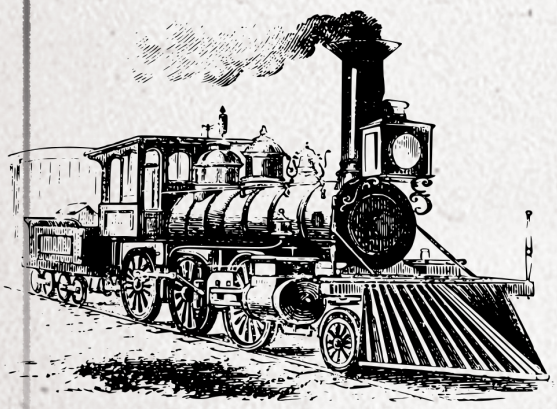
LA BÊTE DE BLUE RIVER

Scène 1 : Rendez-vous manqué

Nos agents ont été mandatés par l'Agence Blackstone pour répondre à la demande d'un certain Ted Hedgehogger de Blue River, qui a envoyé un télégramme décrivant « Une monstre qui sévit dans les bois de Porkwood et qui a déjà tué le petit Joe Mouse».

Rejoindre la petite ville ne sera pas si facile, car elle se trouve perdue au milieu des Green Forests du Nord de l'Ark, et il faut prendre depuis New Haven la NorthernRailroadCompany qui n'est pas connue pour la rapidité de son chemin de fer. Durant le trajet, le train devra s'arrêter au milieu des voies en raison d'un grand sapin tombé en travers des rails, et un groupe de bandits à l'origine du sabotage en profitera pour essayer de rançonner les quelques rares voyageurs qui s'aventureront jusqu'à la pointe nord de l'île. Malheureusement pour eux, les Marshalls sont du voyage…

Quand nos Marshals arrivent enfin dans la petite ville avec une demie-journée de retard, le sheriff Badgerson les accueille… mais nie en bloc la présence d'événement étrange dans sa cité. Lorsqu'on lui parle du télégramme, il répond que « Ted a toujours été un peu farfelu », et qu'il « est partie à Saint-Noah pour travailler avec son oncle au Noah's Times il y a de cela une semaine ». De toute évidence, le Blaireau cache quelque chose et souhaite voir les marshals partir au plus vite… Mais parions que nos enquêteurs n'en resteront pas là !



Joe « Stinky » Ratson - rat

♥	5	♠	9
♦	4	♣	6
	13		21

Notes et équipements

Fusil Badger & Badger (Lucille !)

Comment le jouer

Stinky n'est pas foncièrement mauvais. Il a un côté « méchant de dessin animé », à la fois ridicule et sympathique. N'hésitez pas à faire qu'il s'en sorte pour une prochaine fois ! Il est accompagné d'autant de bandits qu'il y a de joueurs. Leurs armes sont chargées de sel !

Scène 2 : L'enquête commence

La vérité sur cette enquête c'est qu'il y a bel et bien un GROS souci à Blue River : une ours des cavernes colossales a été contaminé par un fragment de Pierre Noire qui est venu se ficher dans son œil. Depuis, la pierre « grandit » et recouvre désormais la moitié de la tête de la bête. De plus, l'ourse a entre-temps eu des petits qui sont d'atroces mutants qu'elle protège avec une grande violence. Totalement contrôlée par la Pierre Noire, elle est indomptable et tue tout individu qu'elle croise sur son territoire…

La première victime est un ouvrier des mines d'argent de Monsieur Porkwood, plus grande fortune de la région et maire de Blue River. Porkwood est au courant des différentes mesures de sécurité qui sont prises à l'encontre de la Pierre Noire, et refuse de voir son entreprise fermée par les institutions de l'Ark. Aussi a-t-il décidé d'étouffer l'affaire, et de résoudre le problème par ses propres moyens, en embauchant à bas-prix une bande de trappeurs menée par un Feathers du nom de Dancing Crow. Mais les chasseurs ont été massacrés, et Dancing Crow, mourrant, serrant contre lui son sac de dynamite, s'est terré sous un

arbre pour échapper à la furie de l'ours. Le jeune Joe Mouse est la seconde victime. C'est un enfant des bois de Porkwood qui avait pour seul ami Ted le télégraphiste, qui en allant pêcher l'a découvert écorché en haut d'un arbre. Ted a parlé au Sheriff corrompu qui lui a dit de garder ça pour lui. Mais Ted a malgré tout envoyé un télégramme, sans s'en cacher du sheriff, qui sous le coup de la colère l'a alors tué de ses mains.

C'est en enquêtant que les agents vont parvenir à reconstituer le puzzle. En questionnant les clients du saloon qui se trouve en face du bureau du télégraphe, le vieux Foxmouth leur dira avoir vu le sheriff se disputer avec Ted la veille de sa disparition.

Il y a bel et bien une charrette qui est partie de chez Ted à l'aube, mais la silhouette qui la conduisait était beaucoup plus grande et grosse que lui. Pour cause, il s'agissait de Bearsley, l'adjoint de Badgerson, qui est allé se débarrasser des affaires et du corps du télégraphiste dans le lac des environs… Non sans avoir gardé le cheval pour lui, preuve de son forfait qui n'a pas échappé à l'œil expert de Foxmouth (« Ce que je trouve bizarre, c'est que Bearsley a désormais hérité du canasson de Ted ! »)!

Bearsley ne connait pas toute l'affaire, mais en insistant un peu, preuve à l'appui, il avouera avoir jeté le corps et les affaires de Ted dans le lac à la demande de Badgerson. Se sachant trahis, Badgerson se barricadera dans son bureau, refusant de se rendre.

Une fois vaincu le sheriff déballera tout ce qu'il sait, c'est-à-dire quasiment tout. Nos agents pourront donc débouler chez le maire Porkwood pour lui passer un savon et adresser un courrier à un juge afin d'avoir le mandat indispensable à un Marshall de L'Ark pour pouvoir arrêter quelqu'un.

Porkwood, tentant de sauver sa tête, donnera un maximum d'informations, et proposera même des pots de vins, non sans avoir au passage maudit « ce bon à rien de Dancing Crow ». En revanche, il niera en bloc avoir donné la consigne de tuer Ted le télégraphe, ce qui est vrai, il a simplement demandé de veiller à ce qu'il ne parle pas.

Sheriff Badgerson - blaireau

♥	6	♠	6
♦	6	♣	6
	18		18

Notes et équipements

Veste O'Goat, carabine Pigmaier

Comment le jouer

Le Sheriff est plus fin qu'il n'y semble de prime abord. C'est quelqu'un de violent et de sournois, qui n'hésitera pas à tuer si nécessaire.

Adjoint Bearsley - Ours

♥	2	♠	4
♦	8	♣	2
	10		6

Notes et équipements

Colt Bullman

Comment le jouer

L'adjoint est un couard colérique qui n'hésitera pas à trahir pour sauver sa peau.

Scène 3 : L'Antre du Mal

Ainsi nos agents finiront fatalement par se rendre aux bois à flanc de colline minière pour chercher les traces de la bête… Et ils tomberont ainsi sur Dancing Crow, encore vivant mais délirant de fièvre, terré sous une souche d'arbre et le corps profondément lacéré de toute part. En le soignant un peu, ils pourront voir que le corbeau a le corps infesté d'étranges petits vers noirs. Quoi qu'ils entreprennent, ils ne pourront le sauver, mais ils pourront apprendre de lui la nature de la bête : une grizzly couverte de Pierre Noire.

Enfin prêt, les agents vont donc devoir affronter la bête qui passe ses journées dans les profondeurs d'une vieille mine abandonnée. Une fois la bête

vaincue, il faudra encore décider du sort des deux oursons mutants, qui tiennent plus de l'abomination noirâtre que du règne animal. N'hésitez pas à insister sur le côté pathétique de ces deux créatures grotesques mais effrayantes.

Une fois cette situation réglée, nos agents pourront rentrer à Saint Noah pour recevoir les félicitations de leur chef, le vieux Capitaine Tigerhammer, sur le départ, qui sera heureux de pouvoir classer une affaire avant sa retraite, celle de la Bête de Blue River !

Vos agents auront bien mérité après ça de dépenser leur point d'expérience !

L'Ourse mutante

♥	9	♠	6
♦	13	♣	4
	48		18

Notes et équipements

Griffes de pierres noires (dom +3)
Fourrure minéralisée (dommages -3)
[Horrible]

Comment le jouer

Grizzly ayant muté après avoir reçu un éclat de Pierre Noire dans l'œil, elle est désormais un monstre incontrôlable qui cherche à défendre et nourrir sa monstrueuse engeance coûte que coûte.

Scène 1 : Une demoiselle en détresse

C'est presque la larme à l'œil que le Capitaine Tigerhammer termine la lecture de cette lettre. (voir aide de jeu plus haut) Pour lui, il est absolument indispensable que l'Agence Blackstone vole au secours de cette demoiselle en détresse !

Sans le savoir, nos agents sont en train de se retrouver embarqué dans une grande mise en scène orchestrée par le Incredible !, journal populaire qui a vu en Blackstone un potentiel illimité d'articles à sensation ! Ainsi, il n'existe ni Esprit-Dragon, ni Lana Lovecat, mais juste une équipe de journaliste sans scrupule qui espère utiliser les agents de Blackstone pour pondre de quoi alimenter longtemps leur torchon !

Scène 2 : Découvrir la vérité

Tout l'enjeu du scénario réside dans le fait de faire marcher le plus longtemps possible les agents avant qu'ils ne se rendent compte qu'ils sont sur une fausse mission ; ce sera alors le moment de conclure cette burlesque aventure par son quiproquo final (voir Scène 3) !

Comme l'enquête peut prendre bien des directions, voici la liste des lieux susceptibles d'intéresser nos agents :

- Chez la sœur de Lana Lovecat : nos agents voudront probablement s'entretenir avec la veuve Lovecat pour avoir plus d'infos. Ils arriveront ainsi chez Leonor LOVECAT, la journaliste qui a rédigée la lettre et qui est à l'origine de la supercherie. Celle-ci sera ravie de jouer son rôle de tante, expliquant que «Lana est reparti depuis deux jours chez les parents de feu son époux. Je vous préviendrais si tôt qu'elle m'écrira » !
- Le village de Noah's Dream : porte le même nom que le village auquel il est adossé. Lorsque l'on parle de la famille Lovecat aux quelques rares habitants toujours présent -la plupart ont rejoint des villages avoisinants pour se rapprocher du tracer du chemin de fer- ils disent que cela ne leur dit rien mais qu' « il est possible qu'une famille de traîne savate soit venue s'accaparer une ferme laissée à l'abandon» ! Toutefois, un homme sera plus avenant. Il s'agit de CLIFFORD TYRACCOON, un autre journaliste du Incredible ! qui attendait les agents de Blackstone pour parfaire la supercherie ! Les entraînants plus loin, il racontera que les LOVECAT n'étaient pas trop aimé à cause de leur serviteur scale, certaines personnes d'ici affirmant l'avoir vu pratiquer de la sorcellerie ! Bien évidemment, tout cela n'est qu'un tissu de mensonges pour voir comment les agents vont réagir.
- La ferme des Lovecat : existe, même si aucun Lovecat n'y a jamais vécu. Elle appartient au journal Incredible ! qui l'a racheté il y a quelques années en vue d'y construire une antenne du journal. C'était avant d'apprendre que finalement, Noah's Dream ne serait jamais sur le tracé du chemin de fer, finalement dévié de plusieurs dizaines de kilomètres. CLIFFORD et son assistant RAYMOND WEASELSTEIN ont mis en scène toute la demeure pour pousser plus loin la supercherie, allant jusqu'à faire des fausses traces de pattes de Dragon sur la rive du Lac et des marques de griffure sur un des volets de la maison !
- Le lac maudit : de jour, il ne montrera aucun signe particulier hormis les marques de dragons simulées. De nuit, RAYMOND et CLIFFORD essaieront de berner encore d'avantage les agents en manipulant un faux dragon cerf-volant luminescent !

Petit à petit, permettez aux agents de découvrir des éléments douteux qui leur permettront au final de comprendre qu'on est en train de les berner !

Scène 3 : la vengence de l'Esprit-Dragon

Un élément toutefois est réel dans cette histoire : Ti'Krok est un scale alcoolique qui croit dur comme fer en l'Esprit-Dragon.

C'est d'ailleurs sur ces récits que les journalistes ont inventés leur histoire ! En voyant la supercherie des journalistes, il pensera vivre l'avènement des Scale, et n'aura plus aucune retenue : il va descendre de sa cabane perdue dans la colline pour se venger de tous ceux qui se sont moqués, persuadés d'être protégé par le Grand Dragon !

Nos agents vont donc devoir calmer ses ardeurs, pour éviter qu'un vrai drame ne survienne, avant de décider quel sort ils réservent aux facétieux journalistes !

Ti'krok - Scale

♥	7	♠	6
♦	8	♣	3
	22		15

Notes et équipements

Machette et Tromblon Saint Paul-Kate

Comment le jouer

Un pauvre scale complètement paumé qui croit voir son heure arrivée.

Lettre de Laura Lovecat

Chers messieurs de Blackstone

C'est dans les colonnes du Incredible ! que j'ai eu vent de vos exploits héroïques à Blue River.
Je n'ose imaginer la terreur que l'on doit ressentir face à pareille bête, ni quel courage viril est nécessaire pour s'opposer à pareil monstre !
Aujourd'hui, mes frêles épaules de veuves d'à peine 20 ans ont besoin de vos bras vaillants pour être soutenu, aussi j'espère de tout mon être que vous pourrez me porter secours.
Mon époux était le meilleur des hommes, et il m'a donné les deux plus magnifiques petites jumelles du pays !
De ces propres mains, il a bâti notre petite ferme en surplomb du Noah's Dream, le lac où il m'a fait sa demande en mariage.
Je pensais vivre un rêve avec lui jusqu'à la fin de mes jours, mais cette terrible pluie de Pierre Noire est venue ruiner notre paradis.
Au début les dégâts semblaient minimes : quelques-unes de nos bêtes perdues, nos cultures un peu abîmées, mais rien qu'un homme courageux ne puisse surmonter avec l'aide de Noah. Mais le Malin lui-même était à l'œuvre.

Nous n'avons pas voulu y croire dans un premier temps, mais la disparition inexpliquée de Ti'krok, le serviteur scale de mon mari, ne nous laissait plus aucun doute.
Le malheureux Ti'krok avait pourtant essayé de nous parler de la légende de l'Esprit-Dragon, le terrible esprit vengeur de son peuple, mais nous n'avons pas voulu écouter ses histoires de vieille écaille. Pourtant, la bête existe, je peux vous le jurer sur la tête de mes deux filles !
Un long corps de plus de 100 pieds de longs, auréolé de flammes et surmonté d'une grande mâchoire fumante, prêt à engloutir dans la fournaise de sa gueule tous ceux qui cherchent à contenir son courroux.
Mon pauvre Preston ! J'espère juste qu'il n'a pas trop souffert !
Après ça, nous avons abandonné la ferme et nous sommes réfugiées chez ma sœur, à Saint-Ham. Mais je vous en conjure, héros de Blackstone, venez à notre secours ! Je ne pourrais trouver le sommeil avant de savoir cette bête morte et enterrée !
Je ne saurais continuer ma vie de femme tant que la mémoire de mon époux ne sera pas vengée !

Lana Lovecat

A LA POURSUITE DES FRERES GREENGOAT

Scène 1 : L'attaque du convoi de la Hamsterdam Bank

Les Frères Greengoat, un trio de malfrats sanguinaires recherchés dans tout le continent pour attaques de diligences et autre vols de chevaux, viennent de commettre un nouveau méfait. En effet, ils ont attaqué hier un convoi de la Hamsterdam Bank en partance de la petite ville de Applesin, emportant ainsi un coffre dans lequel a été stocké suite à son décès la fortune du richissime éleveur de bétail Torben Redhound. Le problème, c'est que c'est également dans ce coffre qu'a été stocké un fragment de pierre noire destiné dès son arrivée à Saint Noah à l'Agence Blackstone.

Cette courte aventure a été conçue pour pouvoir être jouée en « one shot » de découverte, ou bien comme une mission classique de la campagne. Ici elle sera présentée comme une mission d'introduction, mais avec de minimes adaptations elle peut aussi bien s'intercaler entre n'importe quels scenarios.

Les joueurs viennent tout juste de passer les tests de sélection pour rejoindre la toute nouvelle Agence Blackstone. C'est donc la première fois qu'il rencontre le vieux Capitaine Tigerhammer, ancien vétéran des guerres shemites désigné un peu malgré lui comme directeur de cette nouvelle agence dont il ne comprend pas vraiment la portée.

L'ancien héros de guerre amateur de whisky McBeaver explique aux recrues qu'ils doivent au plus vite retrouver les frères Greengoat et ramener leur butin, et notamment une pépite de Pierre Noire responsable visiblement du pourrissement d'un champ de pomme, qui devait être étudié par le service adéquat.

Pour démarrer l'enquête, le plus simple est d'interroger le seul survivant du braquage, le convoyeur Joe Catamount qui a survécu à ses blessures et qui est actuellement hospitalisé à Saint-Noah. Joe explique qu'il a été sauvé de justesse par une famille de Lapin qui a pris le temps de le ramener à la ville pour le soigner. Brad Cocker a eu moins de chance et n'a pas survécu. Quant au troisième, José Ardilla, on n'a pas retrouvé son corps suite à l'attaque, ce qui est forcément louche. Joe se souvient que José était particulièrement nerveux tout le chemin. Voici une première piste : si on n'a aucune idée d'où ont pu partir les frères Greengoat, Joe sait que Ardilla et sa famille sont établis dans une petite ferme à quelques kilomètres seulement de Applesin…

Scène 2 : Remonter la piste

Lorsque nos agents arrivent à la ferme c'est pour découvrir que José n'est pas là. En revanche, deux sinistres individus aux accents du sud sont attablés, visiblement contre la volonté de Maria, la maîtresse de maison enceinte et au bord des larmes. Il s'agit de Pierre Carcajou et Louis Gator, deux chasseurs de primes peu recommandables eux aussi sur la piste de José Ardilla pour le compte de Lars Redhound, l'héritier de Torben qui ne souhaite pas s'embarrasser des formalités légales.

En vérité Maria, qui feint le deuil, sait parfaitement que son mari est caché près du cimetière de la colline, dans la petite maison de son ami Alan Boy-Coyote, le fossoyeur, en attendant que l'affaire se tasse. Il doit rester là quelques jours, le temps que son épouse vende la ferme et feigne de partir rejoindre sa sœur à l'autre bout du continent. Là, le couple Ardilla a prévu de partir pour le nord pour partir s'y établir sous un faux nom avec sa nouvelle fortune. D'ailleurs, un œil averti remarquera un panier repas qu'elle s'apprêtait à apporter à « feu » son mari, et lorsqu'on la questionne dessus, elle aura bien du mal à se justifier…

Les chasseurs de prime sont peu enclins à partager les informations avec les joueurs et désirent retrouver le butin avant eux. Faîtes en des rivaux retors et fourbes, qui feignent de laisser les agents faire leur travail, mais n'hésitent pas à employer des solutions violentes sitôt qu'ils sentent pouvoir avoir le dessus sans trop de risques.

José est donc caché dans la cave de son ami Alan. Il est totalement en panique et pris de remords suite au braquage car les Greengoat lui avait promis une attaque sans effusion de sang. Lorsque les agents arriveront à la maison et questionneront son ami, il en profitera pour essayer de fuir par un tunnel dérobé qui mène directement au cimetière.

Toutefois, il ne devrait pas être trop compliqué de finir par le coincer. Pris au piège, le malheureux menace de se tirer une balle dans la tête. Nos agents vont donc devoir faire preuve de diplomatie pour éviter la tragédie et obtenir l'information qu'il désire. Car en effet, José sait que les frères Greengoat ont leurs habitudes (et notamment leurs filles favorites) dans un saloon non loin d'ici, le Queen of Clubs, un repère de vaurien situé sur une ancienne grande route peu empruntée depuis la construction du train dans la région.

José Ardilla - écureuil

♥	4	♠	5
♦	3	♣	4
●	7	●	9

Notes et équipements

38. Mc Dog

Comment le jouer

Il est à bout de nerf et totalement dépassé par ce qu'il a fait.

Pierre Carcajou - glouton

♥	5	♠	7
♦	7	♣	5
●	19	●	17

Notes et équipements

Badger et Badger canon scié

Comment le jouer

Chasseur de prime trapu et sournois, dont le sourire denté d'or est peu engageant.

Louis Gator - caïman

♥	6	♠	8
♦	6	♣	4
●	18	●	16

Notes et équipements

Machette, Colt Dragoon

Comment le jouer

Chasseur de prime scale muet, au visage couvert de cicatrices mal recousues.

Scène 3 : Règlement de compte à la croisée des chemins

La scène de fin est une authentique scène de fusillade de far west ! Situé au milieu de nulle part, le saloon est un endroit parfait pour guetter l'arrivée des inopportuns, si bien que les Greengoat qui ont pris soin de placer une sentinelle auront tôt fait de prendre la poudre d'escampette avec leurs butins et leurs montures sitôt nos agents en vue !

S'engagera alors une éreintante chevauchée suite à laquelle les bandits se réfugieront dans leur planque, une vielle cabane de pierre à moitié abandonnée, pour mieux se défendre contre leurs poursuivants. En aucun cas ils n'accepteront de se rendre, et il faudra des trésors d'imagination pour parvenir à les déloger sans avoir recours à la force.

L'aîné des Greengoat, Al, porte autour du coup un médaillon d'argent qui a fusionné avec la Pierre Noir à son contact. A présent, la pierre portée à même la peau a même commencé à se souder à ses chairs, entamant sa santé mentale et lui conférant de surhumaine capacité de résistance. L'une des filles du saloon pourra témoigner de ce monstrueux état de fait si on prend le temps de l'interroger.

Une fois les Greengoat vaincu, nos agents pourront récupérer le butin disséminé dans les sacoches de monte des bandits, et constater avec effroi que la Pierre Noire ne fait plus qu'un avec le torse de Al, et semble palpiter même après sa mort !

Il sera impossible de l'enlever sans trancher les chairs, et voir alors que des sortes de racines noires s'enfoncent très en profondeur. Le seul moyen de mettre fin à cette horreur semble être d'y mettre le feu.

S'ils parviennent à ramener le fragment de Pierre Noire de façon encore exploitable, ils seront félicités par le Capitaine Tigerhammer. Sans quoi… Ils devront faire mieux la prochaine fois !

Bud et Kelly Greengoat - bouc

♥	5	♠	8
♦	7	♣	4
●	19	●	16

Notes et équipements

45. Mongoose

Comment le jouer

Ce sont des vauriens sans foi ni loi.

Al Greengoat - Bouc contaminé

♥	7	♠	10
♦	9	♣	6
●	34	●	28

Notes et équipements

45. Mongoose, armure minérale -1, [Choquant]

Comment le jouer

La Pierre Noire a démultiplié ses capacités… et sa folie !

Celui qui ne mourrait pas

Scène 1 : L'affaire du Queen of Waves

Nos Agents sont envoyés sur Dragon Island pour enquêter sur une affaire d'étrange épidémie dévastant des cultures de potirons. L'Agence a été avertie par Alex Foster du Dragon Gazette, seule presse progressiste de l'île, concurrente du puissant Rooster Guardian.

Il faut plus d'une semaine pour arriver jusque l'île méridionale à bord du Queen of Waves. C'est un large bateau à aube qui transporte près de 300 personnes, pour la plu-part des agriculteurs assurant le commerce entre le port de Saint-Shem et Dragon Island.

Cette traversée sera l'occasion pour nos agents de prouver leur valeur. En effet, durant le voyage, Janice LongCat, la nièce du gouverneur de Sunset Island partie rendre hommage à son fiancé le fils du conseiller de Wolfhampton, se plaint de s'être fait dé-rober ses bijoux alors qu'elle prenait son bain. On suspecte immédiatement un rat re-cherché surpris à traîner près des cabines d'être le coupable… qui n'est autre que le frère de Joe Ratson (voir scénario d'introduction « La Bête de Blue River »), Averell !

En vérité, Averell a sans le savoir la preuve que ce n'est pas lui : il a pris le voleur en pho-to ! Averell s'était infiltré dans la chambre pour photographier la belle à son insu (il n'y a pas de loi là-dessus !), et par hasard il a photographié le voleur… Qui est une voleuse ! Il s'agit de la domestique de Janice: FreshWind Sparrow, qui a dérobé ce bijou car « il re-vient à la tribu ».

Elle les a transmis à un complice Sparrow, qui les a cachés sur un canot de sauvetage. Libre à nos agents de gérer la situation comme ils l'entendent.

Averell « Sticky » Ratson - rat

♥	6	♠	8
♦	6	♣	4
●	18	●	16

Notes et équipements

Pocket Catsmith sans balle

Comment le jouer

Il est le jeune frère de Stinky rencontré précédemment, et lui ressemble comme deux gouttes d'eau. N'hésitez pas à jouer sur la ressemblance… Et préservez-le si possible !

Freshwind - moineau

♥	6	♠	4
♦	3	♣	3
●	9	●	7

Notes et équipements

Couteau dissimulé

Comment le jouer

Elle est une Sparrow excédée par l'exploitation de son peuple qui veut voir revenir le diamant de ses ancêtres dans une grotte sacrée. Acculée, elle aura un geste inconsi-déré.

Scène 2 : S'enfoncer dans le bayou

Nos agents arrivent finalement sur Dragon Island et découvrent que la réputation colonialiste de l'île n'est pas usurpée. Clairement ici, les Scales ne sont pas perçus comme étant les égaux des Furs, quant aux Feathers… Ils semblent totalement absents. Rooster City, le port et principale ville de l'île, semble tout entière dédiée au chargement et déchargement de marchandises exécutés par des cohortes de Scales, surveillés de près par des contremaîtres stricts.

Nos agents ont rendez-vous au Dragon Gazette pour y rencontrer Alex Foxter… qui s'avère être une charmante renarde ! Celle-ci a rencontré Isaac Greyhound lors de sa promotion auprès des petits exploitants de la Charte de Respect de Tous les êtres, qui garantit un minimum de bien-être aux esclaves. Pour elle, il s'agit d'un premier pas indispensable pour se diriger vers l'acceptation de l'affranchissement. Greyhound n'a pas beaucoup aimé voir « une fillette de la ville venir lui apprendre comment parler aux esclaves », aussi peut-on dire que l'entretien a été infructueux. De même, il a réagi violemment et l'a chassée quand la journaliste lui a signalé l'état alarmant de son champ… Pourtant, Foxter, qui a elle-même grandit dans une exploitation de potiron, savait bien que la noirceur nauséabonde et grouillante qui couvrait les courges de l'agriculteur n'avait rien de naturel. Alors a-t-elle décidé de prévenir l'Agence Blackstone, pour s'assurer qu'il ne s'agisse pas là d'un problème plus vaste lié à la Pierre Noire.

Aucun train ne mène jusqu'à cette partie reculée de l'île, aussi nos agents devront emprunter l'une des rares diligences à aller de Rooster City jusqu'à LeatherTown, le village le plus proche de la ferme Greyhound. En chemin ils croiseront de vastes cultures exploitées au rythme du chant des esclaves et un cadavre de Scale pendu à une grosse branche avec une pancarte indiquant « pas d'évasion ». L'ambiance est posée.

C'est à la tombée de la nuit que les agents arrivent à la ferme, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils sont froidement accueillis. La proverbiale éducation du sud poussera Greyhound à proposer gîte et couvert à des représentants de l'état, mais il ne se privera pas de dire qu'il n'a pas besoin d'aide et peut très bien gérer ses affaires lui-même… Ce qui ne semble pas être l'avis de son épouse Judith, qui viendra voir les agents à part pour leur confier son inquiétude sur les mystérieux décès. En effet, elle ne s'inquiète pas tant pour ses cultures que pour la disparition de deux de ses voisins, Jebediah Opposummers et Tarcicius Coypus. Elle dit que depuis le départ du sheriff Lefty Van Wolf, elle ne se sent plus en sécurité, aussi demande-t-elle de l'aide aux agents, sachant son mari trop butté pour demander quoi que ce soit.

En le titillant un peu, Greyhound finira par confier ses craintes : il pense qu'il s'agit là de l'œuvre d'une tribu d'anciens esclaves qui cherche à se venger. En effet, certains d'entre eux forment une communauté dans le bayou, et il craint qu'avec l'absence du sheriff, ceux-ci en profitent pour empoisonner les champs et assassiner les fermiers isolés.

Scène 3 : De retour d'entre les morts

La vérité est plus compliquée que cela. Le sheriff Van Wolf a été assassiné par Jebediah Opposummers, TarciciusCoypus et Terence Southdog, parce qu'il les faisait chanter. Il a découvert qu'ils se réunissaient dans une cabane isolée pour s'adonner à leurs vices auprès d'enfants esclaves. Après l'avoir tué, ils l'ont enterré dans le champ le plus proche, celui de Greyhound, se disant que cela retomberait sur lui si on découvrait le corps. Manque de chance, le terrain infesté de Pierre Noire a réagi étrangement lorsqu'on y a enfoui le sheriff qui n'était pas tout à fait mort… Et tel un zombie, celui-ci s'est relevé, bien décidé à mener sa vengeance. Aujourd'hui, Van Wolf a passé un pacte avec les Scales du bayou qui lui offre une cachette tant qu'il tue des maîtres Furs.

Interroger les voisins des Greyhound permettra de se rendre compte assez vite que quelque chose de pas très net s'est tramé, notamment ils pourront recueillir le témoignage d'un jeune esclave qui décrit les sévices qu'il a connu, ou encore se rendre compte que Southdog se montre particulièrement méfiant à leur égard, et pour cause.

D'une manière ou d'une autre, nos agents devront partir dans les marécages pour localiser les Scales du bayou. Ceux-ci se montreront probablement hostiles envers les représentants d'un état qui les maltraite, et à moins d'user de beaucoup de diplomatie, ils deviendront belliqueux. Interrogés, ils expliqueront qu'ils ne sont pas les meurtriers, mais qu'ils offrent asile à celui qu'ils appellent « Le Zombie », qui est devenu leur bras vengeur.

S'en suivra alors une vaste traque du sheriff mort-vivant au travers des dangereux marécages, véritable fantôme prédateur qui essaiera de disperser les agents pour s'en débarrasser un à un. Le sheriff est malin et compétent, et la Pierre Noire l'a rendu encore plus dangereux. Lorsque finalement les agents le coinceront, il se battra jusqu'à son dernier souffle. Et c'est juste avant de mourir, comme libéré de l'influence de la Pierre, qu'il racontera sa soif de vengeance. Libre aux agents de juger Southdog ensuite.

Sheriff Lefty Van Wolf - loup zombie

♥	7	♠	8
♦	10	♣	7
	37		29

Notes et équipements

Carabine Wingchester
[Horrible]

Comment le jouer

Il est animé par la haine et la soif de vengeance.
Mort-Vivant

Terence Southdog - Chien

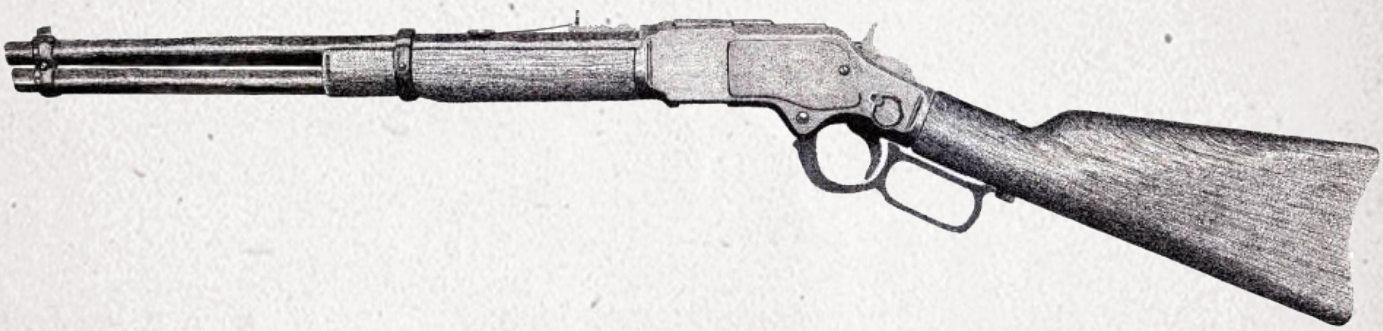
♥	4	♠	5
♦	5	♣	2
	9		7

Notes et équipements

Fusil Badger & Badger

Comment le jouer

C'est un vieux pervers bedonnant prêt à tout pour ne pas être pris.



L'ÉVENTREUR DE RED CORNER

Scène 1 : Une affaire sanglante

Nos Agents sont rappelés à Saint-Noah pour une sanglante enquête. En effet, depuis plusieurs jours, on retrouve des indigents éviscérés aux quatre coins de Red Corner, le quartier Scale de la ville. Comme aucune des victimes n'est Scale, les racistes de tout poil ont eu tôt fait de s'emparer de l'événement pour raviver les tensions raciales et contester avec virulence les lois d'intégration instaurée par le président Lionson. C'est notamment le cas du chef de file de courant radical des traditionnalistes, Artemius Boarburrough. Si aujourd'hui nos agents sont sollicités, c'est non seulement parce qu'il est urgent de mettre fin aux crimes pour calmer les tensions et les affrontements qui secouent déjà le quartier, mais aussi parce la possibilité d'un lien avec la Pierre Noire est possible, cette substance ayant été retrouvé dans le corps de la dernière victime.

Nos agents vont donc devoir reprendre en main l'enquête de la police de Saint-Noah qui n'est pas mécontente de se décharger de cette affaire délicate. L'inspecteur Dog-gerty expliquera donc que pour l'heure, on attribue 4 victimes à « L'éventreur de Red Corner » :

- Mary Fitzrabbit était une prostituée de 29 ans qui vivait et travaillait sur le quartier depuis des années. Elle a été retrouvée le 08 octobre au matin, ventre déchiré et privé de ses entrailles, dans une ruelle, à l'arrière de la boucherie Varano. Aucun témoin.

- Jack Spanielson était un clochard alcoolique d'une quarantaine d'année, qui vivait dans un petit squat sur le quartier depuis quelques mois avec un certain Lizardo, au-jourd'hui introuvable. Spanielson aussi a été retrouvé éviscéré dans une ruelle, le 10 oc-tobre. Un gosse grenouille a appelé la police et a vu « une très grande silhouette entraîner Jack dans la ruelle », mais il n'a pas été retrouvé par la suite lors de l'enquête.

- Max Beefing est un vieillard misérable qui vivait déjà sur le quartier bien avant l'arrivée des Scale. Il est connu des forces de l'ordre pour ses frasques racistes, il a même ouvert le feu sur un jeune scale l'an dernier. Il a été tué chez lui le 14 octobre, c'est le postier qui a signalé sa mort. Aucun témoin.

- Clara Doelittle était une prostituée d'à peine 17 ans. Son maquereau serait un certain « Mabouya » selon les autres filles de la rue. Elle

Ce qui s'est vraiment passé

Kwokwo est un crocodile fraîchement échappé de Dragon Island. Il a fui non seulement l'esclavagisme, mais aussi le « Mal Noir » qui commençait à terrasser ces camarades d'infortune. Certains esclaves ont été souillés par la Pierre Noire, et le mal a été endigué par un vieux shaman qui n'a pas hésité à amputer puis brûler les membres et organes corrompus dans un rituel d'exorcisme. Lui-même s'est ainsi fait couper un doigt. Arrivé à Saint-Noah, Kwokwo devient manutentionnaire. Un jour qu'il décharge un camion qui livre le Secours Fraternel, il revoit des légumes contaminés. Ne pouvant agir de jour, il observe la première distribution qui concerne 8 indigents, et revient de nuit pour brûler les stocks restants. Kwokwo décide alors d'agir comme son shaman, en traquant les in-fectés et en faisant le rituel nécessaire…

a été retrouvée dans le même état que les autres, le 17 octobre. Une dame nommée Proudotter a vu une traînée de sang et a entendu des cris étouffés provenir de la ruelle où on l'a retrouvé. Le temps que des voi-sins arrivent alertés par ses appels au secours, le coupable avait disparu, laissant der-rière lui une partie des viscères de la victime. C'est dans ses entrailles que l'on a retrou-vé des filaments de Pierre Noire.

Pour l'inspecteur Doggerty, il s'agit probablement d'assassinat raciste perpétré par les Double-Tongues, un gang de scale cherchant à intimider les Furs. Doggerty en est per-suadé, mais il juge que les politiques l'empêchent de dénoncer les vrais coupables de peur que cela déchaîne des lynchages de scales. Selon lui, « ils ne l'auraient pas volé ! ».

Scène 2 : Une enquête tendue

Il n'est pas possible d'anticiper ici toutes les idées des joueurs pour mener leur enquête, aussi nous essaieront simplement de lister les différentes infos qu'ils pourront collecter :

L'examen des corps

Il a été effectué par le Dr Moleberg qui semble excentrique mais compétent. C'est lui qui a alerté l'Agence lorsqu'il a retrouvé de la Pierre Noire dans le corps. Pour lui les victimes ont été tués par une grande lame (peut-être un couteau de boucher), manié par un gaucher puissant, mais pas chirurgien (découpe grossière).

La rue

Elle est en colère et a plein de théories mais ne sait pas grand-chose… à l'exception de Pti'Tard, le gamin qui a vu Jack se faire entraîner. Sur les conseils de ses potes, Pti'Tard évite la police, mais si on arrive à l'interroger, on pourra comprendre que l'agresseur était forcément un grand saurien avec « une grande queue et un doigt en moins » !

La presse

Elle invente plus qu'elle ne sait. C'est Bill Weaselman du Incredible ! qui écrit le plus activement… Mais il n'a pas de vraies infos, surtout qu'il a peur des Scales !

Le Boucher Varano

Il a entendu des cris mais n'a rien vu ni rien fait. Il est honteux de cela, d'ailleurs, mais il a appris à ne se mêler de rien pour éviter les problèmes…

Madame Proudotter

Elle ne sait malheureusement rien de plus qu'elle n'a dit à la police.

Lizardo

Il plane dans une maison de drogué du quartier. Il avait prévenu Jack de se « méfier du Secours Fraternel ». Selon lui, « le démon blanc a envoyé un dragon pour les éliminer ». Il sait que Kwokwo a un lien, et qu'il se terre dans une ancienne banque brûlée.

Mabouya

Il ne sait rien, c'est juste un mac iguane violent et minable (fiche d'un « es-clave en fuite », avec un 38.McDog) qui sait que sa fille « se plaignait de douleur aux ventres ».

Les Doubles Tong

Ils ne savent pas qui est l'auteur des crimes mais ils suspectent les Furs d'avoir manigancé tout ça juste pour avoir une excuse pour les arrêter. Ils sont par-ticulièrement sur les nerfs eux aussi (même fiche et équipement que Mabouya).

Le Secour Fraternel

C'est est une association d'aide… aux furs et uniquement eux. Ou-verte sur le quartier depuis plus de dix ans, elle refuse de donner à manger aux Scales. Elle est la cible régulière d'agression des Double Tongues et le président de l'association, Marvin Whitedog, un suprématiste Fur, pense qu'ils sont responsables de l'incendie des cuisines il y a deux semaines. S'il est toujours en vie, les joueurs pourront croiser à la soupe populaire Sticky Ratson, qui leur dit voir un grand crocodile rôder sou-vent autour des locaux, ce qui est confirmé par une bénévole qui dit que désormais, une sécurité est obligatoire (des membres des Firsts, un groupe violent de furs racistes, assurent ce «service d'ordre»)

Scène 3 : Dénouement explosif

D'une manière ou d'une autre, nos agents retomberont sur Kwokwo qu'ils fileront jusque ça planque, un vieux sous-sol de banque abandonné. Il se prépare à traquer Martha Mouseguard, une vieille souris infectée. S'ils ont trop tardé, ils le verront encore en train de psalmodier en brûlant les organes de l'infortunée souris…

Nos agents auront à peine le temps d'apprendre de lui qu'il essayait d'endiguer le mal, et que Martha est la dernière victime encore en vie (les 3 autres sont à la fosse com-mune). Douze Firsts bien décidés à se faire justice eux-mêmes arriveront alors pour « faire justice ».

Nos agents vont devoir se la jouer fine pour ne pas finir brûler avec le crocodile et pour éviter que cette affaire ne dégénère en guerre des gangs. Même s'ils s'en sortent, il va donc falloir sérieusement penser à comment ils vont communiquer sur cette affaire.

Kwokwo - Crocodile

♥	6	♠	5
♦	10	♣	3
	36		14

Notes et équipements

Long Couteau dommages+2

Comment le jouer

C'est un colosse persuadé d'agir pour le bien… il refuse d'être à nouveau enchaîné !

Membres des Firsts
12 Furs - chiens, rats...

♥	3	♠	5
♦	6	♣	2
	9		7

Notes et équipements

Gourdin et 38. Mc Dog

Comment le jouer

Totalement fanatiques, ils pensent qu'épuration rime avec justice.

LE POW WOW DES CROWS

Scène 1 :
Un commanditaire inattendu

C'est muni d'un très officiel invitation de l'administration de New-Eden que nos agents entrent dans la mairie du port principal de Sunset Island, ainsi ne sont-ils pas vraiment étonnés d'être reçus avec tant de forme et dans un si grand salon.

Ce qui est plus surprenant, c'est de finalement avoir à faire non à un officiel, mais à Janice Longcat, la fille du gouverneur (déjà croisée au 2nd épisode). Celle-ci est accompagnée de David Katzinger, son fiancé et conseiller à Dragon Island… et c'est d'ailleurs lui qui prend la parole tandis que sa bien-aimée regarde négligemment par la fenêtre du bureau et qu'une cohorte de serviteurs Feathers s'affairent à distribuer mets et boissons.

« La Pierre Noire a durement touché Sunset Island, et si le gouverneur Longcat n'aime pas s'étendre sur le sujet, cela a eu une véritable incidence sur les Feathers. En effet, certaines communautés se sont mises à se rebeller, se mettant à suivre un mystérieux shaman corbeau baptisé 3ème Œil. Celui-ci prétend que la Pierre Noire rendra sa liberté au Feathers, et que bientôt ils pourront planer à nouveau au-dessus de LEURS terres…

Bien évidemment, le gouverneur a essayé de mater les rebelles, mais selon moi le mal est plus profond. Il s'agit de fanatiques, VRAIMENT sous influence de la Pierre Noire. C'est pour ça qu'aujourd'hui, nous faisons appel à vous contre la volonté du gouverneur. Janice a su le convaincre de vous laisser une chance de régler le problème autrement que dans un bain de sang généralisé. Tout le monde a besoin que les choses rentrent dans l'ordre et que les Feathers se remettent au travail… »

Il est clair que l'idée vient de Katzinger et non de sa compagne. Celui-ci, moins radical, profite de l'occasion pour tester la valeur de l'agence loin de son intransigeant patron.

Alors que la discussion allait prendre fin, une serveuse pie dégaine un couteau sacrificiel et se rue sur Katzinger pour essayer de l'assassiner en hurlant *« MORT AUX RAMPANTS ! »*, gageons que nos agents ne laissent pas les choses se dérouler ainsi. Celle-ci est rendu comme insensible à la douleur par la Pierre Noire, mais quoi que nos agents fassent, la serveuse mourra, tremblante et bavant du noir, preuve de ce qu'elle a consommé.

Petite Plume
Fanatique du Sombre Envol - pie

♥	5	♠	5
♦	4	♣	2
●	9	●	7

Notes et équipements

Couteau, drogue du vengeur (dom -2)

Comment le jouer

Folle à lier, elle veut abattre celui qui a fait venir « l'ennemi de La Pierre d'Envol »

Scène 2 :
Trouver une solution au problème

La façon la plus simple pour commencer l'enquête est de rendre visite au Sergent Ted O'Labrador, qui a mené le premier raid « punitif » contre les Feathers renégats.

Celui-ci est actuellement à l'infirmerie militaire, en train d'être soigné pour une vilaine plaie à la main dont il a écopé lors de l'affrontement. Vétéran shemite de la guerre d'indépendance, O'Labrador est totalement favorable à l'éradication pur et simple de la menace.

Toutefois, son témoignage laissera transparaître quelques infos utiles : d'une part, il semblerait que la tribu menant la guerre soit les corbeaux de Topless Pick, et d'autre part que tous les feathers ne

sont pas favorables à la Pierre Noire.

Un « conseil des sages » se réunit justement ce soir à la tombée de la nuit pour en discuter. O'Labrador voulait en profiter pour « montrer l'exemple avec un raid punitif », mais « cette lavette de Katzinger a su convaincre sa chérie d'ordonner une trêve ».

Notez que dans un coin de l'infirmerie, on peut apercevoir Jack, un des frères Ratson (cf autres scénarios), en faux infirmier volant les soldats… Quelle famille !

Nos agents auront sans doute l'envie de rencontrer ces Feathers œuvrant dans le même sens qu'eux pour avoir plus d'informations. Cela sera grandement facilité si d'une façon ou d'une autre, ils ont aidé Freshwind lors du 2nd épisode. Si celle-ci est vivante, elle sera alors une alliée précieuse, son oncle Freewind président le conseil des sages.

La réunion se tient dans une grotte sacrée située dans la réserve de Green Garden. Les Feathers seront très méfiants à l'arrivée des agents, mais s'ils se montrent diplomates, ils pourront y assister et échanger avec les sages. Ceux-ci ne souhaitent pas que leurs jeunes rejoignent la folle guerre de 3ème œil, car ils savent que La Pierre Noire n'est pas une chose bonne. Mais 3ème Œil semble posséder une voix hypnotique sans doute prêtée par le Noir-Vent (une croyance Feather), aussi le suivent-ils aveuglément. Freewind demande aux agents de l'arrêter, et pour ça, il leur livre le chemin secret pour atteindre le sommet de Topless Pick. Les parois sont infranchissables sur les 30 premiers mètres, mais il existe une grotte secrète qui serpente à l'intérieur jusqu'à rejoindre le chemin sinueux qui enserre le pic. Freshwind (si elle vit toujours) les mènera jusque-là.

Quelques soldats zélés et avinés débarquent alors en pétaradant, bien décidé à se « payer du Feather » pour se venger des pertes qu'ils ont eu lors des accrochages de ces derniers jours. Nos agents vont donc devoir user de diplomatie pour éviter un conflit.

10 Soldats de Sunset Island - Furs

♥	5	♠	4
♦	5	♣	2
	10		6

Notes et équipements

Carabine Wingchester et torches

Comment le jouer

Totalement ivres et avides de vengeance, ils seront difficiles à raisonner.

Scène 3 : Le Pow Wow des Corbeaux

Nos agents vont donc se retrouver à s'infiltrer en territoire Crow pour aller à la rencontre de 3ème Œil.

L'affrontement militaire est pure folie, mais il y a finalement assez peu d'initiés à avoir le droit de le rejoindre pour son Pow Wow nocturne à la gloire de la Pierre Noire, et s'infiltrer jusque la cérémonie s'assure un certain temps de face à face avec lui.

En effet, sur le sommet plat de Topless Pick, dans une nuit noire simplement éclairée par d'impressionnants éclairs, quelques fanatiques menés par la voix caverneuse de 3ème Œil dansent frénétiquement autour d'un imposant monolithe de Pierre Noire qui semble être venu se ficher du ciel comme une grande flèche.

Celle-ci semble attirer la foudre de façon surnaturelle et l'emmagasiner de façon malsaine, comme animer de soubresaut extatique à chaque décharge, faisant virevolter tout autour d'elle de meurtriers tentacules (Horreur 10, chaque tour les joueurs font un jet de chance, tous ceux qui n'atteignent pas au moins un 6 doivent éviter une attaque difficile de dommages 13).

Sauf idée brillante, nos agents vont devoir entamer un combat titanesque contre le shaman pour mettre fin à ses agissements. Une autre solution consiste à exploser le monolithe, car tous deux sont étrangement liés et mourront à la mort de l'autre.

Une fois vaincu, les autres feathers redeviendront immédiatement normaux et les orages s'éloigneront de suite de Topless Pick.

Le conseil des sages remerciera les agents, et les troubles avec les feathers s'arrangeront. Quant à Katzinger, il aura sa preuve que les agents de Blackstone sont compétents et qu'on peut faire appel à eux. Quand à Janice Longcat, malgré ses réticences originelles, sera bien obligée de reconnaître que la guerre ouverte n'était pas la meilleure des solutions, et que Blackstone sait y faire.

Fanatiques du Sombre Envol - feathers

♥	5	♠	5
♦	5	♣	1
	10		6

Notes et équipements

Tomahawk, drogue du Vengeur (Dommage -2)

Comment le jouer

Entièrement envoûtés par 3ème Oeil et l'inhalation de Pierre Noire, ils se battront à fond

3ème Oeil, grand shaman du Sombre Envol

♥	12	♠	6
♦	6	♣	8
	30		30

Notes et équipements

Drogue du Vengeur (Dommage -2), [Choquant]

Comment le jouer

3ème Œil porte un fragment de Pierre Noire dans le front qui est devenu un véritable troisième œil. Il maîtrise le Noir Murmure amplifié par le monolithe.

LA LARME NOIRE

Scène 1 : Un entretien présidentiel

Nos agents attendent depuis déjà 10 bonnes minutes que le Capitaine Blackbear revienne dans son bureau. Il leur a dit qu'il devait leur présenter quelqu'un, mais ils ne s'attendaient pas à ce que cela prenne autant de temps. Mais finalement, le chef revient avec le plus prestigieux des invités : le président Lionson lui-même !

Celui-ci est présent pour confier aux agents une mission diplomatique de la plus haute importance : le gouverneur Wolfhampton de Dragon Island -sans doute influencé par le bon rapport qu'a pu dresser son conseiller Katzinger (voir épisode 4)- a demandé de l'aide au président promettant en échange une attitude « moins fermée » aux demandes continentales.

Si Wolfhampton d'habitude si hostile se tourne vers Lionson, c'est en désespoir de cause. Sa fille a disparue, et il suspecte qu'elle n'ait été embrigadée dans une de ses nouvelles sectes d'adorateur de La Pierre Noire. Il souhaite qu'on la lui ramène, et, bien sûr, que cela ne se sache pas. Il a déjà envoyé des enquêteurs sur ses traces, mais sans succès. Il a juste un début de piste à Saint-Japhet, mais son influence là-bas est trop faible, aussi se tourne-t-il vers le président comme dernier recours…

Pour Lionson, l'occasion n'est à pas manquer : non seulement pour gagner les faveurs d'un opposant politique coriace, mais aussi pour porter un coup à cette secte d'illuminés.

Scène 2 : Sur les traces du chat noir

Après un long voyage en train et une escale rapide à New-Ark, nos agents arrivent enfin dans ce que beaucoup appellent « la capitale de l'Ouest ».

Les notes transmises par les agents de Wolfhampton stipulent que Julia Wolfhampton aurait pris le bateau pour le continent accompagné d'un certain Adam Proctorignal, de toute évidence un faux nom. Toutefois, ils ont retrouvé la trace d'une affaire judiciaire mentionnant ce nom à Saint-Japhet, ainsi que celui du détective Blackcat qui avait à l'époque coincé Proctorignal pour détournement de mineur. Mais les hommes de Wolfhampton ont été tués là-bas avant de pouvoir en communiquer d'avantage… à Blackstone de jouer désormais ! (Les hommes de Wolfhampton ont été tués par des fidèles de la Larme noire, voir plus bas).

Les agents vont donc probablement chercher à retrouver Blackcat. Celui-ci avait une agence dans Snake Pit, le quartier populaire et désormais fortement métissé de la ville, mais il semblerait qu'il ait fermé entre temps. Un agent un peu observateur pourra comprendre que les impacts de balles dans la porte n'y sont certainement pas pour rien. En enquêtant un peu (en parlant aux policiers, au voisinage…), les agents peuvent apprendre que Blackcat, considéré comme un « justicier local », continue de rendre service de temps en temps à des gens du quartier. Notamment, il aurait réglé les problèmes conjugaux de Miss Finngazelle.

Finngazelle est une ancienne danseuse d'à peine 30 ans et donc toujours très belle, qui a pensé se sortir des histoires en se mariant avec un honnête banquier de chez Squirrelchild… Mais elle est tombée sur la mauvaise pioche. Ne supportant plus d'être battue, elle a contacté Blackcat pour l'aider, un ancien amant avec qui elle est restée ami.

Blackcat lui avait laissé une adresse pour la joindre par télégramme en cas d'urgence, et grâce à cette adresse, nos agents peuvent remonter jusque lui ! Finngazelle ne sait pas exactement pourquoi

Blackcat est parti, si ce n'est qu'il est en danger ici. Visiblement, Blackcat s'est retiré dans le seul village forestier du Mont Ophel, situé à quelques dizaines de kilomètres seulement de Saint-Japhet. Aucun train ne dessert Ophel town, mais une diligence s'y rend chaque soir en environ deux heures arrivant là-bas à la tombée de la nuit, et en revient chaque matin en partant à l'aube.

Il ne sera pas très difficile une fois sur place de retrouver la trace de John Blackcat. Il est connu de tous, et occupe le poste d'adjoint du douteux Sheriff William Ratson, le frère de Joe et Averell croisés précédemment. En vérité, Ratson a usurpé la place du vrai sheriff, mais Blackcat a passé un marché avec lui. Il ne le balance pas s'il le garde comme adjoint et s'il commence à faire vraiment son boulot. Pour l'instant, William y trouve son compte et joue le jeu, s'avérant même être un sheriff plutôt correct.

C'est donc dans le minuscule office de sheriff du village que nos agents retrouvent Blackcat. Celui-ci, méfiant de prime abord, fini par leur déballer ce qu'il sait. Adam Proctorignal, de son vrai nom Adam Belorignal, est un dangereux manipulateur qui fricote de longues date avec des cultistes du Déluge, assemblée hétérogène de bourgeois en mal de sensation forte et de vrais tordus désireux de voir le monde basculer dans l'apocalypse.

Depuis la tombée de la Pierre Noire, la secte du Déluge s'est considérablement renforcé et possède même désormais dans la petite ville de New-Babylone une église dont Belorignal est devenu le Prêtre. Le lieu, baptisé à présent Eglise de la Larme Noire, serait le théâtre d'étranges bacchanales et litanies, mais rien de vraiment alarmant pour l'heure.

Toutefois, Belorignal serait revenu il y a quelques temps accompagné d'une jeune fille que personne n'aurait revu depuis, sans doute s'agit-il de Julia. Blackcat suspecte Belorignal de vouloir l'éliminer maintenant qu'il a de l'influence, pour se venger des deux ans qu'il a passé au bagne par sa faute…

Pendant la nuit, les agents seront réveillés par des coups de feu. C'est Ratson qui crie au renfort en tirant sur des individus qui assiègent le poste. Il s'agit de Belorignal lui-même et de ses hommes qui ont appris que les agents cherchaient Blackcat et qui les ont suivis. C'est un véritable siège que les joueurs vont subir ici toute la nuit.

20 Cultistes de la Larme Noire - Furs

♥	4	♠	5
♦	5	♣	2
●	9	●	7

Notes et équipements

Fusil Badger & Badger et torches

Comment le jouer

Violents et fanatiques, ils se battront jusqu'au dernier.

Adam Belorignal, prêtre de La Larme Noire - élan

♥	7	♠	5
♦	7	♣	5
●	21	●	15

Notes et équipements

Colt Dragoon, épée, gilet (dom - 2)

Comment le jouer

Vouant une haine viscérale pour Blackcat il tentera de négocier sa reddition en échange de la vie des autres… Mais fera tuer tout le monde dans tous les cas.

Scène 3 : L'Eglise de la Larme Noire

Belorignal vaincu dira en expirant que Julia est à l'Eglise… et c'est donc dans la petite ville très pauvre de New Babylone située à quelques kilomètres de Saint-Japhet, que nos agents se précipiteront.

Ils trouveront là-bas la Nouvelle Eglise de La Larme Noire en pleine messe. Les chants se font entendre, et on devine qu'il y a beaucoup de monde. Quand ils rentreront, ils seront sans doute surpris de voir que c'est Julia Wolfhampton qui officie !

S'il s'y prenne avec diplomatie, Julia les accompagnera… Pour essayer de se débarrasser

d'eux une fois isolé (par exemple dans la diligence pour retourner à Saint-Japhet) ! Les agents vont donc devoir être très habiles pour réussir à ramener la fille du gouverneur en un seul morceau, surtout qu'elle ne fera rien pour leur rendre la tâche facile !

En cas de réussite, ils pourront compter sur l'aide futur du gouverneur de Dragon Island, en revanche, s'il arrive quoi que ce soit de grave à sa fille, Wolfhampton sera plus que jamais un ennemi redoutable pour les membres de l'Agence Blackstone !

Julia Wolfhampton, grande sorcière de la Larme Noire

♥	10	♠	7
♦	5	♣	10
	25		15

Notes et équipements

Maîtrise les pouvoirs « Noir Murmure», « Souffle Noir » et « Tentacule d'Ombre »
Derringer Catsmith

Comment le jouer

Julia ne porte physiquement aucune trace de corruption de la Pierre Noire. Toutefois, le beau regard de la magnifique jeune louve se voile parfois d'un effroyable voile noir quand elle est sujet à une émotion trop vive [choquant]

Les Disparus de New Ark City

Scène 1 :
Kidnapping au cœur du pays

Cela fait près d'un an que l'affaire de la Larme Noire s'est déroulée, avec les conséquences politiques que l'on connait (voir scenario 5). Durant cette année de calme relatif, l'Agence a recruté et formé de nouveaux agents ainsi qu'augmenté le nombre de ses experts affiliés et d'agents administratifs, conscient de l'importance de renforcer ses effectifs au vu de l'importance de la menace que représente la Pierre Noire.

C'est ainsi la très jolie miss Sotkatt, la toute nouvelle secrétaire du capitaine Blackbear qui accompagne nos agents jusque son bureau. Prenant à peine le temps de les saluer, le chef de l'agence expose l'affaire du jour. On signale d'inquiétantes disparitions d'enfants à New Ark City. Pour le moment rien n'indique que l'affaire ait un lien avec la Pierre Noire, mais au vu de la gravité de l'affaire le président Lionson a lui-même demandé à ce que ses agents spéciaux se mettent sur les rangs pour arrêter au plus vite ce fléau.

Le capitaine remet aux agents la liste des disparus, des billets de train pour New Ark City ainsi que le nom d'un contact sur place, le sheriff Pigley, premier enquêteur sur l'affaire.

Liste des disparus de New Arkh City

- Bradley GreenMouse, 8 ans, disparu en revenant du baseball, pas de témoin
- Lance Lionheart, 12 ans, disparu à son domicile, pas de témoin
- Maurice DuLapin, 9 ans, disparu en allant à l'école, Marvin Sheepweak 7 ans est témoin
- Abricotine DuLapin, 9 ans, disparue avec son frère jumeau Maurice

Dans le train, les agents vont pouvoir faire la connaissance d'un autre membre de la famille Ratson, Emma, une jolie et brillante investigatrice travaillant pour The Unbeliever, premier journal à chercher à expliquer l'inexplicable et défiant quelque peu la parole des officiels !

Emma se rend justement à New Ark City pour en apprendre plus sur les disparitions. Nos agents vont vite découvrir que la sœur n'assume pas trop ses frères, et qu'elle est déterminée à en apprendre plus sur la présence d'agents dans un train pour la ville du centre.

Il faudra donc être rusé et diplomate pour éviter qu'elle n'en apprenne suffisamment pour gêner l'enquête durant ce court trajet en train.

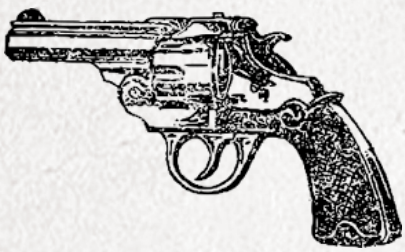
Scène 2 :
Fausse piste mais vrai problème

Nos agents vont vite découvrir que l'affaire a plongé toute la ville dans une soif aveugle de justice, où tous les habituels boucs émissaires vont être soupçonnés : la troupe de forains du cirque Balicho, les saisonniers scales de la collecte du fameux miel Lionheart ou encore les « mâcheurs de feu » des faubourgs de Out South, le quartier le plus misérable de la ville. Voici la liste des éléments d'enquête :

- **Sheriff Pigley :** il est persuadé que les « sales porcs » de balicho ont fait le coup
- **Adjoint Pigley :** le neveu du sheriff. Il explique que son oncle a peur de horsewood, un caïd vendeur de mâche-feu qui l'a menacé de mort.
- **Famille Greenmouse :** elle habite au sud de la ville, non loin de out south et du terrain de baseball. Elle ne comprend pas ce qui a pu se passer.
- **Famille Dulapin :** habite aussi une petite ferme dans le sud de la ville. Ne sait rien.
- **Aloisius Lionheart :** c'est le richissime propriétaire des fermes lionheart, principalement connu pour son apiculture et ses produits dérivés (gâteaux, bonbons…). Il est prêt à donner cher pour qu'on lui ramène la tête de celui qui a pris

son enfant.

- **Miss Dachsfetter :** c'est la nourrice de Lance. Elle craint plutôt une fugue (et à raison !).
- **Crapauteur :** est un saisonnier qui a vu lance partir dans la forêt avec un baluchon sur le dos. En suivant cette piste, on découvre la ligne de diligence que lance a pris pour fuguer, le conducteur confirmera l'avoir embarqué jusqu'à la gare de littlesea, une petite ville sur la grande ligne qui relie saint ham à saint japhet. Lance ne pourra être retrouvé.
- **L'ecole et le baseball :** sont assurés par le révérend dogman, un brave type qui explique que bradley était parti plus tôt pour un anniversaire le jour de sa disparition.
- **Marvin Sheepweak :** est un gamin un peu idiot, qui était en train de « faire caca » dans les buissons quand un « gigantesque monstre est venu prendre mo et aby ».
- **Cirque Balicho :** est un regroupement de gens du voyage principalement porcins. Ni vraiment honnêtes, ni vraiment méchants, ils se montreront peu coopératifs, pourtant, ils connaissent sans le savoir le vrai coupable des enlèvements. En effet, ils embauchent depuis longtemps stallone qui les aide à s'occuper des animaux en échange d'un peu d'argent, mais qui dort encore chez sa mère.
- **Le lieu de l'enlevement :** se trouve près de la ferme abandonnée qui abrite les junkies
- **Doggerty :** est un drogué qui parle de la «poudre noire », la toute nouvelle forme de feu à mâcher que horsewood sert à « ses clients », aux effets incroyables
- **Horsewood :** a des vendeurs tout le long de la rue de l'école où allaient les enfants disparus. Il est en permanence au saloon depuis lequel il gère ses affaires. Il est un agent du loup au gants rouges, et le vrai méchant de cette histoire. Il ne sera pas pris vivant.



Vauriens de Horsewood - toutes espèces

♥	3	♠	5
♦	5	♣	3
●	8	●	8

Notes et équipements

38 McDog

Comment le jouer

Ils sont une dizaine. Stupides et nerveux, ils s'enfuient dès que les choses tournent trop mal.

Angus Horsewood, dealeur de Pierre Noire - cheval

♥	6	♠	4
♦	10	♣	4
●	36	●	16

Notes et équipements

Colt Bullman, Machette
Drogue de Pierre noire (Dommage -2)

Comment le jouer

S'est vu offrir un sac de Pierre Noire par un mystérieux « Loup aux gants rouges ». Il consomme sa propre drogue, ce qui le rend particulièrement coriace.

Scène 3 : L'enfer est pavé de bonnes intentions

Finalement, les joueurs finiront par démêler le vrai du faux et comprendre que c'est bel et bien Stallone qui est derrière les enlèvements.

Depuis la mort de sa mère, cet handicapé mental à la stature gargantuesque est un peu perdu, et subsiste de petits boulots, notamment pour les Balicho. Prétendant lui donner des médicaments, Horsewood lui a fourni de la Poudre Noire, qui a eu un effet particulièrement violent sur lui.

Pris de délire, Stallone a enlevé les enfants non pas pour leur faire du mal, mais pour les charger à bord de la « nouvelle arche » qu'il construit dans le terrain de la ferme familiale. Il cherche en effet à regrouper un couple de chaque espèce avant de rejoindre la mer depuis le fleuve qui longe sa demeure, ce qui est impossible mais il l'ignore.

En effet il pense en faisant le chemin inverse de Noah pouvoir rejoindre le paradis dont lui avait parlé tant de fois sa mère, et souhaite y emmener les enfants pour qu'ils connaissent une vie plus belle. Il lutte contre « son démon intérieur », la Pierre Noire qu'il prend son père !

Il retient pour le moment les enfants dans sa cave, mais l'un d'entre eux est déjà mort. En effet, le petit Bradley a tenté de s'enfuir, mais en voulant le retenir, Stallone l'a tué accidentellement, l'étouffant à mort en le bâillonnant de ses mains. Le corps de l'enfant est toujours alité, Stallone le pensant simplement endormi.

S'ils essaient de l'arrêter, Stallone rentrera dans une terrible crise qui le rendra difficilement contrôlable sans lui faire du mal… malheureusement.

Bernie Stallone, pauvre fou - cheval

♥	2	♠	8
♦	12	♣	2
●	26	●	12

Notes et équipements

Cognée (+3)

Comment le jouer

Stallone n'est pas méchant mais il ne contrôle ni ses crises ni sa force.

L'HERITAGE DES RATSON

Scène 1 : Une étrange invitation

Nos agents sortent tout juste d'une petite mission réussie avec brio. En effet, remontant la piste de « La poudre Noire » (voir épisode 6), ils ont arrêté un petit pharmacien qui vendait au noir de la Pierre Noire en prétendant des vertus aphrodisiaques !

Encore une fois, le coupable semble avoir été fourni par ce mystérieux loup aux gants rouges ! Comme l'affaire s'est résolue rapidement et sans grabuge, le capitaine Blackbear décide même de leur accorder quelques jours de congés !

Sotkatt, la jolie secrétaire du capitaine Blackbear, leur suggère d'en profiter pour rendre visite à « leur ami » ! C'est avec un grand sourire qu'elle tend alors un faire-part de mariage adressé aux agents qui ont eu le plus de contact avec les Ratson !!!

Qu'ils aient perçu ou non l'appel au secours dissimulé dans le message (les majuscules en trop forment « SOVEZ NOUS DE LA PIERE NOIR PITIE »), espérons pour la suite du scenario que les joueurs décident de se rendre à l'adresse figurant sur l'enveloppe !

Sinon, motivez-les avec une course que Sotkatt leur demande (« Je suis déçue, je pensais que vous pourriez apporter ce colis de ma part pour mon cousin Jimbo ! »)

Scène 2 : Ratson House

Voici donc nos joueurs partis en direction de… Ratson House ! Le grand domaine familial se trouve exactement à mi-chemin entre New Ark City, Saint Shem et Saint Ham, bref, totalement perdu au milieu des terres ! Seule une diligence postale permet d'y acheminer courrier et voyageurs qui souhaiteraient s'y rendre !

L'invitation de Averell

Salu léS amis, cOmant ça va ? Vous vous souVnEZ de nous? Nous on se souvien bieN de vOUS ! Come vous nous avez éDé à rEntré dans le droi chemin, on vous invites au mariaje de note papy ! Sa fame et formidable, vous véré ! Vous nettes pAs oblijé de raPorté des cados, mais sI vous pouvEz sa fame seRa contantE ! On coNte sur vOus pour venIR, et vous Pouvé invITé des amis de l'agensse bIen sur ! A biento !

La famillE RATSON

Bruce Bulldog et Caleb Labrador, les postiers, profitent du chemin pour médire de la famille Ratson dont « la richesse n'est pas très claire » et qui n'embauche comme cow-boys « que des gens louches ». Ainsi, après deux heures de commérages et de beaux paysages, nos agents voient enfin l'impressionnante propriété des Ratson, une grande ferme visiblement spécialisé dans l'élevage de bétail, chevaux en tête.

Lorsqu'ils approchent de la propriété, nos agents sont tout de suite apostrophés par des cow-boys qui les mettent en garde : ici on n'aime pas les voleurs ! Après les présentations faîtes, on les escorte jusqu'à la demeure où se prépare le mariage.

L'atmosphère est étrange, sans que l'on puisse vraiment saisir pourquoi. D'un côté, les grands préparatifs festifs laissent à penser à une ambiance heureuse, et pourtant, tout le monde semble nerveux et sous tension.

C'est Averell (l'auteur de la lettre), accompagné de tous les Ratson mâles qu'ils ont déjà croisé, qui expliquera discrètement la situation à nos agents. Papy Ratson est parti régler des problèmes de succession à Saint Noah et il en est revenu avec une étrange statuette et l'envoûtante Ally PortMouse, qu'il a pris à son service comme secrétaire. Depuis, Papy Ratson est irascible et donne des consignes étranges.

Il engage des travailleurs de plus en plus étranges, mobilise tous ses hommes au forage d'un puit à la profondeur démentiel, a fait fabriquer une chapelle pour honorer sa statuette et à présent il organise même son mariage avec cette mystérieuse souris !

Ally est un petit bout de femme parfaitement charmant de prime abord, mais qui mène tout le monde à la baguette en vérité.

En effet, elle est en vérité une cultiste qui manipule Papy Ratson. Son plan est de transformer Ratson House en véritable QG des cultistes, appelant les contaminés à venir ici, et cherchant à libérer une gargantuesque monstruosité actuellement prisonnière sous la roche.

Ratson House est donc actuellement peuplé des anciens ouvriers mêlés aux récents cultistes, mais tous comprennent qu'il aller dans le sens de Miss PortMouse car « des accidents » arrivent à ceux qui remettent en cause le fonctionnement ou qui simplement cherchent à partir.

Il est difficile d'anticiper toutes les tournures que peuvent prendre la visite de nos agents, mais nous conseillons de mettre en scène un grand repas familial dans lequel se trouvent tous les Ratson (sauf Emma qui renie sa famille), PortMouse, Vidonckey l'ancien contre-maître et Buffalow le chef des « nouveaux ». A un moment Vidonckey va se risquer à mettre ouvertement en cause les travaux du puit, ce qui va déclencher une colère noire de Papy Ratson.

Un observateur vigilant verra que sa colère explose juste après un regard étrange de Ally a son attention ! Vidonckey sera chassé de la table, puis rapidement suivi par Buffalow qui « demande à prendre congés ». Ce dernier suit Vidonckey pour le tuer…

A un moment ou un autre, les choses exploseront et le manoir deviendra le théâtre d'une gigantesque empoignade entre les cultistes et nos agents !

Jim Buffalow, cultiste dévoué - bison

♥	3	♠	5
♦	5	♣	3
●	13	●	11

Notes et équipements

38 McDog

Comment le jouer

Il est totalement sous le contrôle de Ally qui parle télépathiquement avec lui.

Ally PortMouse, prêtresse de la Pierre Noire - souris

♥	10	♠	10
♦	2	♣	10
●	16	●	40

Notes et équipements

Derringer Catsmith

Comment le jouer

Grande cultiste de la Pierre Noire, elle maîtrise le Noir Regard [Abominable]

Alors qu'elle est sur le point d'être vaincue, Ally crachera à la face des joueurs dans un rire dément que *« Le Loup aux Gants Rouges finira bien par venir tous vous croquer » !*

Scène 3 : L'Horreur au fond du puit

Peu après leur victoire, des ouvriers viennent appeler à l'aide : une gigantesque abomination est en train de s'échapper du puit !

Lorsqu'ils arrivent sur la scène, nos agents voient des tentacules fouetter l'air, certains agrippant fermement un cheval pour inexorablement l'entraîner vers ses bouches !

Nos agents devront très vite trouver un plan pour éviter que la bête ne s'échappe, le plus simple étant de faire (encore une fois !) appel à BEAUCOUP de dynamite pour que la roche la bloque à nouveau et avoir ainsi le temps de faire appel aux autorités !

L'Horreur au fond du puit

♥	7	♠	10
♦	12	♣	3
●	43	●	19

Notes et équipements

voir « Tentacules d'ombres »

Comment le jouer

Ressemble à un gigantesque amas de chair, de bouches et de tentacules. La créature fait une attaque par joueur et par action. Il faut détruire 10 tentacules pour la renvoyer dans son trou (la fiche est celle d'UN tentacule, la créature est quasi immortelle).

Rappel - Les tentacules d'ombres

S'emploient jusque portée courte, et s'emploient comme une attaque de corps à corps dont les dommages de base sont uniquement la marge de réussite.

Toutefois, lorsqu'un tentacule a touché, il s'enroule autour de sa proie et continuera d'infliger automatiquement les même dommages chaque tour.

En cas de réussite critique, le sorcier peut immédiatement et gratuitement refaire un tentacule.

Scène 1 : Quand la presse s'en mêle

Jebediah Town, à 150km au sud-ouest de New Arkh City. Nos agents sont entourés d'une foule en colère qui les encercle alors qu'ils font leur possible pour détacher le malheureux docteur Moleberg, vivant, mais pendu par les pieds avec accroché autour du coup une pancarte où est maladroitement peint « traître ». Autour d'eux, une foule en colère les houspillent et leur ordonne de « repartir d'où ils viennent »…

48h plus tôt, le médecin du village a signalé par télégramme la présence d'un étrange enfant « mutant » dans une ferme reculée qu'il a visité lors d'une tournée de contrôle des animaux de ferme. Il a voulu en alerter les très décriés services sociaux à la capitale, mais au vu de la description particulièrement horrible qu'il a fait de l'enfant, ces derniers ont préféré transférer à l'Agence. Ne négligeant aucune piste, nos agents sont venus dans ce village perdu en plein désert.

Ici, on est dans le vivier de l'électorat du très conservateur Boarburrough, et visiblement, quelqu'un les a prévenus du message du docteur ! Pour les gens de Jebediah Town, le futur texte de loi autorisant la confiscation d'un enfant par les services sociaux n'étant pas encore adopté (ce qui est vrai), l'intervention est illégitime, et ils exigent donc que les agents repartent d'où ils viennent ! Nos agents vont devoir faire preuve de fermeté et de diplomatie pour calmer le jeu et pouvoir travailler sereinement, car le sheriff local, le maire et même le conducteur de la diligence qui les a déposés soutiennent le mouvement !

Parmi les badauds les joueurs reconnaîtront peut-être Bill Weaselman du Incredible ! (voir épisode 3), qui ne manque pas une miette de tout ce qui se passe ; de toute évidence, c'est lui qui a informé les locaux et provoqué cette presque émeute !

Là où les choses vont particulièrement s'énervée, c'est lorsque Tim Steerat, un membre des First fera feu sur l'un de nos agents (le moins conservateur d'aspect !) avant d'essayer de s'enfuir dans la foule ! Celui-ci n'est pas directement lié à la Pierre Noire, il cherche juste à venger son frère Jim abattu à Red Corner (voir épisode 3).

Tim Steetrat - rat albinos

♥	3	♠	5
♦	5	♣	3
●	8	●	8

Notes et équipements

Colt Dragoon

Comment le jouer

Ancien soldat shemite, il haït tout et surtout Blackstone depuis la mort de son frère Jim !

Une fois la situation calmée, les joueurs pourront interroger le docteur qui leur expliquera non seulement ce qu'il sait sur la famille Sarigueaux où se trouve l'enfant porteur d'une seconde tête de Pierre Noire, mais aussi comment s'y rendre.

Scène 2 : La colline a des yeux

Voici donc nos agents en train d'escalader une colline désertique pour se rendre à la demeure des Sarigueaux, une famille quelque peu dégénérée vivant recluse depuis des années et soupçonnée de consanguinité.

Ils vont vite se rendre compte qu'ils sont surveillés. Toute la famille Sarigueaux s'est réunie pour « accueillir » les visiteurs. Ils ont tous des fusils, et une farouche détermination à préserver leur intimité ! Sauf idée géniale, la situation dégénère en fusillade sanglante !

Les Sarigueaux, 14 fermiers dégénérés Opposum

♥	4	♠	4
♦	6	♣	2
	10		6

Notes et équipements

Mousquets DuCerf, Fourches (+2)

Comment le jouer

Ils sont si hideux et débiles qu'on pourrait les croire tous infectés par la Pierre noire !

Lorsqu'ils commenceront à être massivement abattus, la mère surgira en demandant grâce.

Cela sera l'occasion pour nos agents d'arrêter tout le monde et de commencer à fouiller la sordide ferme. Hormis l'évidence d'une misère absolue, ils ne trouveront rien à moins de réussir un jet de repérer (Trèfle) difficile. Ils pourront alors discerner sous le plancher d'une des granges une petite pièce dissimulée.

Là ils découvriront au milieu d'une paillasse souillée d'excréments un petit enfant de quatre ans, difforme, souffrant de diverses malformations dont la plus évidente est une deuxième petite tête accolée à la première, striée de fragments de pierre noire !

En posant des questions à la mère, les agents comprendront vite qu'il s'agit du «petit dernier de la famille», et que le facteur déclenchant est sans doute son baptême dans une mare dans laquelle s'est écrasée une météorite de Pierre Noire !

Ne reste plus qu'à nos agents la tâche pénible de ramener l'enfant au siège de Blackstone (laisser les échafauder leur plan pour cela), sachant que la mère fera tout pour les en empêcher, de la corruption aux écœurantes propositions indécentes en passant par les menaces !
Finalement, elle les implorera de ne pas lui prendre « l'enfant qu'elle a eu avec le diable », parce qu'elle a peur que celui-ci se venge sur elle si elle ne s'occupe pas de son fils !

Scène 3 : L'attentat des cultistes

Après un parcours inquiétant au côté de l'enfant sinistrement calme, nos agents finiront par arriver à Saint Noah, attendu par le capitaine en personne, sa ravissante secrétaire et une demie douzaine d'agents. Mais à peine les portes du train s'ouvriront qu'une gigantesque déflagration balaiera les occupants du quai comme de vulgaires fétus de paille.

Un véritable spectacle d'apocalypse s'offrira alors à la vue des survivants, corps mutilés, cris de détresse, train en feu et structure métallique de la gare ébranlée qui menace de s'effondrer à tout moment.

Pour savoir si les joueurs ont subi des dommages malgré la protection relative apportée par le train, faîtes leur faire un test de chance. Tous ceux qui ratent le test subissent une perte de réserve égale à leur marge d'échec (pour ce test, un valet est considéré comme un 12, une dame un 15 et un roi un 20).

Nos agents n'auront pas le temps de prêter secours à leur collègue mis au sol qu'une troupe de cultistes cagoulés fonceront vers eux, bien décidé à leur arracher l'enfant. Ce dernier entre en transe et commence à voir son corps se modifier, de longs et fins fouets de Pierre Noire lui transperçant la peau pour déchirer l'air.

Les joueurs devront résister à cet assaut le temps que les renforts arrivent. Voici le déroulé :

- **Tour 1 :** Les cultistes arrivent, l'enfant se transforme, fumée épaisse dans le wagon, test de CARREAU facile pour ne pas suffoquer (perte d'une ressource et -2 aux tests)
- **Tour 2 :** L'incendie se propage à toute vitesse (test difficile, dommages 3, -3 aux tests)
- **Tour 3 :** le feu est partout dans le wagon et il est impératif d'en sortir (test extrême, dommages 5, -5 aux tests), la structure de la gare s'effondre partiellement sur ceux qui sont dehors (même règle que l'explosion) A la fin du tour, les renforts arrivent et les cultistes s'enfuient en profitant du chaos.

Après ça, ils pourront faire le point sur leur propre situation. S'il n'y a plus rien à faire pour la pauvre

Sotkatt, le capitaine peut encore être sauvé en lui prodiguant des soins d'urgence. Quant aux cultistes, il n'en restera qu'un seul à terre susceptible d'être interrogé après soin, Julien Souric (voir épisode suivant).

Les cultistes - Toutes espèces

♥	4	♠	5
♦	5	♣	2
	9		7

Notes et équipements

Couteaux et 38. McDog

Comment le jouer

Ils sont trop nombreux pour être dénombré (chaque tour chaque joueur subit un assaut).

Le Fils du Diable
Enfant opposum mutant

♥	15	♠	5
♦	5	♣	7
	30		26

Notes et équipements

Tentacules d'Ombre, [Horrible]

Comment le jouer

Il attaque deux fois chaque action avec ses tentacules et maîtrise Le Noir Murmure

GANTS ROUGES ET PIERRE NOIRE

Scène 1 : Les tambours du condamné

Sous une pluie battante, une souris est entraînée vers un échafaud bâtit en plein centre de l'Esplanade du Renouveau, la plus grande place de Saint Noah, située sur le port. Il s'agit de Julien Souric, un fanatique de la Pierre Noire qui a participé à l'attentat de la gare de Saint Noah il y a de cela 3 semaines (voir épisode 8).

Cette exécution publique n'a pas été une décision facile pour le président Lionson qui milite pour une diminution de la peine capitale. Mais au vu des 147 morts provoqués par l'attentat, il aurait été indécent qu'il en soit autrement.

Ivre de rage, la foule hurle sa soif de vengeance sur le cultiste qui ne cesse pour autant d'afficher un petit sourire en coin de contentement ; il se voit martyre, et ne redoute ni la corde ni le tambour qui accompagne sa fin.

Nos agents attendent que la macabre cérémonie se termine pour pouvoir s'entretenir avec le président Lionson. Celui-ci à une mission de première importance à confier à nos agents : débusquer le « Loup aux Gants Rouges », meneur présumé du culte de la Pierre Noire, qui est parvenu à s'échapper d'un récent assaut mener contre un bastion cultiste.

L'enquête va donc commencer à GreyWall, la prison de Saint-Noah où sont détenus les cultistes appréhendés et les preuves récoltées.

Le capitaine Deerwater, qui a mené l'intervention armée, décrit une bataille particulièrement sanglante et acharnée et la fuite à cheval dès leur arrivée d'une poignée d'opposants, dont semblent faire partie le « Loup aux Gants Rouges ».
Un interrogatoire complémentaire des fanatiques n'apportera pas grand-chose, si ce n'est son lot d'insanités en tout genre.

En revanche, en étudiant en détail les livres de compte du culte, où voit qu'il est régulièrement fait mention de dons très importants de la part d'un certain FFF déposés en gare de Saint Shem ; cela vaut le coup de chercher les grandes fortunes locales ayant ces initiales !

Scène 2 : Petits fours et grosse fusillade

Florian Ferett-Farkass est un pur produit de la haute bourgeoisie du sud ; arrogant, élégant, et tout autant adoré que redouté par ses gens qui voient en lui un loup extraordinaire. Il faut dire que tout lui réussit : beau et courageux, il a aussi bien brillé sur les champs de bataille comme jeune lieutenant de la cavalerie shemite lors de la guerre d'indépendance qu'il n'a d'influence commerciale aujourd'hui en tant que riche propriétaire terrien, à la fois sur le continent et sur Dragon Island.

C'est en grande pompe que seront reçus nos agents dans la demeure familiale de Ferett-Farkass, même si de toute évidence il était sur le point de se « partir pour affaire ». Celui-ci se révélera insupportablement courtois tout au long de l'entretien, et ne perdra jamais son sang-froid. Il affirme n'avoir aucun lien avec ce culte, tout en se montrant curieux à son sujet.

Un détail le trahira toutefois. Alors qu'ils s'apprêtent à partir, nos agents pourront remarquer un portrait de Julia Wolfhampton (voir épisode 5) sur une sorte de petit autel mémorial. Sa présence est étonnant, d'autant plus que Ferett-Farkass est marié depuis des années et n'a aucun lien de parenté avec les Wolfhampton.

Si on le titille suffisamment à ce sujet, le jeune premier laissera enfin tomber son masque de courtoisie : « Vous ne pouvez rien contre nous, notre révérend maire est de retour, et cette fois-ci, nous allons gagner la Guerre ! ».

S'en suivra une mortelle fusillade dans les appartements luxueux de Ferett-farkass à l'issue de laquelle en enquêtant comme il se doit, nos agents pourront comprendre que Ferett-Farkass s'apprêtait à partir pour Dragon Island, et plus précisément à

BackStab Path, défilé rocheux au flan duquel le Révérend Von Wolff aurait vu le jour, et dans lequel sa dépouille a été secrètement enterré par des fidèles pour pouvoir continuer de venir lui rendre hommage.

Les Ferett-Farkass, bourgeois décadents - loups

♥	4	♠	4
♦	4	♣	4
	8		8

Notes et équipements

Rapière ou Pistolet de duel

Comment le jouer

Ils sont hautains et dévoués corps et âmes au culte de la Pierre Noire.

Maisonnée Ferett-Farkass, serviteurs fanatiques - scales

♥	3	♠	5
♦	5	♣	3
	8		8

Notes et équipements

Machette ou Tromblon

Comment le jouer

Ils sont hautains et dévoués corps et âmes au culte de la Pierre Noire.

Florian Ferret-Farkass, lieutenant de la Pierre Noire - loup

♥	6	♠	6
♦	6	♣	6
	18		18

Notes et équipements

Sabre et Colt Dragoon

Comment le jouer

Lieutenant fidèle au révérend Von Wolff même après sa mort

Scène 3 : Messe noire à Backstab Path

Peut-être préviendront-ils les autorités, ou alors préféreront-ils s'y rendre directement, mais dans tous les cas, nos agents vont débarquer à BackStab Path bien décidé à en découdre avec le Révérend Von Wolff revenu d'entre les morts. En effet, celui-ci est revenu à la vie sous l'effet de la Pierre Noire. Depuis, il ourdit dans l'ombre non seulement sa vengeance mais aussi l'avènement du Dieu Noir, cette voix qui lui parle et qui lui a offert une seconde vie. Totalement possédé par la Pierre Noire, il porte sans cesse des Gants Rouges pour dissimulé ses mains devenus désormais serrés de pierre noir, mais il les révèlera pour pratiquer sa noire sorcellerie lorsqu'il sera confronté aux joueurs.

Régulièrement, il doit retourner à Backstab Path car sinon son corps recommence à pourrir. En effet, il est lié à ce qu'il appelle « l'avatar du Dieu Noir », un gigantesque ver de pierre noir logé dans les failles de la passe rocheuse.

Peu importe comment vous l'amenez, mais pour le combat final, voyez grand, TRES grand ! Les orages lézardent le ciel devenu noir, des pans de falaises s'effondrent, les cultistes sont légions, le Révérend chevauche l'avatar du Dieu Noir comme un Dragon des ténèbres, les armées continentale et les troupes de Wolfhampton s'allie pour essayer de contenir le fléau mais subissent des pertes par dizaines… Il faut que vos joueurs aient peur, très peur, et que la

situation semble tout bonnement désespérée.

En terme de jeux, nos agents vont devoir comprendre que la vraie priorité, c'est l'avatar du Dieu Noir qui fait office de véritable catalyseur du mal. Sitôt que celui-ci sera terrassé, tous les morts-vivants s'effondreront. Mais il faudra y aller au canon et à la dynamite !

En revanche, s'ils mettent trop de temps, ils risquent de disparaître en même temps que le monde connu ! Au bout de 5 tours complets apparaîtra dans le ciel un astre sinistre fonçant sur la terre. Au 10ème tour, il s'écrasera sur eux détruisant toute forme de vie ! Le seul moyen d'empêcher cela est de détruire l'Avatar du Dieu Noir et d'ainsi interrompre son appel cosmique vers la comète de Pierre Noire qui explosera alors dans le ciel !

Il sera alors (enfin !) temps pour nos héros de connaître une période de paix, l'influence de la Pierre Noire semblant disparaître totalement sur tous les territoires connus… Du moins, pour le moment !

L'Armée des morts, anciens shemites devenus cultistes

♥	1	♠	7
♦	7	♣	1
	8		8

Notes et équipements

Carabine Wingchester, [Horrible]

Comment le jouer

On reconnait encore leurs uniformes shemites (morts vivants, horrible, sensible au feu)

Révérend Von Wolff, leader shemite revenu des enfers

♥	10	♠	7
♦	7	♣	8
	31		31

Notes et équipements

Griffes de Pierre Noire dommages +3, [Horrible]

Comment le jouer

(Mort vivant, noir murmure, souffle noir, tentacules d'ombre, sensible au feu)

L'avatar du Dieu Noir, ver géant de pierre noir

♥	6	♠	3
♦	20	♣	3
	86		15

Notes et équipements

Gueule géante +5, [Indicible]

Comment le jouer

150 mètres de Pierre Noire ! (Corps minéral dommages -5, sensible au feu) [Indicible]

NUAGE-NOIR

Au loin la bataille contre l'abomination touchait à sa fin. Nuage-Noir était trop loin pour voir son dénouement, mais il devinait que ses amis étaient sur le point de l'emporter, et cette pensée lui arracha un sourire.

Blessé gravement dés le début du combat, il avait rampé jusqu'ici, à l'abris de ce rocher qui lui rappelait tant celui sur lequel il avait grimpé toute son enfance, dans la réserve de Green Garden. Il avait laissé derrière lui une large traînée de sang qui ne laissait aucun doute quand à ses chances de survivre.

Pourtant, ce n'était ni la peur du combat, ni la peur de mourir qui l'avait poussé à se cacher ici. Il avait juste besoin de calme pour son dernier envol.

Délicatement, il tira de sous sa chemise l'amulette que lui avait confié son grand-père lorsqu'il était sorti de la transe des fumées qui avait fait de lui un shaman. Du bout des doigts, il égraina les os qui la composait, comme pour saluer chaque esprit qu'elle contenait. De son autre main, il saisit une poignée de terre poussiéreuse, l'apporta au dessus de sa tête puis la laissa tomber en pluie sur son visage. Ce n'est qu'après qu'il se redressa péniblement pour entreprendre l'ascension du rocher qui l'avait appelé par sa forme évocatrice de souvenirs.

Ignorant la douleur, il se hissait prise par prise, jusqu'au sommet. Là, il s'étendit sur le dos, bras et jambes écartés, comme pour s'exposer au maximum au ciel limpide qui le surplombait. La poitrine soulevée simplement par une respiration tranquille, il attendait. Comme le faisaient toujours les Crow en moment de doute, il s'en remettait au ciel pour le guider.

«Accueille moi. Sent une nouvelle force t'envahir, entends la chanter ta puissance. Ne perds pas ta chance de devenir immortel. Accueille moi.»

Nuage-Noir laissa glisser sa tête en arrière et poussa un long soupir. Ses craintes se confirmaient. Il était infecté. La Pierre Noire s'immisçait pour trouver en lui un hôte capable de servir ses indicibles projets.

Bientôt, il ne serait plus mettre de ses actes...

Il avait caressé l'espoir de pouvoir pousser d'avantage cette vie nouvelle qu'il commençait à tant apprécier.

Il avait aimé faire partie de l'Agence Blackstone, côtoyer d'autres peuples, apprendre à les comprendre et faire cause commune dans une lutte juste. Il voyait un ami en chacun de ses camarades de mission, et même si la culture Crow n'apprenait pas le regret, il sentait un pincement à l'idée de les quitter.

«Ne fait pas ça, tu vas connaître 1000 tourments, ne fait pas ça, où je torturerais tellement ton esprit que jamais il ne se réincarnera !»

Nuage-Noir sourit, dans sa tête, la Pierre Noire paniquait, comprenant ce qu'il avait l'intention de faire...

Calmement, il déversa l'huile de sa lanterne sur tout son corps, puis s'en frictionna, avant de s'étendre à nouveau pour contempler le ciel. Il replaça bien son amulette sur son coeur, puis sorti de sous sa chemise le bâton de dynamite que John l'avait poussé à prendre *«Tu en auras forcément besoin à un moment !»* avait-il dit alors, sans se douter de comment il serait finalement employé.

«Ne veut tu pas parler une dernière fois à tes amis ? Ne leur dois tu pas des au-revoir ?»

La Pierre Noire changeait de registre pour tenter de gagner le temps nécessaire à sa prise de contrôle. Mais Nuage-Noire n'était pas dupe.

De plus, s'il attendait trop, il savait que ses camarades l'empêcherait de faire ce qui était pourtant indispensable. Alors, à bout de bras, il alluma le bâton. Au dessus de lui, un nuage blanc en forme de pointe de flèche passait, comme pour lui indiquer la direction à prendre.

Scénario 3
Lettre de Laura Lovecat

Chers messieurs de Blackstone

C'est dans les colonnes du Incredible ! que j'ai eu vent de vos exploits héroïques à Blue River.
Je n'ose imaginer la terreur que l'on doit ressentir face à pareille bête, ni quel courage viril est nécessaire pour s'opposer à pareil monstre !
Aujourd'hui, mes frêles épaules de veuves d'à peine 20 ans ont besoin de vos bras vaillants pour être soutenu, aussi j'espère de tout mon être que vous pourrez me porter secours.
Mon époux était le meilleur des hommes, et il m'a donné les deux plus magnifiques petites jumelles du pays !
De ces propres mains, il a bâti notre petite ferme en surplomb du Noah's Dream, le lac où il m'a fait sa demande en mariage.
Je pensais vivre un rêve avec lui jusqu'à la fin de mes jours, mais cette terrible pluie de Pierre Noire est venue ruiner notre paradis. Au début les dégâts semblaient minimes : quelques-unes de nos bêtes perdues, nos cultures un peu abîmées, mais rien qu'un homme courageux ne puisse surmonter avec l'aide de Noah. Mais le Malin lui-même était à l'œuvre.

Nous n'avons pas voulu y croire dans un premier temps, mais la disparition inexpliquée de Ti'krok, le serviteur scale de mon mari, ne nous laissait plus aucun doute.
Le malheureux Ti'krok avait pourtant essayé de nous parler de la légende de l'Esprit-Dragon, le terrible esprit vengeur de son peuple, mais nous n'avons pas voulu écouter ses histoires de vieille écaille. Pourtant, la bête existe, je peux vous le jurer sur la tête de mes deux filles !
Un long corps de plus de 100 pieds de longs, auréolé de flammes et surmonté d'une grande mâchoire fumante, prêt à engloutir dans la fournaise de sa gueule tous ceux qui cherchent à contenir son courroux.
Mon pauvre Preston ! J'espère juste qu'il n'a pas trop souffert !
Après ça, nous avons abandonné la ferme et nous sommes réfugiées chez ma sœur, à Saint-Ham.
Mais je vous en conjure, héros de Blackstone, venez à notre secours ! Je ne pourrais trouver le sommeil avant de savoir cette bête morte et enterrée !
Je ne saurais continuer ma vie de femme tant que la mémoire de mon époux ne sera pas vengée !

Lana Lovecat

Salu léS amis, cOmant ça va ? Vous vous souVnEZ de nous? Nous on se souvien bieN de vOUS ! Come vous nous avez éDé à rEntré dans le droi chemin, on vous invites au mariaje de note papy ! Sa fame et formidable, vous véré ! Vous nettes pAs oblijé de raPorté des cados, mais sI vous pouvEz sa fame seRa contantE ! On coNte sur vOus pour venIR, et vous Pouvé invITé des amis de l'agensse bIen sur ! A biento !

La famillE RATSON