

ODE A UN AMI

Une partie d'initiation de Pedro J. Ramos pour Blacksad - Le Jeu de Rôle

Traduction de Christophe Dénouveaux et Charlotte Dénouveaux

Blacksad est une marque enregistrée de Juan Díaz Canales et Juanjo Guarnido

La présente aventure est conçue comme une introduction au jeu. C'est pour cela qu'elle est adaptable au nombre de joueurs : le protagoniste peut être un seul personnage ou un petit groupe.

Synopsis

Lester Leight est un vieil ami des personnages joueurs. Il est aujourd'hui un pianiste reconnu et revient en ville après de longues années d'absence. Son visage est présent dans toute la ville sur les affiches annonçant son spectacle. Pour fêter leurs retrouvailles, Lester a envoyé une invitation aux personnages joueurs pour le Flamin' Flamingo, où il se produira. Mais il ne montera jamais sur scène : ses amis découvriront que des hommes de main lui ont filé une raclée et l'ont laissé gravement blessé. Les indices les amèneront au billard La Iguana, où ils découvriront que Lester essayait seulement de protéger son assistant, Andrew Milven, contre un criminel des bas-fonds nommé Tony Krovan. Ils devront alors décider s'ils livreront l'assistant à Krovan ou si, au contraire, ils l'aideront à s'enfuir de la ville.

Lieux

Cette aventure se déroule dans quatre lieux : le Flamin' Flamingo, le billard La Iguana, l'hôtel Camille et le Mont-de-piété Krovan. Le billard est décrit à la page 114 du manuel de base, et les trois autres sont présentés ci-après.

FLAMIN' FLAMINGO

- Concept : « Bar à cocktails à la mode ».
- Descriptifs : « Propose des spectacles tous les soirs », « Les employés sont tous des flamants roses ».

Le Flamin' Flamingo est un établissement ouvert depuis peu qui gagne en célébrité auprès de la classe aisée de la ville. Il est élégant, propose des spectacles de tout type et une carte de cocktails novateurs. N'importe quel scandale pourrait arriver avec son succès croissant.

HÔTEL CAMILLE

- Concept : « Hébergement de moyenne gamme ».
- Descriptifs : « Un peu éloigné du centre-ville », « Personnel peu nombreux et mal payé ».

L'hôtel Camille a été construit il y a vingt ans et survit plus mal que bien. Ses chambres sont à un bon prix mais afin

de réduire les coûts, il y a de moins en moins de personnel. Néanmoins, la plupart des gens le considèrent encore comme un bon établissement.

MONT-DE-PIÉTÉ KROVAN

- Concept : « Couverture ».
- Descriptifs : « Dirige toute la vie du quartier », « Personne n'est entré pour mettre en gage quelque chose depuis des années ».

Le Mont-de-piété Krovan était un commerce honorable jusqu'à ce qu'en hérite Tony, fils de Clive, son fondateur. Tony utilisait le mont-de-piété comme base d'opération pour ses activités illicites et il continue encore à le faire. Tony y passe la majeure partie de son temps, avec une bonne partie de ses tueurs à gages les plus fidèles. La police, corrompue, ne s'en approche pas.

Scène 1 : Soirée de piano au Flamin' Flamingo

Les protagonistes sont de bons amis. Les joueurs peuvent bien sûr déterminer leur degré d'intimité. Ils ont en commun d'être les amis de Lester Leight, un dalmatien virtuose du piano. Lester est parti de la ville, il y a plusieurs années, pour tenter de gagner sa vie grâce à son talent et il semble que cela lui ait réussi. Il y a deux jours, les personnages joueurs ont reçu des invitations pour le spectacle de Lester au Flamin' Flamingo, un établissement à la mode. Ils peuvent voir que l'image de leur ami apparaît dans toute la ville, tant dans la presse que sur les affiches. A ce qu'il paraît, Lester est très doué et il ne devrait pas tarder à enregistrer son premier disque.

L'AVENTURE EN UNE HEURE

SI LA PARTIE DOIT ÊTRE COURTE, NOUS RECOMMANDONS DE COMMENCER L'HISTOIRE QUAND LES PERSONNAGES SONT ASSIS AU FLAMIN' FLAMINGO, ATTENDANT QUE LESTER ENTRE EN SCÈNE. ENSUITE, CONDUISEZ-LES RAPIDEMENT AUX LOGES ET CONTINUEZ LA SCÈNE NORMALEMENT, EN INCLUANT LE MOMENT OÙ LES PERSONNAGES JOUEURS ARRIVENT AU BILLARD LA IGUANA. LÀ, IL FAUDRA QUE L'HOMME DE MAIN AVEC QUI ILS DEVRAIENT PARLER POUR SAVOIR QUE C'EST ANDREW MILVEN, QUI EST RECHERCHÉ PAR TONY KROVAN, AIT RÉUSSI À ATTRAPER MILVEN ET QU'IL SOIT EN TRAIN DE L'INTERROGER. AINSI, VOUS POURREZ PASSER À LA SCÈNE SUIVANTE ET PROPOSER LA SCÈNE FINALE OÙ ILS DOIVENT DÉCIDER S'ILS AIDENT OU NON MILVEN.

Profitez de cette scène pour que les joueurs présentent leurs personnages : vous pouvez leur demander de raconter ce qui les a amené dans l'établissement et leur attitude par rapport à l'événement. A ce moment-là, ce que nous souhaitons transmettre est la sensation d'être présent à un événement important et les personnages joueurs ne tarderont pas à s'en rendre compte : les flamants roses qui travaillent comme serveurs vont et viennent en servant des cocktails à la fine fleur de la ville et même à quelques célébrités. Si un personnage joueur reconnaît l'une d'elles, un défi d'Intellect de difficulté facile permettra d'identifier plusieurs célébrités de l'époque et quelques hauts fonctionnaires du gouvernement. Si les joueurs sont des fans des bandes dessinées *Blacksad*, ils reconnaîtront les deux personnages iconiques, apportant ainsi quelques touches de couleurs supplémentaires à l'histoire.

LES PROTAGONISTES DE L'HISTOIRE

DANS CETTE HISTOIRE, AFIN QUE LES JOUEURS PUISSENT EXPÉRIMENTER AU PLUS PRÈS LE MONDE DE BLACKSAD, NOUS AVONS CHOISI COMME PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS CERTAINS DES PERSONNAGES DES HISTOIRES DU DÉTECTIVE FÉLIN. POUR CEUX QUI AURAIENT QUELQUES DOUTES QUANT À LA COMPOSITION DU GROUPE, ILS PEUVENT SE DIRE QU'IL S'AGIT D'UNE HISTOIRE POSTÉRIEURE À CELLES DES BANDES DESSINÉES PUBLIÉES, OÙ TOUTS CES PERSONNAGES SE RETROUVENT SUITE AUX ALÉAS DU DESTIN.

Revenons à la star du show. Un élégant flamant rose annoncera l'arrivée de Lester Light sur scène, après quoi le public applaudira avec enthousiasme. Le flamant rose sortira de scène par le fond et, après quelques minutes d'un silence inconfortable, il reviendra en sueur en présentant ses excuses pour le retard. Il indiquera à l'un de ses collègues de mettre le disc-jockey en marche. Ensuite, il ressortira de scène en direction des loges.

A ce moment-là, les personnages joueurs prendront sûrement l'initiative de vouloir accéder aux loges. Pour cela, ils devront surpasser un défi de difficulté moyenne, en utilisant une caractéristique appropriée à leur approche : Réflexes s'ils souhaitent se faufiler sans être vus, Intellect s'ils tentent de raisonner le personnel du bar ou Volonté s'ils veulent les intimider pour qu'ils les laissent passer. Dans tous les cas, notre objectif est que les personnages joueurs puissent accéder à la loge de Lester et que les joueurs se familiarisent avec les jets de dés du jeu. Ainsi, même s'ils échouent au test, ils devront avoir l'occasion d'accéder aux loges plus tard, peut-être sur proposition du portier de l'établissement qui les reconnaîtra comme les invités du pianiste.

En entrant dans la loge, ils trouveront le propriétaire du bar

et l'un des serveurs qui regardent la pièce, stupéfaits et très nerveux. Il y a des signes évidents de bagarre. Sur le sol, dans une mare de sang, se trouve Lester avec de nombreuses contusions. Ses doigts sont tordus dans une position impossible. Un défi d'Intellect de difficulté facile servira à s'assurer qu'il est toujours en vie, mais dans un état grave. Il faudra appeler une ambulance au plus vite. Si un personnage souhaite pratiquer les premiers secours, il réussira à le rétablir mais il restera inconscient.

Dans ces conditions, il semble qu'une affaire vient d'apparaître devant les personnages joueurs. Quelqu'un a fait du mal à leur ami et ils voudront savoir qui et pourquoi. Pour cela, ils devront examiner la scène du crime, ce qui requiert un défi d'Intellect de difficulté moyenne. Il pourrait être intéressant que les personnages joueurs réalisent une action conjointe, comme indiqué dans les règles de la page 28 du manuel de base. S'ils réussissent le test, ils trouveront la trace ténue d'empreintes de pas sortant de la mare de sang où se trouve Lester et dans laquelle l'agresseur présumé a dû marcher dans sa fuite. Il doit s'agir de quelqu'un de grand et d'élancé. Mais à côté de ces traces, il y a un second jeu d'empreintes bien plus difficiles à trouver (défi d'Intellect de difficulté difficile). En effet, ces dernières ne sont pas marquées par le sang mais par des taches humides qui sont en train de sécher. Elles appartiennent à une personne beaucoup plus petite qui a dû sortir de la loge avant que ne commence la bagarre. Les traces mènent à la sortie des artistes qui à son tour donne sur une ruelle. Les traces s'évanouissent après. Cependant, une inspection de la ruelle avec un défi réussi d'Intellect de difficulté facile permettra de découvrir une boîte d'allumettes à moitié vide avec l'enseigne d'un billard appelé La Iguana (voir page 114 du manuel de base du jeu). De plus, s'ils enquêtent suffisamment, un témoin assurera qu'un crocodile à l'air bizarre est sorti de la ruelle, a regardé de chaque côté comme s'il cherchait quelqu'un et s'est ensuite engouffré dans un taxi pris au vol.

En plus de chercher des indices sur la scène de crime, il est possible que les personnages joueurs souhaitent parler au personnel du bar ou à d'autres témoins possibles. Avec toute cette pagaille, il sera compliqué d'obtenir des informations utiles. Mais s'ils réussissent un affrontement de Volonté avec une serveuse, cette dernière leur révélera qu'elle a apporté de l'eau minérale et un verre de vin blanc à la loge de Lester, qui était en compagnie d'un petit singe capucin dont les empreintes pourraient coïncider avec les petites empreintes découvertes par les personnages joueurs. La serveuse est certaine que Lester et le capucin étaient amis, et elle irait même jusqu'à dire que le capucin était son représentant ou quelque chose dans le genre. Un autre affrontement réussi

avec un autre employé du Flamingo leur confirmera les suppositions de la serveuse : le capucin est arrivé un peu après et s'est présenté comme l'assistant personnel de Lester. Mais l'employé ne se souvient pas de son nom.

Après ces révélations, l'ambulance arrivera et, avec elle, la police qui procédera aux interrogatoires de tous les témoins. Laissez le choix aux personnages de décider s'ils attendent patiemment pour informer la police de ce qu'il s'est passé ou s'ils préfèrent s'écarter pour poursuivre les investigations de leur côté. Cette dernière option nécessitera un affrontement de Réflexes contre l'Intellect des policiers (utilisez comme référence la fiche de policier en uniforme, page 94 du manuel de base). Maintenant, la direction la plus probable sera de se rendre au billard La Iguana. Cependant, si les personnages joueurs décident de retrouver le singe capucin en premier, jouez la scène 3 en premier.

Scène 2 : Faire pleurer le crocodile

Comme tout lecteur de *Blacksad* le sait, le billard La Iguana est un lieu peu recommandable. Quand les personnages joueurs feront leur entrée, ils se rendront compte que seuls ceux qui ont l'aspect pour appartenir au monde du crime ou qui sont des reptiles ne sont pas regardés avec mépris. Si les personnages joueurs savent qu'ils cherchent un crocodile, ils verront qu'il n'y en a qu'un seul dans l'établissement et qu'en fait, il ne les quitte pas des yeux depuis qu'ils sont là. S'ils n'ont pas cet indice, ils devront sonder les habitués, ce qui requiert un affrontement de Volonté. Bien qu'ils interrogent les clients du billard, utilisez les valeurs de jeu du crocodile du nom de Harry car il a peur qu'ils ne le découvrent. Réussir l'affrontement aura pour conséquence qu'Harry saura qu'ils sont venus le chercher et il décidera de sortir par la porte arrière, ce qu'il fera moins furtivement qu'il n'aurait voulu. Les joueurs peuvent en profiter pour activer un aspect adéquat alors qu'Harry tente de fuir. Cela pourrait être, par exemple, qu'il renverse la boisson d'un caméléon grincheux qui se jette sur lui, ce qui permettra aux personnages joueurs de lancer un assaut surprise pour maîtriser le crocodile (page 40 du manuel de base).

D'une manière ou d'une autre, les personnages joueurs seront vus d'Harry. Ce dernier est prêt à se battre pour s'en sortir mais si un personnage joueur possède une Force 4 ou plus, ou s'ils sont nombreux (trois personnages joueurs ou plus), il essaiera de s'en sortir en parlant. Si la voie du combat est utilisée, ils devront mettre Harry inconscient pour qu'il parle à son réveil. Si le dialogue est utilisé, il faudra opposer la Volonté du personnage qui tient les rênes (selon son approche, rationnelle ou intimidante, les autres personnages

pouvant également aider) à celle d'Harry. S'ils s'imposent, Harry reconnaîtra qu'il a frappé Lester mais seulement parce qu'il s'est interposé entre « ce maudit singe capucin » et lui. Apparemment, le capucin, Andrew Milven, est sur la liste noire d'un type dangereux du nom de Tony Krovan, qui a payé généreusement Harry pour qu'il lui fasse une belle frayeur. Harry ne sait pas où peut se trouver Milven mais s'il le découvre, il pense finir le travail. Il n'a pas de problème à avouer son implication parce qu'il n'y a pas de preuves qui l'incriminent. Mais si les personnages joueurs lui font croire que tout cela pourrait être préjudiciable pour lui, la difficulté de l'affrontement montera d'un niveau. Si après cela, Harry est emprisonné, les personnages joueurs auront gagné un ennemi pour la vie.

A partir de là, l'action peut suivre deux chemins différents : chercher Andrew Milven (scène 3, ce qui les conduira irrémédiablement à la scène 4) ou trouver Tony Krovan (scène 4).

Scène 3 : Les péchés d'Andrew Milven

Chercher Andrew Milven peut être comme chercher une aiguille dans une botte de foin, à moins que les personnages joueurs n'utilisent leur Intellect. Une recherche rapide dans le bottin leur fera constater qu'il n'y a personne en ville qui réponde à ce nom. Cela pourrait les amener à appeler hôtel après hôtel à la recherche de cette information, une action prolongée (page 26 du manuel de base) d'Intellect où ils devront accumuler 15 succès, bien qu'ils puissent se répartir les numéros de téléphone. Chaque test consommera quatre heures de leur temps. Néanmoins, il y a une façon plus rapide de faire : s'ils savent que Milven est l'assistant de Lester, ils peuvent essayer de contacter l'agent du pianiste. Cela nécessitera un défi difficile d'Intellect et permettra de confirmer que Milven est un bon ami de Lester, en plus d'être son assistant personnel. Il semblerait qu'ils se soient connus pendant les « temps difficiles » et, bien que Lester ait avancé bien plus que Milven, il s'est toujours préoccupé du bien-être de son ami. Lester et Milven sont logés à l'hôtel Camille.

L'hôtel Camille est, dès lors, l'objectif suivant des personnages joueurs. Quand ils y arrivent, obtenir le numéro de chambre de Milven relèvera d'une difficulté moyenne (la caractéristique à employer dépendra de leur approche : Réflexes s'ils tentent de regarder le registre d'inscription du coin de l'œil, Volonté pour soudoyer le réceptionniste). En arrivant devant la chambre, ils entendront des ronflements de l'autre côté. Frapper à la porte réveillera Milven qui tentera de fuir par les escaliers de secours pour sauver sa peau, pensant que les personnages joueurs sont Harry. Pour l'attraper, il faudra réaliser un affrontement de Réflexes.

A l'inverse, s'ils forcent la porte ou la démolissent, ils le coinceront par surprise.

Milven est tout sauf un dur à cuire, mais les personnages joueurs devront gagner sa confiance et lui montrer qu'ils ne veulent que l'aider pour qu'il parle. Dire qui ils sont sera suffisant car Lester a beaucoup entendu parler d'eux. Mais si cela ne se passe pas ainsi, ils devront gagner un affrontement de Volonté en trouvant les arguments appropriés. Une fois convaincu, Milven dira qu'il regrette beaucoup ce qui s'est passé mais qu'il ne sait pas comment résoudre son problème. En effet, il y a quelques années, Milven a eu une relation avec Margaret, une jeune femme attirante d'origine humble autour de laquelle tournait Krovan, un gorille qui n'était pas plus qu'une montagne de muscles et qui terrorisait Margaret. Lors de leur dernier rendez-vous, Milven lui demanda de s'enfuir ensemble, mais elle avait accepté la demande en mariage de Krovan. Milven n'eut plus jamais de nouvelles d'elle. Il a été aussi surpris que Lester de voir apparaître ce crocodile qui menaçait de lui briser les jambes. Lester s'est interposé et a dit à Milven de s'enfuir, et lui... et bien, il s'est mis à courir sans réfléchir.

Milven sait que ce n'est qu'une question de temps avant que les hommes de main de Krovan ne le retrouvent mais il a peur de quitter l'hôtel. Il a aussi peur d'aller à la police car Krovan y a de nombreux contacts, même avant de devenir le chef du crime. Les personnages joueurs sont pour lui une véritable aide providentielle. Il mourra d'envie de leur demander de l'aide, leur faisant toutes sortes de promesses exagérées et les suppliant d'honorer le sacrifice de Lester. Son intérêt pour le dalmatien est authentique, mais il est si nerveux qu'il est incapable de penser avec clarté. A un moment donné, il demandera aux personnages joueurs de parler avec Krovan pour tenter d'arriver à un accord. S'ils refusent, il leur demandera de l'aide pour quitter la ville.

A partir de là, l'aventure peut se poursuivre jusqu'à la scène 4 (rencontrer Krovan) ou s'ils optent pour aider Milven à fuir, ils devront échafauder un plan pour le sortir de l'hôtel en premier et de la ville ensuite. Ce plan pourrait impliquer une attaque des hommes de Krovan qui tomberaient sur Milven au moment le plus inopportun, ce qui transformerait le climax de l'histoire en une scène de combat au milieu de la ville.

Scène 4 : Krovan a toujours ce que Krovan veut

Au billard La Iguana ou par tout autre lien que les personnages joueurs ont avec le monde du crime, on pourra leur dire que Tony Krovan dirige ses affaires derrière le Mont-de-piété Krovan, dans les quartiers pauvres. A ce stade, il est possible que Krovan ait déjà entendu parler des personnages joueurs et qu'il attende leur visite. Si ce n'est pas le cas, il

suffira de donner le nom de Milven pour que l'employé les fasse passer dans l'arrière-boutique, où un énorme gorille fait faire ses devoirs à celui qui semble être son fils... un singe capucin ayant une ressemblance frappante avec Milven. Tony Krovan enverra son fils jouer et demandera aux personnages joueurs de s'asseoir pour qu'ils lui racontent ce qu'ils ont à dire. Ensuite, ce sera son tour et il racontera une histoire bien différente de celle de Milven : Krovan et Margaret étaient amoureux et Krovan allait la demander en mariage. Là, Milven apparaît, embobine Margaret et ils couchent ensemble. Quand Margaret voulut rompre avec Krovan, ce dernier lui démontra que Milven était un crève-la-faim et qu'il ne possédait aucune des richesses dont il se vantait. Alors Margaret, blessée, revint dans les bras de Krovan et ils se marièrent... mais elle était déjà enceinte de Milven. Pour Krovan, qui aspirait à être un important seigneur du crime, l'existence de l'enfant était un continuel rappel que sa femme ne lui avait pas été fidèle et qu'en plus, elle était morte en donnant la vie au petit Tony Junior. Krovan apprit à aimer l'enfant comme l'unique souvenir de la femme qu'il avait aimé. Cependant, quand il lut dans les journaux que ce pianiste Lester venait en ville et que sur les photos apparaissait Milven, il sut qu'il devait faire quelque chose : donner à ce bâtard ce qu'il méritait. Et pour cela, il envoya Harry. Il pensait ensuite rendre visite à Milven à l'hôpital et finir le travail lui-même.

Krovan est pragmatique : il ne veut que Milven et il est disposé à récompenser les personnages joueurs s'ils lui livrent. Il pourrait être prêt à se charger des coûteux soins médicaux de l'ami des personnages si et seulement si ils lui ramènent le capucin. Si cela est nécessaire, il s'engagera à ne pas le tuer mais lui donnera une telle raclée qu'il préférera être mort.

Autrement, ses hommes de main devront le trouver et il obtiendra ce qu'il veut, mais avec les personnages joueurs comme ennemis. La décision leur appartient. Que vont-ils faire ? Il s'agit là d'un choix moral qui, selon le type de personnages interprétés et leurs valeurs de Conscience (voir page 30 du manuel de base) peut devenir une scène très intéressante.

LA VÉRITÉ

QUI DIT LA VÉRITÉ ? MILVEN OU KROVAN ? IL Y A PROBABLEMENT UN PEU DE VÉRITÉ ET DE MENSONGE DANS LES DEUX RÉCITS. MAIS POUR LE CAS PRÉSENT, CELUI QUI A LE PLUS LA RAISON DE SON CÔTÉ EST LE GORILLE. MILVEN A SÉDUIT MARGARET AVEC DES FLATTERIES ET DES MENSONGES. DEPUIS IL EST DEVENU UNE MEILLEURE PERSONNE, LÂCHE MAIS MEILLEURE. À L'INVERSE, KROVAN A FINI PAR SE TOURNER DÉFINITIVEMENT VERS L'OBSCURITÉ EN DEVENANT UN CRIMINEL. CECI EST BIEN LA VÉRITÉ, MAIS... MILVEN MÉRITERAIT-IL UN CHÂTIMENT ? KROVAN MÉRITERAIT-IL DE TROUVER LA PAIX DANS CETTE AFFAIRE ? NOUS, NOUS NE SOMMES PAS LÀ POUR EN JUGER MAIS LES PERSONNAGES JOUEURS SI.

Conclusion

Cette histoire a un final ouvert où les personnages joueurs ont le dernier mot. S'ils choisissent de livrer Milven, ils s'enrichiront et gagneront en plus un puissant allié dans les bas-fonds. En revanche, s'ils décident de rester intègres, ils devront surveiller leurs arrières à partir de maintenant et il est possible que la personne qu'ils ont défendue ne soit pas si innocente qu'il n'y paraît. Le climax peut se maintenir autant de temps que cela sera nécessaire, tant que l'intérêt des joueurs perdure pour l'histoire. Aller parler avec Milven ou planifier une nouvelle scène pour l'échange où se produirait une descente de police serait une manière d'enrichir l'histoire et de renforcer l'implication des personnages joueurs. Quelle que soit la manière avec laquelle seront résolues les choses, une bonne scène finale pourrait se dérouler à l'hôpital, les personnages joueurs allant rendre visite à leur ami qui leur demanderait des nouvelles de Milven. Leurs réponses pourraient être un récit sincère ou un tissu de mensonges... La décision est entre leurs mains.

Harry

CROCODILE, THEUR À GAGES PRAGMATIQUE

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ■■■■■■ INTIMIDER +2, COLLER UNE RACLÉE +2
RÉFLEXES ■■■■■■ COURIR +2, DISCRÉTION +1
VOLONTÉ ■■■■■■ MENTIR +2, SUPPORTER LA DOULEUR +1
INTELLECT ■■■■■■ CRIME ORGANISÉ +1, NÉGOCIER +1

FAITS MARQUANTS

- A PURGÉ SA PEINE ET S'EST PROMIS À LUI-MÊME DE NE PLUS JAMAIS RETOURNER EN PRISON.
 - A TRAVAILLÉ POUR DE NOMBREUX PARRAINS.

COMPLICATION

FICHÉ PAR LA POLICE.

VALEURS DE COMBAT

INITIATIVE 5 DÉFENSE 2 PROTECTION 1 ENDURANCE 7
 RÉSISTANCE ■■■■■■

Andrew Milven

SINGE CAPUCIN, ASSISTANT LÂCHE

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ■■■■■■ BOIRE +2
RÉFLEXES ■■■■■■ FUIR +2, ESCALADER +2
VOLONTÉ ■■■■■■ SÉDUIRE +2
INTELLECT ■■■■■■ COMPTABILITÉ +2, ATTEINDRE SES OBJECTIFS +1

FAITS MARQUANTS

- A VÉCU DANS LA MISÈRE JUSQU'À CE QU'IL RENCONTRE LESTER LEIGHT.
 - A GARDÉ DES ÉCONOMIES SECRÈTES POUR LES TEMPS DE VACHES MAIGRES.

COMPLICATION

SON ATTIRANCE POUR LES FEMMES LUI POSE TOUJOURS DES PROBLÈMES.

VALEURS DE COMBAT

INITIATIVE 8 DÉFENSE 2 PROTECTION 0 ENDURANCE 4
 RÉSISTANCE ■■■■■■

Tony Krovan

GORILLE, SEIGNEUR DU CRIME COLÉRIQUE

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ■■■■■■ FRAPPER AVEC RAGE +3
RÉFLEXES ■■■■■■ EXCELLENTE COORDINATION +2
VOLONTÉ ■■■■■■ INTIMIDER +2, PARAÎTRE IMPERTURBABLE +2
INTELLECT ■■■■■■ CRIME ORGANISÉ +2, HISTOIRES DE LA VILLE +1

FAITS MARQUANTS

- A DES CONTACTS DANS LA POLICE.
 - A FRÉQUEMMENT RECOURS À DES CRIMINELS FREE LANCE PARCE QU'IL N'A PAS SUFFISAMMENT D'HOMMES DE MAIN.

COMPLICATION

SON FILS BÂTARD EST LE RAPPEL PERMANENT DE SON INCOMPÉTENCE À MAINTENIR L'ORDRE DANS SA PROPRE MAISON.

VALEURS DE COMBAT

INITIATIVE 5 DÉFENSE 1 PROTECTION 0 ENDURANCE 7
 RÉSISTANCE ■■■■■■

Hommes de Krovan

ORANGES-OUTANS, HOMMES DE MAIN BORNÉS

CARACTÉRISTIQUES

FORCE ■■■■■■ ROSSER +1, BOIRE +1, DEBOUT TOUTE LA NUIT +1
RÉFLEXES ■■■■■■ ESCALADER +2, POURSUIVRE +1
VOLONTÉ ■■■■■■ RÉSISTER À UN INTERROGATOIRE +2
INTELLECT ■■■■■■ CONNAISSANCES DE LA RUE +2

FAITS MARQUANTS

- ONT CONNU KROVAN QUAND IL N'ÉTAIT ENCORE QU'UN PETIT VOYOU.
 - CELA FAIT DES ANNÉES QU'ILS RACKETENT LEUR QUARTIER POUR LE « PROTÉGER ».

COMPLICATION

ONT PEUR DE FINIR EN PRISON.

VALEURS DE COMBAT

INITIATIVE 5 DÉFENSE 2 PROTECTION 0 ENDURANCE 5
 RÉSISTANCE ■■■■■■

Luanne

CHATTE DE CIRQUE RECHERCHÉE



CARACTÉRISTIQUES

FORCE	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	GYMNASTIQUE SUÉDOISE +2
RÉFLEXES	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	LANCER DE COUTEAUX +2, DANSE +1, EQUILIBRE +1
VOLONTÉ	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	SYMPATHIQUE +2, DÉCIDÉE +1
INTELLECT	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	INVENTER DES HISTOIRES +2, LITTÉRATURE +1

FAITS MARQUANTS

- SA FAMILLE D'ORIGINE POSSÈDE BEAUCOUP D'ARGENT ET DE CONTACTS.
- FUT OBLIGÉE D'AVORTER À QUATORZE ANS.
- A FUI UNE VIE AISÉE POUR UNE VIE INCERTAINE DE FORAIN.
- LE CIRQUE LUI A APPRIS L'INDÉPENDANCE.

COMPLICATION

CERTAINES PERSONNES DE SON ENTOURAGE SAVENT QUI ELLE EST EN RÉALITÉ.

VALEURS DE COMBAT

INITIATIVE	DÉFENSE	PROTECTION	ENDURANCE	RÉSISTANCE
7	2	0	5	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

MORALE

CONSCIENCE	DÉPASSEMENT	INSTINCT
6	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Cette jeune chatte est un bon exemple qu'une vie de luxe n'est pas nécessairement la bonne option si, en échange, il faut vivre sous le joug des autres. Actuellement, Luanne travaille pour le cirque Sunflower comme assistante de Tchang, le panda lanceur de couteaux. La vie de forain est dure, itinérante, exigeante et demande des sacrifices. Cependant pour cette jeune femme cela est plus enviable que sa vie passée. Luanne est un nom qu'elle a elle-même choisi pour occulter qu'elle est en réalité Eva Lange, la petite fille du magnat de la presse à scandale Aaron P. Lange. A l'âge de quatorze ans, Eva tomba enceinte et sa famille ne tarda pas à le découvrir. En plus d'être un enfant conçu hors mariage le père était indigne pour la riche famille. Dans la mentalité conservatrice de l'entourage de Luanne, cette situation n'était pas tolérable et encore moins pour son célèbre grand-père. La famille obligea la jeune fille à avorter. Après ce drame, Eva s'enfuit de chez elle, essayant désormais de surmonter le traumatisme de l'avortement. Sa famille lança des recherches et de fait, offrit une importante récompense pour des informations à son sujet.

Dans le cirque Sunflower, jamais personne ne pose de question sur le passé des employés, nombre d'entre eux ayant une histoire qu'ils essaient de fuir. Grâce à cela, il fut facile pour la jeune fille de s'inventer une nouvelle identité en accomplissant un travail discret. Le cirque Sunflower est, comme les autres, un spectacle ambulant, voyageant de comté en comté, d'Etat en Etat, cher-

chant à s'installer près des populations pour faire salle comble pendant une saison. Quand l'affluence du public diminue, le temps est alors venu de démonter les chapiteaux, les tentes et de changer d'air.

Bien que l'enfance de Luanne se soit déroulée dans le confort, elle s'est rapidement adaptée à la rude vie du cirque et à ses membres étranges. Récemment, le propriétaire a licencié Filipe Papaleguas, un prestidigitateur qui buvait trop. Pour le remplacer, il a embauché Chad Lowell, un lion écrivain qui travailla pour le cirque dans l'espoir d'échapper à la justice pour une affaire d'homicide. Cela créa beaucoup de problèmes au cirque et tout spécialement à Luanne, qui ressentait une attraction particulière pour le beau fugitif...

Luanne est une chatte siamoise aux yeux bleus et au pelage court et doux, de couleur crème excepté sur la tête, les narines et autour des yeux, où ses poils sont noirs. Elle est habillée selon des standards plus souples que la société qu'elle a fui, profitant de la liberté que le cirque lui apporte. On peut la rencontrer en train de bronzer au soleil légèrement vêtue ou en pantalon et en petit haut pendant ses tâches quotidiennes. Quand elle se prépare pour son rôle d'assistante de lanceur de couteaux, elle porte une large et vaporeuse jupe, ainsi qu'un soutien-gorge violet orné de pendentifs dorés de style oriental.

A stylized illustration of a woman with cat ears and whiskers, wearing glasses and a black top, holding a lit cigarette. The background is a simple, textured yellowish-brown with some green foliage at the bottom.

FAITS MARQUANTS

- ## COMPLICATION

VALEURS DE COMBAT

MORALE

CONSCIENCE

7

DÉPASSEMENT

INSTINCT

autres intellectuels de gauche. Bien que rien ne puisse la mettre en relation avec des activités subversives, elle a été catégorisée comme ayant une morale douteuse. Célibataire à la vie dissolue, Alma s'est vue considérée comme une ennemie manifeste des valeurs traditionnelles de de l'ordre et de la famille. Pendant les actions du Comité de Sécurité contre les activités communistes, au cours de la période connue sous le nom de « Gallisme », la protégée de Gotfield décida de sauver sa peau et déménagea en Suisse. Même si elle ne fut jamais accusée d'aucun délit, elle ne revient aux Etats-Unis que pour la promotion de ses livres.

L'écrivaine a fait l'objet d'investigations du FBI à de multiples reprises, dues à sa relation avec Samuel Gotfield et avec les

Jake Ostiombe

GORILLE, BOXEUR EMPLOYÉ DANS LES BAS-FONDS



CARACTÉRISTIQUES

FORCE	■■■■■	COUP DE POING HAYMAKER +3, PELAGE DUR +1
RÉFLEXES	■■■■■	SE PROTÉGER +3
VOLONTÉ	■■■■■	ENTÊTÉ +2
INTELLECT	■■■■■	PREMIERS SOINS +1, NOUVELLES FRÂÎCHES +1

FAITS MARQUANTS

- S'EST FAIT TOUT SEUL.
- A ATTEINT UN CERTAIN SUCCÈS EN BOXE MALGRÉ SON ÂGE.
- A TRAVAILLÉ COMME GARDE DU CORPS POUR DES GENS FRIQUÉS.
- CONNAIT DE NOMBREUX JOURNALISTES, HOMMES DE MAIN ET AGENTS SPORTIFS.

COMPLICATION

AGACANT.

VALEURS DE COMBAT

INITIATIVE	DÉFENSE	PROTECTION	ENDURANCE	RÉSISTANCE
5	2	1	7	■■■■■

MORALE

CONSCIENCE	DÉPASSEMENT
4	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●
	●●●●●

Jake est un boxeur professionnel qui fait partie de la catégorie des poids lourds. Ce gorille a passé toutes les catégories de poids inférieures de son quartier avant d'intégrer le circuit professionnel. Né dans la banlieue de la grande ville, ses possibilités oscillaient entre vivre mal dans l'environnement urbain ou aller mener sa vie à la campagne, mais une troisième option s'offrit à lui : profiter de sa grande taille et de sa force peu commune pour gagner sa vie en boxant.

Ostiombe a déjà un certain âge. Le pelage de son dos a quelques taches grises, son ventre arrondi et brillant indique que ses meilleurs moments de sportif sont derrière lui. Si dans le passé il a eu des rêves de grandeur internationale, le temps les lui a fait oublier. Cependant, le boxeur vétérane continue de s'entraîner avec force. Sa grande corpulence et son punch lui permettent de gagner encore des combats contre des boxeurs plus jeunes. Sur le ring, le gorille est une vision surprenante avec son short et ses gants rouges qui contrastent avec son pelage noir. Il sait comment se déplacer sur le ring et donner au public le spectacle qu'il attend. Les photographies de la presse dédiée à la boxe le mettent en valeur. S'il y a bien une chose qu'Ostiombe apprécie, c'est de se glorifier de ses succès et d'être couvert par les vivats des spectateurs.

Malgré tout, Ostiombe est un type qui a les pieds sur terre. Être dans les journaux locaux à chaque fois qu'il remporte une victoire ou être une figure emblématique dans son quartier ne lui monte pas à la tête. Il connaît ses limites et jusqu'où il peut aller dans sa carrière. Cela le rend modeste, mais il a aussi une attitude cynique concernant l'existence. Il sait que la vie est une espèce de plaisanterie, et il en célèbre les ironies en éclatant de rire. Evidemment, il fait subir son ironie aux autres et il peut parfois être assez agaçant. Jake n'est pas une mauvaise personne, mais il n'hésitera pas à user de violence pour régler un problème. Au moins, la violence qu'il peut exercer avec ses poings.

Même si la boxe lui donne renommée et prestige, cela ne suffit pas à payer ses factures. Quand il ne s'entraîne pas ou ne participe pas à une compétition, il vend ses services comme homme de main ou garde du corps, rôles qu'il remplit à la perfection, au moins durant le temps qu'il rend ces services. Sa présence imposante et peut-être son historique de boxeur à succès lui permettent de gagner sa croûte. Le détective Blacksad l'a recommandé en de multiples occasions. Si la paie est bonne, Ostiombe aura un trou dans son agenda.



CARACTÉRISTIQUES

FORCE	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	PETIT +1
RÉFLEXES	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	INSAISSABLE +2, AGIR AU BON MOMENT +2
VOLONTÉ	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	CHARLATAN +2, CURIEUX +1, EXTRAVERTI +1
INTELLECT	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	PHOTOGRAPHIE +2, RÉDACTION +1

FAITS MARQUANTS

- A PU CONNAÎTRE PAR SA PROFESSION BEAUCOUP DE MONDE DANS LE JOURNALISME.
- UNE BONNE HISTOIRE LE SATISFAIT PLUS QUE TOUTE AUTRE RÉCOMPENSE.
- SON ODEUR CORPORELLE LUI A FAIT MANQUER PAS MAL D'OCCASIONS AVEC LES FEMMES.
- BEAUCOUP DE COLLÈGUES LE RESPECTENT POUR SES ARTICLES AUDACIEUX.

COMPLICATION

MANQUE D'HYGIÈNE.

VALEURS DE COMBAT

INITIATIVE	DÉFENSE	PROTECTION	ENDURANCE	RÉSISTANCE
7	2	0	5	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

MORALE

CONSCIENCE	DÉPASSEMENT	INSTINCT
7	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

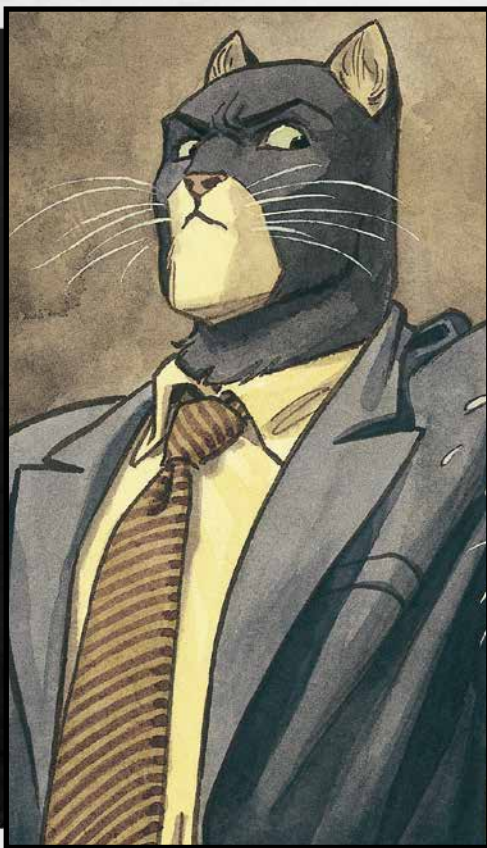
Cet intrépide reporter travaille pour le *What's News*, un journal de peu d'importance, mais au public fidèle. Weekly est une fouine de petite taille, avec une tête tout aussi petite et effilée. Il possède un pelage abondant de couleur châtaigne, excepté sur la mâchoire inférieure et le thorax où son poil est blanc. Il s'habille de manière confortable et porte une veste d'aviateur en cuir. Charlatan et optimiste, c'est un compagnon joyeux, malgré son bavardage incessant et son habitude de parler avant de réfléchir. Il porte aussi habituellement une casquette de toile. Il possède une sacoche où il garde son carnet de notes et son inséparable appareil photo équipé d'un flash. En fait, il porte souvent un deuxième appareil photographique, parce qu'il n'est jamais trop prévoyant. Quand il essaie de se vendre, Weekly dira que son surnom vient du fait qu'il ne passe au bureau qu'une seule fois par semaine pour déposer ses articles à publier et qu'il disparaît de nouveau. En réalité, comme il le dit lui-même en se confiant, son surnom est dû à la fréquence avec laquelle il se baigne... Que cela soit vrai ou non, l'odeur corporelle de Weekly est un tourment pour ses collaborateurs au nez fragile.

Weekly est curieux et fouineur, ce qui en irrite plus d'un. Quand il est dans un nouveau lieu, il touche tous les objets qui lui passent sous la main, avec une attitude curieuse et moqueuse qui provoque l'antipathie de ses hôtes, mais qui fait de lui un bon jour-

naliste. Il aimerait être un Don Juan, mais son physique et son manque d'hygiène rendent la tâche difficile. Cependant, Weekly ne manquera pas une occasion de siffler une femme qui lui semble attirante... Une stratégie de séduction qui n'apporte pas plus de résultats.

Malgré ses défauts, Weekly est un reporter intrépide et efficace. Il est culotté et assez téméraire, le caractère idéal pour mettre le museau où il faut. S'il doit couvrir un scandale d'infidélité, il sera là avec son appareil, espionnant à travers la fenêtre pour prendre le cliché parfait. S'il travaille sur une corruption politique, Weekly se fauilera pour dérober certains documents. Comme pour tous les reporters audacieux qui risquent tout pour obtenir la photographie parfaite, la carrière de Weekly peut prendre deux chemins. D'un côté, il peut obtenir renommée et fortune pour ses exclusivités et ses articles de grande qualité, ce qui inclut l'obtention d'un prix Pulitzer pour son audace et son habileté. D'un autre côté, remuer les affaires sombres d'autres personnes peut lui offrir une carrière rapide et directe pour une tombe peu profonde dans un terrain vague. Bien qu'il soit trop jeune pour l'admettre ouvertement, Weekly aimerait être un journaliste prestigieux, connu et admiré... et au passage désiré par les femmes. Peut-être qu'un jour, comme le rêve la fouine, il pourrait devenir le rédacteur en chef du *What's News*.

CHAT, DÉTECTIVE PRIVÉ À LA MORALE AMBIGUË



CARACTÉRISTIQUES

FORCE	     	RÉSISTANT +2, ATHLÉTIQUE +1
RÉFLEXES	     	AGILITÉ FÉLINE +2, COMBAT DE RUE +2
VOLONTÉ	     	INSISTANT +2, CHARISMATIQUE +1
INTELLECT	     	HISTOIRE +1, BON ODORAT +1, SUIVRE DES PISTES +1

FAITS MARQUANTS

- EDUQUÉ DANS UNE INSTITUTION POUR ENFANTS DÉFAVORISÉS.
- FUT EXPULSÉ DE LA FACULTÉ DÈS LA PREMIÈRE ANNÉE.
- A COMBATTU PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE, MAIS N'EN PARLE PAS.
- LE SEUL TRAVAIL QU'IL AIT JAMAIS CONSERVÉ EST CELUI DE DÉTECTIVE PRIVÉ.

COMPLICATION

NE PEUT PAS RÉSISTER À UN JOLI MINOIS.

VALEURS DE COMBAT

Catégorie	Nombre de cartes
INITIATIVE	7
DÉFENSE	2
PROTECTION	0
ENDURANCE	6
RÉSISTANCE	10

MORALE

CONSCIENCE

6

DÉPASSEMENT

INSTINCT

L'enfance et l'adolescence de Blacksad se déroulèrent dans une institution d'assistance aux défavorisés. L'établissement apprenait à lire et écrire à ses internes, mais seulement un petit nombre d'entre eux eurent la motivation et les capacités d'aller plus loin. Ce fut le cas de Blacksad, ce qui lui permit d'aller étudier l'Histoire à l'université. Cependant, il ne lui fallut qu'un seul cours pour être expulsé pour indiscipline. Rebelle et querelleur à cette époque, il s'est retrouvé plus d'une fois au poste de police. Il n'imaginait pas qu'il se rangerait des années plus tard du côté de la loi comme détective privé. Au commencement de la guerre en Europe, il s'engagea dans l'armée et accomplit de nombreuses missions de combat. Bien que durant un temps ses actions furent exemplaires, ce qui lui valut diverses décorations, il sombra dans un état d'apathie consécutif à la violence extrême du conflit. A son retour aux Etats-Unis, il trouva et perdit tout aussi rapidement plusieurs emplois. Il ne se stabilisa que lorsqu'il ouvrit sa propre agence de détective privé.

John Blacksad est un chat grand et svelte, au pelage noir excepté le museau qui est blanc. Il est encore jeune et en pleine forme physique. Il est considéré comme attrayant par le sexe opposé, un avantage qu'il utilise parfois pour obtenir des informations. Il est habituellement habillé d'un costume et d'une cravate, mais aussi parfois sans veste et les manches retroussées. Il porte également un imperméable au ton clair dont les revers sont retournés. Ce n'est pas un fumeur compulsif et il peut fumer à l'occasion une cigarette.

Blacksad est éduqué et aimable, mais peut se montrer brutal et agressif si on le provoque. Il est éloquent et a le sens de l'humour, avec une tendance à l'humour noir. Bien que convoité par le sexe opposé, Blacksad n'a pas de chance dans ses histoires de cœur. Il a accepté parfois d'autres boulots (souvent de courte durée et mal payés) comme garde du corps ou encaisseur. Cependant, ces emplois ne le motivent guère et il ne les accepte que lorsqu'il rencontre des problèmes d'argent. Blacksad est un détective, pas un voyou. Il ne croit pas que la violence soit la solution à la majorité des problèmes, bien que parfois il soit obligé d'y recourir. Il ne porte jamais d'arme et quand il en utilise une, c'est qu'elle lui est tombée entre les mains et que sa vie en dépend. Ceci dit, Blacksad n'est pas un lâche et sait se défendre. Au cours de sa carrière de détective, il a souvent fait parler ses poings et a appris quelques trucs dans les bas-fonds. Il est rompu au maniement des armes à feu et durant la Seconde Guerre Mondiale, il a fait l'expérience de tuer d'autres personnes dans la fureur de la bataille. Blacksad n'a perdu son sang-froid qu'en une seule occasion : quand il vengea la mort de son amie Natalia, dont le responsable était le millionnaire Ivo Statoc. L'assassinat de Statoc fut un moment crucial de la vie du chat, où il s'engagea sur un chemin gris et dangereux. D'un côté, il se vit incapable de rester calme devant l'impunité d'une injustice. De l'autre, il reconnut lui-même que lorsque cette ligne fut franchie, quelque chose se brisa à l'intérieur et son âme se noircit. Mais finir avec une âme noire semble être le destin de tous ceux qui choisissent de mettre leur museau dans des affaires louches.

BLACKSAD

Nom :

CONCEPT :

CARACTÉRISTIQUES

FORCE      
RÉFLEXES      
VOLONTÉ      
INTELLECT      

FAITS MARQUANTS

COMPLICATION

ÉQUIPEMENT

VALEURS DE COMBAT

MORALE

INITIATIVE DÉFENSE PROTECTION ENDURANCE RÉSISTANCE
                  

CONSCIENCE DÉPASSEMENT
     
INSTINCT     

ASPECTS TEMPORAIRES

SANTÉ

☐ SAIN
☐ MEURTRE
☐ BLESSÉ 1 ÉCHEC
☐ BLESSÉ GRIÈVEMENT 2 ÉCHECS
☐ MOURANT NE PEUT AGIR

HISTOIRE