



BLACKSTONE

*Enquêtes surnaturelles dans un western animalier*

## BLACKSTONE

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.*

## BLACKSTONE : PRESENTATION GENERALE

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 contrôle la poudre et la vapeur, l'acier et le coton. Les Furs, animaux couverts de pelage qui contrôlent 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. 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. 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.

*BLACKSTONE 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.*



## UN PEU DE GEOGRAPHIE...

### 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.

Véritable continent d'environ 7 000 000 de km<sup>2</sup> pour près de 7 000 000 d'habitants, et ayant vaguement la forme d'une goutte d'eau, l'Ark connaît 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 de loin la plus grande ville de cette partie du continent. L'autre moitié de la population se répartit entre des dizaines d'autres villes comptant très rarement plus de quelques dizaines de milliers 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 en 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 traditionaliste) 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 reconnaître 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 presque disparue, 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 définitivement passée sous contrôle Furs et les Scales ont presque tous été mis en esclavage, à l'exception de quelques renégats qui survivent comme ils peuvent dans les marais insondables de l'île.

## ET 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'INDEPENDANCE

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 principalement 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 progressivement, et ont donc soutenu la motion de leur opposant. Bien sûr, cela n'a pas plû à l'État du Sud, principaux employeurs d'esclaves, et la situation a vite dégénéré 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 dites Loyalistes. 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 Flippersnake, 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 traditionaliste 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 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 au 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.

La plupart des agents sont d'anciens marshalls, sheriffs et membres du bureau d'investigation habitués à mener 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.

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 si le délai pour débloquer les fonds reste assez important.

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.

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.

# LES REGLES DU JEU

## LES CARACTERISTIQUES

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.

A chaque caractéristique est également associé un nombre de spécialités qui dépend du tableau suivant. Celles-ci apparaîtront au fur et à mesure de la partie. Toutefois, une fois révélée, chaque spécialité deviendra définitive.

- \_ FAIBLE (1-2-3) = 0 spécialité
- \_ MOYEN (4-5-6) = 1 spécialité
- \_ FORT (7-8-9) = 2 spécialités
- \_ EXCEPTIONNEL (10) = 3 spécialités

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

## MECANIQUE 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 la 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. 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) :

- \_ BONNE COULEUR : on appelle « de bonne couleur » une carte de même symbole que le test demandé (Trèfle, Carreau...). Sa valeur est DOUBLEE pour la résolution du test (un 8 vaut 16, par exemple).
- \_ 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 « 1 » quand il est servi dans la mauvaise couleur, « 11 » dans la bonne (doublé en cas de spé). Mais dans tous les cas, il déclenche une opportunité inespérée, à la discrétion du meneur (le tir manqué abat le lustre qui tombe sur l'adversaire...)
- \_ JOKER : le joker imite une autre carte, de n'importe quelle couleur et valeur.

## DIFFICULTE DES TESTS

- \_ TEST ENFANTIN = 5 (s'emploie peu)
- \_ TEST SIMPLE = 10
- \_ TEST DIFFICILE = 15 (difficulté par défaut)
- \_ TEST TRES DIFFICILE = 20
- \_ TEST EXTREME = 25

En cas d'opposition entre deux personnages, chacun tire une carte, et le joueur obtenant le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur actif qui l'emporte.

*Jack Wolfman (Pique = 9, main composé d'un 7 de pique, 2 et 9 de Carreau, 4 et 9 de Trèfle) cherche à impressionner son adversaire en tirant dans son chapeau. Le meneur déclare un test de Pique très difficile (20). Le seul moyen pour Jack de réussir est donc d'employer son 7 de pique, pour un total de 23. (7x2 pour la carte, + 9 de base)*

### FACULTATIF : BONUS & MALUS

S'il le souhaite, le meneur peut accorder des bonus/malus circonstanciels pour récompenser/défavoriser les personnages en fonction de leurs situations. En termes de jeu, cela se reflète par des bonus/malus allant de 1 à 10 (très rarement plus).

### FACULTATIF : LA REUSSITE CRITIQUE

On peut considérer que lorsqu'un personnage emporte un test avec plus de 10 points d'écart, il s'agit d'une réussite critique qui a des conséquences encore plus favorables que prévu, à la discrétion du meneur de jeu.

### FACULTATIF : ACTIONS COLLECTIVES ET PROLONGEES

Pour les actions collectives comme pour les actions prolongées, il convient de convenir d'un score total à cumuler. (Par défaut 4 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 20), le meneur pourrait déclarer qu'il faut cumuler 80 points de test de Carreau.

## SPECIALITES

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.

Le choix d'une spécialité devrait toujours être un moment roleplay, où, comme dans une série, les spectateurs (ici la table de jeu) découvrent une nouvelle facette d'un personnage qui se révèle.

### 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 nouvelle 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.



## **DEFAUT**

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 terme 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. Mais qu'il ait refusé ou accepté, tout test lié directement à son défaut est sanctionné par le fait que toute carte jouée de mauvaise couleur est considérée comme un « 0 », et que les cartes de bonne couleur n'ont pas leur valeur doublée. Nous vous conseillons de récompenser le joueur par la récupération d'un jeton à chaque activation volontaire, en « récompense » de son roleplay.

## **SE SURPASSER**

Suite à l'issu d'un test, un joueur a TOUJOURS la possibilité de dépenser jusqu'à 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.

## **TESTER 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 tringue 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 ensemble.

## **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 (10 = choquant, 15 = horrible, 20 = abominable, 25 = 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 subie, 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).

## CREATION D'UN PERSONNAGE JOUEUR

1° 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...)

2° 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.

3° 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...)

4° Indiquez vos spécialités accessibles en faisant sur votre fiche autant de croix que nécessaire (vous les remplirez plus tard) et calculez vos réserves de SANTE et RAISON.

5° Notez-vous en matériel : un Colt Blackstone, un Manteau Blackstone et UN élément d'équipement au choix lié aux compétences particulières de votre personnage (accord du meneur obligatoire).

### FACULTATIF : LA SPECIALITE ANIMALE

Si le meneur le souhaite, il peut considérer que 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.

*Par 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 ».*

### FACULTATIF : LA SPECIALITE PROFESSIONNELLE

Si le meneur le souhaite, il peut considérer que 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.

*Par 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.*

## EXPERIENCE

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

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

Tous les 3 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 débloquent une nouvelle spécialité (par exemple si vous passez de 6 à 7, voir plus haut) et améliore forcément l'une de vos réserves.

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 !

## GERER LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Pour fluidifier le jeu, les Personnages Non Joueurs ont seulement leur 4 caractéristiques et un score de VIE (que l'on conseille de matérialiser avec des jetons). 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 UNE de leur vie 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 VIE. (Ainsi, un 1<sup>er</sup> rôle aura SANTE = (3xCARREAU)+CŒUR).

Le score de VIE 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.

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

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

SECOND RÔLE (méchant retors, allié précieux, etc...)

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

PERSONNAGE PRINCIPAL (grand chef des méchants, héros local, etc...)

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

### EXEMPLES DE PERSONNAGES NON-JOUEURS

Bandit (Figurant raton laveur)

Cœur : 4 / Carreau : 4 / Pique : 5 / Trèfle : 3 / VIE 1 / 38 McDog

Chef de Bande (Second rôle loup)

Cœur : 6 / Carreau : 6 / Pique : 7 / Trèfle : 5 / VIE 2 / Colt Bullman

Soldat (Figurant bouc)

Cœur : 4 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Carabine Wingchester

Capitaine (Second rôle bison)

Cœur : 6 / Carreau : 8 / Pique : 6 / Trèfle : 4 / VIE 2 / Colt Dragoon et Sabre

Rebel Feather (Figurant corbeau)

Cœur : 4 / Carreau : 4 / Pique : 4 / Trèfle : 4 / VIE 1 / Arc feather et Couteau

Eclaireur Feather (Second rôle aigle)

Cœur : 7 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 7 / VIE 2 / Arc feather et Tomahawk

Esclave en fuite Scale (Figurant alligator)

Cœur : 3 / Carreau : 6 / Pique : 4 / Trèfle : 3 / VIE 1 / Machette

Adjoint du Sheriff (Figurant chien)

Cœur : 3 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 3 / VIE 1 / 38 Mc Dog

Sheriff (Second rôle ours)

Cœur : 6 / Carreau : 7 / Pique : 5 / Trèfle : 6 / VIE 2 / Colt Dragoon, Stetson gavia

Bûcheron (Figurant castor)

Cœur : 2 / Carreau : 6 / Pique : 6 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Cognée

Maire de la ville (Second rôle sanglier)

Cœur : 7 / Carreau : 6 / Pique : 4 / Trèfle : 7 / VIE 2 / Pocket Catsmith

## COMBAT

### 1° 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)*

### 2° ATTAQUE & DEFENSE

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. Quant au défenseur, il bénéficie d'un bonus/malus de défense en fonction de la portée où il se trouve.

Au contact (-1m) : -5

Portée courte (-5m) : +0

Portée moyenne (-25m) : +5

Portée longue (-125m) : +10

Portée extrême (125m et +) : +15

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

$$\text{(MARGE DE REUSSITE + ARME) - ARMURE}$$

*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 A CORPS**

Griffes, crocs... (dommages /2, arrondis au supérieur)  
Gourdin, tesson de bouteille... (dommages +0)  
Couteau (dommages +1, discret 1, 2\$)  
Machette (dommages +2, 3\$)  
Tomahawk Sparrow (dommages +2, non commercialisé)  
Lance Sparrow (dommages +3, précis 1, non commercialisé)  
Rapière de duel (dommages +2, précis 1, coûte 12\$)  
Sabre (dommages +3, coûte 10\$)  
Hache de bûcheron (dommages +3, précis -1, coûte 3\$)

### **ARMES DE JET**

Pierre (dommages /2, arrondis au supérieur, portée moyenne)  
Poignard (dommages +0, portée courte, 2\$)  
Tomahawk Sparrow (dommages +2, portée courte, non commercialisé)  
Lance Sparrow (dommages +3, portée courte, non commercialisé)  
Arc Sparrow (dommages +2, portée moyenne, non commercialisé)

### **ARMES DE TIR**

Pistolet de Duel Longcat (dommages+2, 1 coup, portée courte, recharge 2 actions, 18\$)  
38. McDog (dommages+3, 6 coups, portée moyenne, 10\$)  
Pocket Catsmith (dommages+2, 5 coups, portée moyenne, discret 1, 12\$)  
45. Moongoose (dommages+4, 6 coups, +3 initiative tir après dégainé, 15\$)  
Colt Dragoon (dommages+4, 6 coups, portée moyenne, 15\$)  
Colt Blackstone (dommages+4, 7 coups, portée moyenne, non commercialisé)  
Colt Bullman (dommages+5, 5 coups, portée moyenne, 20\$)  
Derringer Catsmith (dommages+1, 2 coups, portée courte, discret 2, 12\$)  
Mousquet DuCerf (dommages+3, 1 cp, portée longue, visée 1, recharge 2 actions, 10\$)  
Carabine Squirrelson (dommages+2, 5 coups, portée longue, visée 1, 15\$)  
Carabine Wingchester (dommages+4, 10 coups, portée longue, visée 1, 25\$)  
Carabine Pigmaier (dommages+6, 5 coups, portée longue, visée 2, 20\$)  
Tromblon Saint Paul-kate (dom+6, 1 coup, por. moyenne, précis -1, recharge 2, 10\$)  
Fusil Badger & Badger (dommages+5-ou 2x+5- , 2 coups, portée moyenne, 12\$)  
Fusil LoneWolf (dommages+7, 5coups, portée moyenne, précis 1, 25\$)

### **ARMES LOURDES ET EXPLOSIFS**

Catling (dommages 3x+4 sur 1 à 3 cibles proches, 10 rafales, portée longue, 200\$)  
Canon Lionfist (dommages +10, portée extrême -250m-, transperce les cibles, 500\$)  
Dynamite (dommages +10, petite zone d'effet, portée courte, 3\$ le bâton)

### **PROTECTIONS**

Veston renforcé du Dr O'Goat (dommages-&, 8\$)  
Duster Buffalo (dommages -1, 16\$)  
Manteau Blackstone (dommages -2, non commercialisé)  
Stetson Gavial (dommages -1, 6\$)

### **ACCESSOIRES**

Carquois Crow (permet de ne pas perdre d'action pour recharger, non commercialisé)  
Chargeur rapide (recharge un barillet complet en 1 action, 2\$)  
Holster Catsmith (dégainé rapide, ne perd pas d'action à dégainer, 6\$)  
Munitions au gros sel (dommages finaux divisés par deux et non létiaux, artisanal)

### **DEFINITION DES CAPACITES SPECIALES**

PRECIS X : avant un test, permet de défausser X cartes puis piocher X  
(si X est négatif, IMPOSE de défausser X cartes au hasard. Main complétée APRES le test)  
VISEE 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

## EQUIPEMENT & COÛT DE LAVIE

### 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 1/100<sup>ème</sup> 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 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.

Un chapeau 3 \$

Des bottes 8 \$

Une chemise, une jupe 2 \$

Un costume, une robe 12 \$

Un revolver 10 \$

Une carabine 15 \$

Une boîte de 20 balles 2\$

Un holster 3\$

Un poignard 2\$

Un repas complet 0\$50

Une bière Red Deer 0\$05

Un verre de whisky Unicorn 0\$10

Un verre de rhum Don Iguana 0\$15

Un appareil photo 5\$

Une pioche 2\$

Un cigare 0\$10

Une montre, un bijou 3\$

Un bain 1\$

Une chambre de saloon 1\$

Une chambre d'hôtel 3 \$

Une coupe chez le barbier 0\$20

30 minutes avec une prostituée 2\$

Un télégramme 0\$50

Une mule 50\$

Un cheval 150\$

Une selle 25\$

Un trajet en diligence 0\$50

Un billet de train 2\$

Un billet de bateau 5\$

Un docteur 3\$

Un arracheur de dent 0\$50

Une guitare 8\$

Un bâton de dynamite 3\$

Un journal 0\$10

Un jeu de cartes 0\$25

Un cirage de chaussure 0\$10

Un esclave 100\$

Une petite ferme 1000\$

## REGLES ALTERNATIVES

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. Voici les modifications aux règles point par point.

**CARACTERISTIQUES** : rien ne change. Vous pouvez donc employer les statistiques et fiche de personnage proposée dans le présent livret sans avoir à faire d'adaptation.

**MECANIQUE DE BASE** : Au lieu d'ajouter le score d'une carte aux caractéristiques, on ajoute le résultat d'un D10. De plus, chaque fois qu'on obtient « 10 » sur un dé, on dit qu'il « explose » : relancez le D10 et ajoutez le résultat au précédent.

**DIFFICULTE DES TESTS** : Les difficultés deviennent fixes, et leur valeur passent sur une « base 4 » pour compenser la perte du contrôle d'une main de cartes. (Enfantin =4, Simple =8, Difficile =12, Très difficile =16, Extrême =20). Du coup, il faut obtenir une marge de « 8 » pour obtenir un succès critique. Le reste ne change pas.

**SPECIALITES** : Permettent de lancer 2D10 lors d'un test et de conserver le meilleur dé. Si les 2 dés affichent 10, faites les « exploser » avant de choisir celui que vous retenez.

**DEFAUT** : Lancez 2d10 et prenez le pire !

**SE SURPASSER** : même règles que le jeu de base.

**TESTER SA CHANCE** : Opposez un lancer de D10 entre meneur et joueur.

**PERTE DE RAISON** : Le test de COEUR se fait contre une difficulté fixe de base 4 (Choquant =8, Horrible =12, Abominable =16, Indicible =20). Calcul identique.

**SE SOIGNER** : Pas de changement.

**CREATION DE PERSONNAGE** : Pas de changement

**EXPERIENCE** : Pas de changement.

**GERER LES PNJ** : Inchangé, sauf que la vie indique le nombre de dés jetés aux tests.

**COMBAT** : Passage en base 4 : en initiative une action tous les 8 points, malus de portée de 4 en 4, et les blessures critiques s'obtiennent avec 8 de dommages en un coup.

**CAPACITES SPECIALES D'EQUIPEMENT** : se transforment en simple bonus/malus sur les jets.

### 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 faites comme bon vous semble !

## CONSEILS AUX MENEURS DE JEU

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 péché, 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 horribles. 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 à 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 malles de poker, passez à fond n'importe quel album de Dezperadoz, et laissez-vous emporter par la BLACKSTONE attitude !



# 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 TERMES DE JEU

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

SENSIBILITE 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 MINERAL : 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).

CAPACITE 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 bonus de caractéristiques pouvant aller de 1 à 10 !

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. Faites 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 mêmes dommages chaque tour. En cas de réussite critique, le sorcier peut immédiatement et gratuitement refaire un tentacule.

## EPISODE 0 : A LA POURSUITE DES FRERES GREENGOAT

### SCENE 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 scénarios.

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...

### SCENE 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'appropriait 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. Faites 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 (figurant écureuil)

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

*Cœur : 4 / Carreau : 3 / Pique : 5 / Trèfle : 4 / VIE 1 / 38. Mc Dog*

Pierre Carcajou (second rôle glouton)

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

*Cœur : 5 / Carreau : 7 / Pique : 7 / Trèfle : 5 / VIE 2 / Badger et Badger canon scié*

Louis Gator (second rôle caïman)

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

*Cœur : 6 / Carreau : 6 / Pique : 8 / Trèfle : 4 / VIE 2 / Machette, Colt Dragoon*

### **SCENE 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 vieille 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 Noire 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 sacs 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 (second rôle bouc)

*Ce sont des vauriens sans foi ni loi.*

*Cœur : 5 / Carreau : 7 / Pique : 8 / Trèfle : 4 / VIE 2 / 45. Mongoose*

Al Greengoat (premier rôle contaminé) [choquant]

*La Pierre Noire a démultiplié ses capacités... et sa folie !*

*Cœur : 7 / Carreau : 9 / Pique : 10 / Trèfle : 6 / VIE 3 / 45. Mongoose, armure minérale -1*

## EPISODE 1: LA BETE DE BLUE RIVER

### SCENE 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 Northern Railroad Company 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 Marshalls 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 marshalls partir au plus vite... Mais parions que nos enquêteurs n'en resteront pas là !

*Joe « Stinky » Ratson (Second rôle rat)*

*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 !  
Cœur : 5 / Carreau : 4 / Pique : 9 / Trèfle : 6 / VIE 2 / Fusil Badger & Badger (Lucille !)*

### SCENE 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, mourant, 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 connaît 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 débarrassera 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 (second rôle blaireau)

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.

Cœur : 6 / Carreau : 6 / Pique : 6 / Trèfle : 6 / VIE 2 / Veste O'Goat, carabine Pigmaier

Adjoint Bearsley (figurant ours)

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

Cœur : 2 / Carreau 8 / Pique : 4 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Colt Bullman

### SCENE 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 ours 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 (Premier rôle monstrueux)[Horrible]

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.

Cœur : 9 / Carreau : 13 / Pique : 6 / Trèfle : 4 / VIE 3 / Griffes de pierres noires (dom +3) et fourrure minéralisée (dommages -3).

## EPISODE 2 : CELUI QUI NE MOURRAIT PAS

### SCENE 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 plupart 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 dérober ses bijoux alors qu'elle prenait son bain. On suspecte immédiatement un rat recherché 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 photo ! 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 revient 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 (second rôle rat)

*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 !*

*Cœur : 6 / Carreau : 6 / Pique : 8 / Trèfle : 4 / VIE 2 / Pocket Catsmith sans balle*

Freshwind (figurante moineau)

*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 inconsidéré.*

*Cœur : 6 / Carreau : 3 / Pique : 4 / Trèfle : 3 / VIE 1 / Couteau dissimulé*

### SCENE 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 grandi 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.

### **SCENE 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 connus, 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 (premier rôle loup zombie)[Horrible]

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

*Cœur : 7 / Carreau : 10 / Pique : 8 / Trèfle : 7 / VIE 3 / Carabine Wingchester*

Terence Southdog (figurant chien)

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

*Cœur : 4 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Fusil Badger & Badger*

## EPISODE 3 : L'EVENTREUR DE RED CORNER

### SCENE 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 traditionalistes, 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 Doggerty 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, aujourd'hui introuvable. Spanielson aussi a été retrouvé éviscéré dans une ruelle, le 10 octobre. 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 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 voisins arrivent alertés par ses appels au secours, le coupable avait disparu, laissant derrière lui une partie des viscères de la victime. C'est dans ses entrailles que l'on a retrouvé 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 persuadé, mais il juge que les politiques l'empêchent de dénoncer les vrais coupables de peur que cela déclenche des lynchages de scales. Selon lui, « ils ne l'auraient pas volé ! ».

#### CE QUI S'EST VRAIMENT PASSE :

*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 infectés et en faisant le rituel nécessaire...*

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

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

LES DOUBLE TONGUES 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 particulièrement sur les nerfs eux aussi (même fiche et équipement que Mabouya).

LE SECOURS FRATERNEL est une association d'aide... aux furs et uniquement eux. Ouverte 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 souvent autour des locaux, ce qui est confirmé par une bénévoles qui dit que désormais, une sécurité est obligatoire (des membres des Firsts, un groupe violent de furs racistes, assurent ce « service d'ordre »)

## SCENE 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 commune). 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 (premier rôle crocodile)

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

*Cœur : 6 / Carreau : 10 / Pique : 5 / Trèfle : 3 / VIE 3 / Long Couteau dommages+2*

Membres des Firsts (12 figurants chiens, rats, chats... tous des Furs)

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

*Cœur : 3 / Carreau : 6 / Pique : 5 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Gourdin et 38. Mc Dog*



## EPISODE 4 : LE POW WOW DES CROWS

### SCENE 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 2<sup>nd</sup> 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 3<sup>ème</sup> 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 dégage 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 (figurante pie)*

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

*Cœur : 5 / Carreau : 4 / Pique : 5 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Couteau, drogue du vengeur (dom -2)*

### SCENE 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 2<sup>nd</sup> 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 3<sup>ème</sup> œil, car ils savent que La Pierre Noire n'est pas une chose bonne. Mais 3<sup>ème</sup> 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.

*Soldats de Sunset Island (une dizaine de figurants furs)*

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

*Cœur : 5 / Carreau : 5 / Pique : 4 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Carabine Wingchester et torches*

### **SCENE 3 : Le Pow Wow des Corbeaux**

Nos agents vont donc se retrouver à s'infiltrer en territoire Crow pour aller à la rencontre de 3<sup>ème</sup> 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 3<sup>ème</sup> 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 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 (figurants feathers)*

*Entièrement envoûtés par 3<sup>ème</sup>Œil et l'inhalation de Pierre Noire, ils se battront à fond*

*Cœur : 5 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 1 / VIE 1 / Tomahawk, drogue du Vengeur*

*3<sup>ème</sup> Œil, grand shaman du Sombre Envol (1er rôle possédé par la Pierre Noire)[choquant]*

*3<sup>ème</sup> 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.*

*Cœur : 12 / Carreau : 6 / Pique : 6 / Trèfle : 8 / VIE 3 / Droque du vengeur*

## EPISODE 5 : LA LARME NOIRE

### SCENE 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.

### SCENE 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 Proctoriginal, de son vrai nom Adam Beloriginal, 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 Beloriginal 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, Beloriginal 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 Beloriginal 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 Beloriginal lui-même et de ses hommes qui ont appris que les agents cherchaient Blackcat et qui les ont suivi. C'est un véritable siège que les joueurs vont subir ici toute la nuit.

Cultistes de la Larme Noire (une vingtaine de figurants furs)

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

*Cœur : 4 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Fusil Badger & Badger et torches*

Adam Beloriginal, prêtre de La Larme Noire (second rôle élan)

*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.*

*Cœur : 7 / Carreau 7 / Pique : 5 / Trèfle : 5 / VIE 2 / Colt Dragoon, épée, gilet (dom - 2)*

### **SCENE 3 : L'Eglise de la Larme Noire**

Beloriginal 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 (Premier rôle démoniaque)

*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]*

*Cœur : 10 / Carreau : 5 / Pique : 7 / Trèfle : 10 / VIE 3 / Maîtrise les pouvoirs « Noir Murmure », « Souffle Noir » et « Tentacule d'Ombre » / Derringer Catsmith*

## EPISODE 6 : LES DISPARUS DE NEW ARK CITY

### SCENE 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 connaît (voir scénario 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 Ark 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.

### SCENE 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 base-ball. 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 riche 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 (une dizaine de figurants de toute espèce)*

*Stupides et nerveux, ils s'enfuient dès que les choses tournent trop mal.*

*Cœur : 3 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 3 / VIE 1 / 38 McDog*

*Angus Horsewood, dealer de Pierre Noire (premier rôle cheval)*

*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 (dommages -2)*

*Cœur : 6 / Carreau 10 / Pique : 4 / Trèfle : 4 / VIE 3 / Colt Bullman, Machette*

### **SCENE 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 suscite 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 (Second rôle cheval)*

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

*Cœur : 2 / Carreau : 12 / Pique : 8 / Trèfle : 2 / VIE 2 / Cognée (+3)*

## EPISODE 7 : L'HERITAGE DES RATSON

### SCENE 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 !!!

#### 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 mariage de note papy ! Sa fame et formidable, vous vére ! Vous nettes pAs obligé de raPorté des cadors, 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*

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 scénario 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 ! »)

### SCENE 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 !

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 faites, 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 (second rôle bison)

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

Cœur : 3 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 3 / VIE 2 / 38 McDog

Ally PortMouse, prêtresse de la Pierre Noire (premier rôle souris)

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

Cœur : 10 / Carreau : 2 / Pique : 10 / Trèfle : 10 / VIE 3 / derringier Catsmith

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* » !

### **SCENE 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 (premier rôle monstrueux)[Abominable]

*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).*

Cœur : 7 / Carreau : 12 / Pique : 10 / Trèfle : 3 / VIE 1 / voir « Tentacules d'ombres »

## EPISODE 8 : LE FILS DU DIABLE

### SCENE 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 houspille 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 STEERAT, first en colère (Figurant rat albinos) :*

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

*Cœur : 3 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 3 / VIE 1 / Colt Dragoon*

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.

### SCENE 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 (Figurants opossums) :*

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

*Cœur : 4 / Carreau : 6 / Pique : 4 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Mousquets DuCerf, Fourches (+2)*

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 paille 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 improvisé 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 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 !

### **SCENE 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 balayera 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, faites 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 Sofkatt, 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 (Figurants de toutes espèces)

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

*Cœur : 4 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 2 / VIE 1 / Couteaux et 38. McDog*

Le Fils du Diable (Premier rôle enfant opossum mutant)[horrible]

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

*Cœur : 15 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 7 / VIE 3 / Tentacules d'Ombre*



## EPISODE 9 : GANTS ROUGES ET PIERRE NOIRE

### SCENE 1 : Les tambours du condamné

Sous une pluie battante, une souris est entraînée vers un échafaud bâti 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 martyr, 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 a 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 Deewater, 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 !

### SCENE 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 (Figurants loups) :

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

Cœur : 4 / Carreau : 4 / Pique : 4 / Trèfle : 4 / VIE 1 / Rapière ou Pistolet de duel

Maisonnée Ferett-Farkass, serviteurs fanatiques (Figurants scales) :

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

Cœur : 3 / Carreau : 5 / Pique : 5 / Trèfle : 3 / VIE 1 / Machette ou Tromblon

Florian Ferret-Farkass, lieutenant de la Pierre Noire (Second rôle loup)

Lieutenant fidèle au révérend Von Wolff même après sa mort

Cœur : 6 / Carreau : 6 / Pique : 6 / Trèfle : 6 / VIE 2 / Sabre et Colt Dragoon

### **SCENE 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 serres de pierre noir, mais il les révélera 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 Wolframton 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 10<sup>ème</sup> 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 (Figurants morts-vivants) :

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

Cœur : 1 / Carreau : 7 / Pique : 7 / Trèfle : 1 / VIE 1 / Carabine Winchester

Révérend Von Wolff, leader shemite revenu des enfers (1er rôle mort-vivant)[horrible] :

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

Cœur : 10 / Carreau : 7 / Pique : 7 / Trèfle : 8 / VIE 3 / Griffes de Pierre Noire dommages +3

L'avatar du Dieu Noir, ver géant de pierre noir (Premier rôle monstrueux)[indicible] :

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

Cœur : 6 / Carreau : 20 / Pique : 3 / Trèfle : 3 / VIE 4 / Gueule géante +5

## BLACKSTONE : personnage pré-tiré

NOM	PRESENTATION	DEFAUT MAJEUR
John BADWOLF	Grand gaillard qui cause peu	Vindictif
PEOPLE & PROFESSION Loup sheriff	Spécialités * <u>Peur du Grand Méchant Loup</u> : pour les tests d'autorité * <u>Réflexes du sheriff</u> : pour les tests d'initiative	MATERIEL <u>Colt Blackstone</u> <u>Manteau Blackstone</u> <u>Cigarillos</u> : une fois par scène, peut regagner et faire regagner 1 point de RAISON ou de SANTE.
GEOR 7	Spécialités *	
CARREAO 7	Spécialités *	
PIQUE 6	Spécialités *	
TREFLE 5	Spécialités *	
SANTE 21	EXPERIENCE	RAISON 16

## BLACKSTONE : personnage pré-tiré

NOM	PRESENTATION	DEFAUT MAJEUR
Judith GOODCAT	Belle petite qui n'a pas froid aux yeux	Curieuse
PEOPLE & PROFESSION Chatte reporter	Spécialités * <u>Chat mignon</u> : pour les tests de charme * <u>Instinct du reporter</u> : pour les tests de vigilance	MATERIEL <u>Colt Blackstone</u> <u>Manteau Blackstone</u> <u>Appareil photo portable</u> : +2 aux tests de crédit
GEOR 9	Spécialités *	
CARREAO 4	Spécialités *	
PIQUE 5	Spécialités *	
TREFLE 7	Spécialités *	
SANTE 17	EXPERIENCE	RAISON 19

## BLACKSTONE : personnage pré-tiré

NOM	PRESENTATION	DEFAUT MAJEUR
Ted REDBEAR	Colosse jovial mais soupe au lait	Susceptible
PEOPLE & PROFESSION Ours militaire	Spécialités *Étreinte de l'Ours : pour les tests de bagarre *Précision militaire : pour les tests de tir au fusil	MATERIEL Colt Blackstone Manteau Blackstone Carabine Winchester fétiche : +2 aux tests de tir.
GEOR 5	Spécialités	
CARREAO 10	Spécialités	
PIQUE 6	Spécialités	
TREFLE 4	Spécialités	
SANTE 25	EXPERIENCE	RAISON 14

## BLACKSTONE : personnage pré-tiré

NOM	PRESENTATION	DEFAUT MAJEUR
Mike FOXWRIGHT	Beau gosse baratineur	Sans limite
PEOPLE & PROFESSION Renard espion	Spécialités *Baratin du renard : pour les tests de baratin *Culture de l'espion : pour les tests d'étiquette	MATERIEL Colt Blackstone Manteau Blackstone Chapeau porte-bonheur : permet de jouer tous les AS comme s'ils étaient de la bonne couleur
GEOR 6	Spécialités	
CARREAO 6	Spécialités	
PIQUE 6	Spécialités	
TREFLE 7	Spécialités	
SANTE 18	EXPERIENCE	RAISON 20

## BLACKSTONE : personnage pré-tiré

NOM	PRESENTATION	DEFAUT MAJEUR
Lazar CROCODILON	Balafré à l'air peu engageant	Analphabète
PEOPLE & PROFESSION Croco vétéreran	Spécialités *Sourire du crocodile : pour intimider *Vétéran Shemite : pour les embuscades et sabotages	MATERIEL Colt Blackstone Manteau Blackstone *Machette Shemite : +2 test de combat
GÉOR 5	Spécialités	
CARREAO 9	Spécialités	
PIQOE 7	Spécialités	
TREFLE 4	Spécialités	
SANTE 22	EXPERIENCE	RAISON 15

## BLACKSTONE : personnage pré-tiré

NOM	PRESENTATION	DEFAUT MAJEUR
BlackCloud RAVEN	Couvert de gri-gris, parle par énigme	Superstitieux
PEOPLE & PROFESSION Corbeau shaman	Spécialités *Noirceur du corbeau : pour se cacher dans l'ombre *Sagesse du shaman : pour les tests d'empathie	MATERIEL Colt Blackstone Manteau Blackstone *Collier sacré : diminue de 1 chaque perte de SANTE et de RAISON
GÉOR 7	Spécialités	
CARREAO 4	Spécialités	
PIQOE 6	Spécialités	
TREFLE 8	Spécialités	
SANTE 15	EXPERIENCE	RAISON 22



## BLACKSTONE

NOM	PRESENTATION	DEFAUT MAJEUR
PEOPLE & PROFESSION	Spécialités	MATERIEL
GOEOR	Spécialités	
CARREAO	Spécialités	
PIQOE	Spécialités	
TREFLE	Spécialités	
SANTE	EXPERIENCE	

## BLACKSTONE

NOM	PRESENTATION	DEFAUT MAJEUR
PEOPLE& PROFESSION	Spécialités	MATERIEL
GOEOR	Spécialités	
CARREAO	Spécialités	
PIQOE	Spécialités	
TREFLE	Spécialités	
SANTE	EXPERIENCE	