

La Couleur du Capitole : cartes Problème

PROBLÈME 1

Désespérément en quête d'amour

Continuité

Cette fois encore ce n'était pas la bonne, et tu t'es brûlé les doigts. Tu t'es promis de ne plus t'y faire prendre, mais tu connais la chanson. Il est plus que probable que le prochain joli minois te rende idiot... encore.



PROBLÈME 2

Loyer en retard

Continuité

Tu n'as jamais pu faire d'économies. Servir ton pays paie des clopinettes et le Seigneur sait que tu ne joins pas les deux bouts avec ce job. Tu as besoin de ton salaire pour hier, sinon le propriétaire va te mettre à la porte. Tu as déjà dû l'éviter deux fois. Pourras-tu gagner longtemps à ce jeu ?



PROBLÈME 3

Éternel étranger

Continuité

Tu restes pour toujours l'homme différent. Instruit et blessé de guerre, tu ne pensais pas revoir le front intérieur aussi tôt. Tu es un vétéran dans un pays qui ne veut ni de toi ni de tes frères afro-américains pour participer à ce combat. Les gens ne savent pas quoi faire de toi. Tu es une énigme.



PROBLÈME 4

Prétention mal placée

Continuité

Parfois, tu ne parviens simplement pas à te taire. Vivre depuis si longtemps sous la botte d'un autre, tu dois suivre les règles : ne pas regarder en face, descendre du trottoir devant les Blancs, ne pas aller dans ce restaurant... Mais quand la chaudière entre en surchauffe, elle finit tôt ou tard par exploser.



PROBLÈME 5

Douleurs fantômes

Voir Maurice dans cet état te fait réaliser que tu as encore des choses à donner. Tu aurais pu rempiler et te battre plutôt que de pointer un jour par semaine et courir après un travail à la journée. Tu peux toujours sentir le shrapnel bouger, mais quand même...

Dépense un Dépassement pour défausser cette carte.



PROBLÈME 6

Épuisé

La semaine a été longue, et ça t'a finalement rattrapé. Tous tes os te font mal, et ton genou t'annonce qu'il va pleuvoir demain.

Malus de -2 à un test d'Athlétisme puis défausse cette carte.



PROBLÈME 7

Une faveur pour Watts

Continuité

Watts t'a fait une faveur, et il va à coup sûr demander bientôt un renvoi d'ascenseur. Soit tu l'aides, soit tu coupes les ponts.



PROBLÈME 8

En colère

Ton prochain Dépassement nécessite une dépense additionnelle. Puis défausse cette carte.



PROBLÈME 9

Racketteur

Tu fais une entorse à ton propre code moral et aux valeurs militaires qui te sont chères. Pour quoi ? Un peu d'argent et quelques journées de plus dans cet appartement. Tu as vendu ton âme au diable et tu dois désormais vivre avec la honte.



PROBLÈME 10

Stupide par amour

Continuité

Tu l'aimes bien, tu l'aimes beaucoup, et tu espères que vous allez vous revoir. Mais tu sais que les gens qui t'entourent finissent souvent blessés ou morts. Mais peut-être... oui, peut-être... que ce sera différent cette fois.



PROBLÈME 11

Fou amoureux

Tu ne peux pas cesser de penser à elle. Qu'est-ce qui t'arrive encore ? Oh. L'affaire. Ce sourire. Ces yeux.

Ton prochain résultat à un test de compétence Générale/ Mentale est considéré inférieur d'un cran. Une Progression devient une Prise. Une Prise devient un Revers. Puis défaisse cette carte.



PROBLÈME 12

Battu

Ce n'est pas la première bagarre que tu perds et ce ne sera sûrement pas la dernière, mais tu ne l'oublieras jamais. On dirait que tu as survécu à la charge d'un taureau furieux.

Jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour récupérer, tous tes tests Généraux/Physiques donnent automatiquement un Revers.



PROBLÈME 13

Pincé

Tu as été pris, et le monsieur a fait ce qu'il a fait. Tu passes la nuit en prison à côté d'une bande d'ivrognes. Tu as perdu du temps au milieu des odeurs de vomi, de sueur et d'urine.

Jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour te doucher et te raser, toutes tes dépenses nécessitent un Dépassement supplémentaire.



PROBLÈME 14

Auto-stop

Tu aurais dû prendre les transports publics. Tous ceux qui conduisent seuls sont complices d'Hitler. Enfin c'est ce que dit la propagande. Le temps d'acheter d'autres tickets de bus et tu espères ne pas avoir besoin de quitter Washington. Sinon il va falloir partir en balade.



PROBLÈME 15

Bourdonnement

Mince, tu as été bien secoué. Ce bourdonnement dans ton cerveau va bien s'arrêter tôt ou tard. Non ?

Perds un Dépassement puis défaisse cette carte.



PROBLÈME 16

Mâchoire d'acier

Tu décoches un coup puissant, mais te brises presque le poing contre la mâchoire de ce type. Il est enflé, mais pas cassé.

-1 aux Défis Généraux/Manuels. Défausse cette carte après deux Défis de ce type.



PROBLÈME 17

Touché

Choc du Mythe

Quoi que ce fût, elle a eu une idée de ta saveur, et elle ne va pas l'oublier. Elle connaît ton goût et reviendra toujours pour toi si elle te croise à nouveau.



PROBLÈME 18

Choqué par la Couleur

Choc du Mythe

Tu l'as vue, tu as respiré dedans et tu as survécu, mais tu en es à jamais changé. Si tu continues, cela va te rendre fou ou voler jusqu'à ton âme.

Malus de -1 en Équilibre mental lorsque tu rencontreras à nouveau la créature. Défausse cette carte à la fin de l'affaire.



PROBLÈME 19

La liste noire des GI

Continuité

Il est presque impossible d'être Noire et militaire, mais tu as réussi et y a gagné un peu de respect en abattant deux fois plus de travail pour un tiers seulement de la reconnaissance normale. Or tu as tout foutu en l'air en agissant ainsi, te ramenant au niveau des stéréotypes habituels. Ta réputation auprès de tes collègues soldats vient de s'effondrer.



PROBLÈME 20

Adélaïde a reçu un coup

Adélaïde, ton bébé, vient juste de prendre un très mauvais coup. Les réparations vont nécessiter quelques semaines.

-2 à tous les Défis de Conduite jusqu'à Prendre du Temps pour la faire réparer.



PROBLÈME 21

IRRADIÉ !

Tu as raté le piège et il semblerait que tu aies reçu une dose de radiations. Il va falloir soigner ça très vite, ou tes jours sur terre vont être comptés. Cela ne se fera qu'en Prenant du Temps dans ton laboratoire ou chez un médecin.

Si tu possèdes encore ce Problème à la fin de l'affaire, tu meurs d'un empoisonnement aux radiations.



PROBLÈME 22

Démoralisé

Ils t'ont donné une leçon. Tu n'es pas sûr de te remettre de cette raclée. Les flics veulent te voir mort et trouver la dame, et tu es pris au milieu. Rien ne permet de croire que tu vas t'en tirer dans cette affaire.

-1 à tous les tests jusqu'à ce que tu obtiennes une Progression dans un Défi.



PROBLÈME 23

Pris pour cible

Mince. Il t'a eu en plein dans l'épaule, et tout ton bras te brûle.

-2 aux tests Généraux/Physiques jusqu'à ce que tu Prennes du Temps. -1 ensuite jusqu'à la fin du scénario.



PROBLÈME 24

Hémorragie

La balle a traversé, mais on dirait qu'elle a touché un organe vital. Un flot pourpre, lent et continu, est en train de te vider de ton sang. Tu dois Prendre du Temps chez un médecin ou à l'hôpital.

Si tu possèdes encore ce Problème à la fin de l'affaire, tu meurs de l'hémorragie.



PROBLÈME 25

Témoins oculaires

Tu t'es fait avoir. Si un Blanc cherche le tueur, ce sera toi que l'on désignera, sans espoir de t'en tirer.

Le médecin légiste va autopsier le cadavre dans quelques jours et t'innocentera. Tu peux obtenir le même résultat en quelques heures avec un Dépassement en Jargon policier.



PROBLÈME 26

Vous avez tué Maurice !

Tu as essayé de le sauver, mais tu as échoué. Ils en ont tous été témoins et l'ont sans doute raconté à la police. La seule raison pour laquelle tu es encore libre est que les flics n'en ont rien à faire.

Si tu possèdes encore cette carte à la fin de l'affaire, tu es jeté en prison.



PROBLÈME 27

Du bruit dans les oreilles

La balle s'est perdue, mais le bruit assourdissant a résonné dans cet espace confiné. Ce tintement va cesser... normalement...

-2 au prochain test Général/Mental puis -1 au test Général/Mental suivant. Défausse cette carte après ces deux tests.



PROBLÈME 28

Sous les balles... encore une fois

Et voilà. Une balle dans ton bras fort.

-2 à tous les tests Physiques jusqu'à ce que tu Prennes du Temps chez un médecin. Ensuite, tu subis toujours un -1 à tes prochains tests d'Athlétisme et de Combat, puis tu peux défausser cette carte.



PROBLÈME 29

À la merci de Lynette

Ses yeux noisette te fixent. Elle a tout pour elle. Intelligente, forte, courageuse et... tu lui dois la vie. Tu ferais mieux de te tenir à carreau et de lui montrer du respect.



PROBLÈME 30

À découvrir

Tu baignes dans la lumière aveuglante du projecteur. Tu ne vois presque rien, mais le bruit des tirs t'aident à repérer ta cible.

-2 à tous les Défis de Combat tant que tu es sous le projecteur.



PROBLÈME 31

Lâche ton arme

Cela aurait pu mieux se passer. Tu as lâché ton flingue et maintenant on te tire dessus. C'est le moment de se mettre à couvert.

-2 au prochain Défi de Combat.



PROBLÈME 32

Nuit étoilée

Choc du Mythe

Le ciel est rempli d'horreurs. Les actes de l'humanité restent insignifiants. Toutes nos guerres, tous nos conflits pour l'égalité ou la liberté... rien de tout cela n'a d'importance. Notre race est condamnée, piégée sur un bout de rocher tournoyant, une danse face aux Autres Dieux.



PROBLÈME 33

Blessé à l'estomac

Le truc bien avec ta blessure à l'estomac c'est que tu ne vas pas mourir tout de suite. Mais ça n'aide quand même pas à te concentrer.

Tu ne peux utiliser aucun Dépassement pendant cette scène ou la prochaine.



PROBLÈME 34

Je reviendrai Continuité

Merde ! Tu ne connais pas son nom, et tu ne sais pas vraiment à quoi il ressemble, mais tu sais qu'il va revenir et que cela implique de nouveaux problèmes pour toi.



PROBLÈME 35

Brûlure au troisième degré

Tu souffres d'importantes brûlures et peux à peine bouger. Tes mains fument. -2 à tous les Défis Généraux/Physiques jusqu'à ce que tu Prennes du Temps chez le toubib ou à l'hôpital. Puis -1 aux tests Généraux/Physiques jusqu'à la fin de l'affaire.



PROBLÈME 36

L'homme en décrépitude

Tu es un homme mort en sursis. Tu t'en rends compte en voyant des morceaux de ton corps se désagréger en poussière. Tout comme l'agent spécial Ellison. Peut-être pourras-tu jouer un dernier coup avant de tirer ta révérence.

Si tu détiens encore cette carte à la fin de l'affaire, tu tombes en poussière et meurs.



PROBLÈME 37

Hoover te connaît Continuité

Tu as causé quelques soucis à J. Edgar Hoover, et sûrement pour le pire. Tu as juste pissé sur les chaussures du FBI.



PROBLÈME 38

Blessure de guerre

Le shrapnel a sa façon bien à lui de jouer entre tes côtes, n'est-ce pas ? Ta blessure de guerre est peut-être invisible, mais merde, ça fait mal quand tu bouges. Tu n'es sans doute pas en état pour la bagarre aux poings, mais tu sais te servir d'un pistolet, c'est clair.

-1 à tous les tests Généraux/Physiques. Tu ne peux pas obtenir un meilleur résultat qu'une Prise lors des Défis jusqu'à ce que tu Prennes du Temps chez le toubib ou à l'hôpital. Tu perds un temps précieux, mais au moins tu seras à nouveau capable de bouger. Puis défais cette carte.



PROBLÈME 39

Repéré Continuité

Tu as trois jours pour résoudre ce cas, sinon... rideau. Tu ne seras qu'un autre de ces Noirs non-identifiés tué par les flics. La presse dira qu'ils ont fait leur boulot.

Si tu as toujours cette carte dans les mains au bout de trois jours, les détectives t'abattent.



PROBLÈME 40

Foutu !

Tu as pourri ton nouveau costume. Et ton humeur.

Tu ne peux pas réaliser de Dépassement jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour te changer.



PROBLÈME 41

Antitétanique Continuité

Ce corniaud t'a mordu, on voit même l'os à travers la plaie.

Prends du Temps chez un médecin pour te soigner ou subis un malus de -1 aux tests Physiques/Mentaux. Si Langston détient cette carte à la fin du scénario, son état empire et il subit un malus de -2 aux tests Généraux/Physiques pour la prochaine affaire.



PROBLÈME 42

Recouvert de produits chimiques

Merde ! On dirait que quelqu'un a renversé une tonne de produits chimiques avant que tu n'entres. Il y en a partout sur le sol... et sur toi. Tu grattes rapidement ta peau mais tu ressens encore la brûlure.

-2 aux Défis Généraux/Physiques pendant les prochaines 24 heures.



La Couleur du Capitole : cartes Atout

ATOUT 1

Camarades de combat

Tu vas aider Maurice d'une manière ou d'une autre. Tu ne laisses jamais un homme (ou un de tes semblables) en arrière.

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un Défi Général/Mental puis défausse cette carte.



ATOUT 2

La Bible, bébé, la Bible

Ce que tu penses de Dieu n'appartient qu'à toi, mais mince, ce chœur sait chanter. Et tu as même tapé du pied. Tu fredonnes avec entrain.

Dépense cet Atout pour changer un Revers en Progression. Défausse cette carte après 48 heures.



ATOUT 3

Grand dépensier

L'argent n'a rien de légal et vient des rêves des autres. Mais tu es remis à flot et tu n'auras pas à t'inquiéter pendant un long moment.



ATOUT 4

Indestructible

Tu es trop concentré pour te laisser distraire par quoi que ce soit. Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans n'importe quel test sauf celui d'Équilibre mental.



ATOUT 5

C'est ce que je fais !

Tu marches à l'adrénaline et elle te laisse rarement tomber.

Bonus de +1 pour les tests Généraux/Physiques pendant les prochaines 24 heures. Puis détends-toi devant un verre.



ATOUT 6

La logique plutôt que la peur

La science peut tout expliquer. Il te faut juste les bons outils et du temps. Le surnaturel consiste simplement en des choses naturelles non encore découvertes. Il paraît horrible, mais il est juste inexplicable, en attente d'être identifié. Il est temps d'enfiler ta blouse, d'attraper tes tubes à essai et ton bec Bunsen.

Dépense cet Atout pour contrer un Choc du Mythe ou pour ajouter un dé supplémentaire à un Défi de Bricolage.



ATOUT 7

Gilet de sauvetage

Tu enfiles la veste pare-balles. Elle est assez encombrante et plutôt gênante, mais tu es depuis assez longtemps dans la danse pour reconnaître un truc utile quand tu en vois un.

Ignore un Revers dans un Défi de Combat ou de Sixième sens. Défausse cette carte après la première utilisation.



ATOUT 8

Un flingue dans la poche

Rhino est un escroc de pacotille, mais merde, il recèle du bon matos. Le flingue de secours sera bien utile si la situation dégénère.

Dépense cette carte pour obtenir un dé supplémentaire sur un Défi de Combat, puis défausse-la.



ATOUT 9

La piste intérieure Continuité

Tu as découvert un levier qui pourrait bien te servir plus tard.

Tu peux te servir de cette information pour sauver une fois ton job, puis défausse cette carte.



ATOUT 10

Le bon vieux temps

Les civils ont du mal à le comprendre, et tu n'es pas en train de dire que la guerre a du bon, mais les choses étaient juste plus simples. Tu pouvais te concentrer sur ta mission, qu'il s'agisse de décrypter un code nazi, prendre d'assaut un bunker ou désamorcer une bombe.

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un Défi de Bricolage puis défausse cette carte.



ATOUT 11

Vétéran endurci

Tu as vécu les horreurs de la guerre, des choses qui briseraient la plupart des civils, mais tu n'as jamais renoncé à te battre. Tu continues juste à tirer jusqu'à ce que ça arrête de bouger.

Dépense cet Atout pour contrer un Problème qui pénalise une compétence Générale/Mentale (sauf un Choc du Mythe).



ATOUT 12

Humour de potence

Tu blagues en face du danger.

Lance un bon mot et dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un test de Sang-froid ou d'Équilibre mental.



ATOUT 13

Né chanceux

Parfois, les choses vont simplement dans ton sens. Ce n'est pas du talent, baratiner quelqu'un ou battre le meilleur. Juste être la bonne personne, au bon moment, au bon endroit.

Dépense cette carte pour obtenir un dé supplémentaire sur n'importe quel Défi, puis défausse-la.



ATOUT 14

Jesse Owens

Tu es rapide, discipliné et endurant.

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un Défi d'Athlétisme puis défausse cette carte.



ATOUT 15

Expert du compteur Geiger

Tu peux le reconnaître : tu es un génie. Même s'il ne dure que deux jours, il va se révéler très utile et pourrait même te sauver la vie.

Utilise le compteur une fois pour détecter des radiations inconnues, puis il tombe en panne. Défausse cette carte.



ATOUT 16

L'homme invisible

Tu te déplaces comme ce Shadow dans les séries radiodiffusées, et te fonds dans les ténèbres en attendant le bon moment pour agir.

Tu gagnes un dé supplémentaire dans un Défi de Discrétion, défausse cette carte après utilisation.



ATOUT 17

Coupon-X

Hartman est un frère d'armes, toujours à surveiller tes arrières. Il t'offre un coupon-X temporaire, et il n'y a plus que toi, la route et « Adélaïde ».

Dépense cet Atout pour contrer une panne de carburant ou gagne un dé supplémentaire pour un Défi de Conduite. Puis défausse cette carte.



ATOUT 18

Aidé par Alicia

Elle est prête à faire ce qu'il faut pour retrouver sa colocataire. Mais as-tu envie de la mettre en danger ?

Dépense cet Atout pour obtenir un Dépassement ou contrer un tir qui te vise. Puis défausse cette carte et prends le Problème 10, « Stupide par amour ».

