

L'Hirondelle

1. Rélevé d'Identité : Amélie Lenoir, 25 ans. Son blase : l'Hirondelle.

2. Début et Carrière : Amélie a débuté comme Petite Voleuse avant de suivre la carrière de Cambrioleuse – un parcours classique ! Après une petite discussion, nous décidons qu'Amélie est la fille d'un cambrioleur d'exception, surnommé le Professeur, qui lui a appris tous les trucs du métier (notamment l'art d'ouvrir les coffres forts...) mais qui a, depuis, passé l'arme-à-gauche. C'est lui qui la surnommait affectueusement « l'Hirondelle » quand elle était petite...

3. Qualités : Sylvie choisit la méthode par répartition et distribue ainsi ses six scores : 16 en Technique, 15 en Souplesse, 14 en Instinct, 12 en Aplomb, 10 en Classe et 8 en Carrure.

4. Talents : Les quatre talents de Petite Voleuse d'Amélie sont : Discrétion, Esquive, Pas Feutrés et Passe-Passe. Sa carrière de Cambrioleuse lui permet d'ajouter Crochetage, Monte-en-l'air, Œil de Lynx et Sésame. Pour ses deux talents personnels, elle choisit Oreille Fine et Peigne Fin, pour compléter son répertoire. Amélie possède donc les talents suivants : Crochetage 16, Discrétion 12, Esquive 15, Monte-en-l'air 15, Œil de Lynx 14, Oreille Fine 14, Peigne Fin 14, Pas Feutrés 15, Passe-Passe 16, Sésame 16.

5. Vécu et Allées : Les trois jets de D20 effectués par la joueuse donnent : 13 (une période faste, +1 en Finances), 17 (un séjour à l'ombre, pas de chance...) et 7 (un ennemi).

Pour la *période faste*, la joueuse décide qu'Amélie a fait une série de coups lucratifs depuis qu'elle est associée à un fourgue en bijoux (qui fera donc partie de ses contacts).

Pour le *séjour à l'ombre*, on doit tester l'Aplomb d'Amélie pour savoir comment elle a vécu son passage en prison : c'est réussi, ce qui signifie qu'elle s'est endurcie. Son Aplomb passe donc de 12 à 13 (ainsi que son talent en Discrétion). Nous décidons que ce séjour d'un peu plus d'un an remonte déjà à 2 ans. Ses raisons exactes seront précisées ultérieurement (voir ci-dessous).

Pour l'*ennemi*, Sylvie décide qu'il s'agit d'une ennemie, rencontrée en taule – à la fameuse prison de Saint-Lazare. Le Pousse-au-Crime lui rappelle que nous parlons d'une ennemie jurée, pour la vie : il faudra donc trouver un motif qui dépasse les habituelles bisbilles entre prisonnières. Une idée s'impose alors : cette ennemie était une détenue habituée à jouer les terreurs, une vraie garce qu'Amélie a sévèrement balafnée (avec une lame de fortune) lors d'une bagarre, pour se défendre. Elle s'appellera Lulu de Nanterre.

Histoire de lier tout ça et d'ajouter un peu de mélo, la joueuse et le Pousse-au-Crime concoctent l'histoire suivante : le père d'Amélie commençait à perdre la main et à pédaler dans la semoule à cause de l'alcool... et c'est à cause de sa négligence et de son état qu'Amélie et lui se sont fait serrer un soir, lors d'un fric-frac : elle fut jugée pour complicité et envoyée à Saint-Lazare. Le Professeur, quant à lui, mourut d'une cirrhose lors de sa propre détention. Et c'est alors qu'Amélie venait d'apprendre cette sale nouvelle que Lulu de Nanterre est de nouveau venue lui chercher des crosses... Pas une bonne idée.

6. Signalment : Amélie est petite, menue, avec des cheveux châtain, des yeux bruns – plutôt mignonne mais sans trop de prestance (10 en Classe). La joueuse choisit une photo pour la représenter : [Adèle Exarchopoulos dans le film Les Anarchistes](#).

7. Psychologie : La joueuse voit Amélie comme assez renfermée, introvertie – et aussi assez têtue. Ce n'est pas une grande gueule mais elle sait ce qu'elle veut. Côté motivation, le goût du risque est sans doute présent – mais le fait est qu'Amélie n'a jamais rien connu d'autre que la cambriole (voir son histoire ci-dessous) et qu'elle n'a absolument aucune envie de tomber sous la coupe d'un homme et de devenir comme ces filles qu'elle a côtoyées lors de son séjour à Saint-Lazare.

8. Outils de Travail : La joueuse note les différents accessoires liés aux talents de son personnage ; pour la cambriole, elle décide de se passer de la corde à grappin, du masque et du collant noir (pas son style !) mais sollicite un diamant de vitrier et du mastic (pour découper le verre des fenêtres), ce que le Pousse-au-Crime lui accorde bien volontiers.

9. Ressources : En tant que Petite Voleuse, Amélie débute avec 1 en Finances, 1 en Réputation et 2 en Contacts. Sa période faste lui donne +1 en Finances et sa carrière de Cambrioleuse lui permet d'ajouter +1 dans une ressource au choix : ce sera les Contacts. Amélie aura donc les ressources suivantes : Finances 2 (le nécessaire), Réputation 2 (une professionnelle) et Contacts 2. Pour ces Contacts, la joueuse choisit un Fourgue (en bijoux ; le Pousse-au-Crime décide qu'il s'agira d'une vieille dame surnommée la Veuve Renard, veuve d'un célèbre gentleman-cambrioleur surnommé « le Renard », mort en 1870) et une Gagneuse au Grand Cœur (la seule vraie amie d'Amélie, rencontrée lors de son séjour à Saint-Lazare : elle s'appellera Coco la Cannelle).

10. Dernières Touches : L'Hirondelle débute avec 2 points de Baraka. La joueuse décide de l'ancrer à Montmartre : elle y a une chambre sous les toits et c'est aussi dans ce quartier que se trouvent ces deux lieux de prédilection, un bistrot (le Petit Marigny) et un café conç (le Bastringue), où elle a l'habitude de retrouver Coco.

A présent, il est temps pour notre héroïne d'entrer en scène !