

BONS BAISERS DE LA JAMAÏQUE

I. Introduction

Suite à leur échec dans l'opération **Mort au SMERSH**, **Karl Kasalinsk**, **Gregor Titanov** et **Boris Bozemko** se sont réfugiés en **Roumanie** pour rejoindre les forces de **Ceaucecu**. Ce dernier les a chargés d'une mission bien particulière en **Jamaïque**. Seule différence, c'est **Titanov** qui dirige les opérations.

Un savant français, **Stephane Major**, travaille en collaboration avec les chercheurs britanniques sur le programme spatial européen. La **Grande Bretagne** a mis à sa disposition une villa à **Kingston** au **64 Rooswelt avenue**. Il est venu à la **Jamaïque** avec sa secrétaire, **Hélène Cerise**. Cette dernière travaille en fait pour **Titanov**. Avant le départ pour **Kingston**, elle tue **Major** qui est remplacé par **Ion Mayescu**, un spécialiste des questions atomiques roumain qui doit essayer d'obtenir le maximum de renseignements des savants anglais. Ce sont donc **Cerise** et **Mayescu** qui arrivent à **Kingston**.

Quelques jours plus tard, le cadavre de **Major** est retrouvé dans les environs de **Calais**. **Jean-Paul Lhermite**, un agent des services secrets français, est envoyé à **Kingston**. Il découvre que **Major** n'est pas **Major** mais attend d'en savoir plus pour révéler la supercherie aux autorités britanniques. Il découvre aussi que le **64 Rooswelt avenue** communique avec le **35 Swallowfield road**.

Au fur et à mesure de la réalisation des travaux avec des chercheurs anglais, les résultats sont transmis par radio à la **Roumanie**. C'est **Hélène** qui se charge de la transmission. Mais les services de détection radio découvrent la fuite. La chose est signalée au professeur **Major**. On lui pose une foule de questions. Il sent que la dévouée secrétaire est brûlée. Il faut, pour la sauver, amorcer une autre piste afin d'égarer les enquêteurs.

Or, un mercenaire peu scrupuleux du milieu londonien est en vacances à **Kingston**. **Kasalinsk** l'apprend et se renseigne pour obtenir des informations qui lui permettront de

faire pression sur le truand : **Frank Grant**. **Hélène** téléphone à **Grant**, lui apprend ce qu'elle sait et menace de tout révéler à la police. En échange, **Grant** doit se rendre au **64 Rooswelt avenue** pour forcer un coffre sans toucher à son contenu. Elle lui indique, l'emplacement du coffre, comment neutraliser le système d'alarme et l'heure à laquelle le gardien bricole dans sa loge. Elle lui promet en outre 5 000 £. Malheureusement pour **Titanov**, **Grant** a aperçu à **Kingston**, un des Héros qu'il soupçonne de faire partie de la police. Il décide de l'utiliser comme alibi.

II. Teaser

Les Héros sont convoqués dans le bureau de **M** le jour 0. Ce dernier les envoie à **Kingston** où des chambres leur sont retenues à l'**Intercontinental Kingston Hôtel**. Ils doivent attendre d'être contactés par **Q** dans les jours qui viennent. Le jour 0 + 3 à 23h00, ils doivent assister à une séance d'information qui se tiendra à **King's House**.

Le 0 + 3, avant la réunion, l'un des Héros décide de passer le temps en allant au cinéma. Au début de la séance, un homme vient s'asseoir sur le chapeau du Héros qui était posé sur le siège d'à côté. Si le Héros le lui fait remarquer, l'homme s'emporte violemment et s'apprête à la bagarre. A ce moment, le Héros peut reconnaître **Franck Grand**, truand et mercenaire du milieu londonien, avec qui il a déjà eu à faire et qui prend de toute évidence l'agent pour un flic. Si le Héros réussit un jet de *Per FD 8*, il remarque un renflement sous la veste de **Grant**. Il s'agit d'un nécessaire à effraction. Un jet réussi de *Sixième sens FD 4* permet au Héros de réaliser que vu le peu de personnes dans la salle, c'est vraiment un gros hasard que **Grant** se soit assis sur son chapeau. Si le Héros interroge **Grant** et réussit un jet de *Cha FD 5*, **Frank** lui révèle tout ce qu'il sait, y compris que le casse doit avoir lieu à 1h00 le 0 + 4.

III. Briefing

Le 0 + 3 de 23h00 à 2h00 a lieu une séance d'information concernant le

programme spatiale européen. Le 0 + 4 à 16h00, les Héros sont convoqués dans un bureau mis à la disposition de **Q** à **King's House**. **Q** leur révèle alors leur mission :

Le professeur **Major** travaille avec les chercheurs anglais sur le programme spatial européen. Or il se trouve que les services de détection du **MI6** ont capté dernièrement un message chiffré. Les gars du chiffre ont réussi à le décrypter, il s'agissait d'informations techniques sur la fusée **Major**. Le professeur déclare ne pas comprendre comment la fuite à pu se produire. Il est le seul à connaître ces informations, lesquelles sont enfermées dans son coffre auquel personne d'autre que lui n'a accès. Le coffre n'a pas été forcé. Bref, le mystère est total.

Q avoue que ses soupçons se portent sur **Hélène Cerise**, la secrétaire de **Major**, qui a une confiance absolue en elle. Deux recrues ont été chargées de sa surveillance mais leur rapport est négatif. La fille est irréprochable et sa vie est réglée comme du papier à musique. **Q** passe ensuite un film tourné à l'insu d'**Hélène** afin que les Héros puissent la reconnaître. Après avoir remis des photos de **Major** (en fait **Mayescu**) et de **Cerise** aux Héros, **Q** leur donne ses dernières recommandations :

*Ce que je vous demande, c'est d'agir avec précaution. Un pas de cleric peut avoir les plus graves conséquences car nous risquons d'indisposer le professeur **Major**. Or c'est un homme très sollicité et son départ de la **Jamaïque**, m'a laissé entendre le ministre de l'intérieur, serait une espèce de petite catastrophe, vous saisissez ? Alors, je vous demande dans un premier temps de vous contenter d'observer sans rentrer en contact avec le professeur ou ses proches. Dernier détail, **Hélène** réside dans la villa avec le professeur au **64 Roosevelt avenue**.*

Q remet alors l'équipement spécial aux Héros.

- ⇒ Ceinture à monnaie (Q P. 77)
- ⇒ Enregistreur à cloison : Cet appareil permet, en l'appliquant contre n'importe quelle cloison traditionnelle d'écouter et d'enregistrer ce qui se passe dans la pièce à côté. Il est dissimulé dans la ceinture à monnaie.

⇒ Honda Prelude 1983 (Q P. 47)

IV. Frank Grant

Les Héros devraient penser à se rendre dans le meublé minable où loge **Grant**. Ils le trouveront dans son appartement, mort, égorgé.

En fouillant la chambre, un jet de *Per FD* 6 permet de découvrir une flaque d'eau derrière la porte (signe que quelqu'un attendait **Grant** chez lui). Dans la flaque, il y a des traces de semelles crêpes représentant un motif curieux : des ronds enchevêtrés, comme le symbole olympique.

En interrogeant le concierge, on peut apprendre qu'un homme est sorti de chez **Frank**. Il en donne la description suivante : Un homme assez jeune, mal rasé avec un étrange regard vert.

En fait, l'homme vu par le concierge n'est autre que **Lhermite**, qui a suivi **Grant**. Après le départ de **Lhermite**, **Bozemko** a profité que le concierge avait le dos tourné pour tuer **Grant** et repartir discrètement. Il a cependant été vu par **Lhermite**. **Grant** a été abattu car **Kasalinsk** l'a vu en compagnie du Héros au cinéma.

V. 64 Roosevelt avenue

Arrivés au **64 Roosevelt avenue**, un jet de *Per FD* 10 permet aux Héros de remarquer la voiture à l'intérieur de laquelle les deux recrues surveillent la maison. Elles n'ont rien de particulier à signaler.

A 21h00, une **Mercedes 300 SL** s'arrête devant la maison. **Major** et **Hélène** en descendent et pénètrent dans la maison sans couper le moteur. Quelques instants après, **Hélène** repart en trombe. Elle roule très vite sans faire attention au fait d'être suivie. Pour ne pas la perdre, il faudra réussir trois jets de *Conduite Automobile FD* 3. Elle se rend au **Grog Shop (Hope road)**. Si les Héros la suivent dans le restaurant, ils croisent un homme au niveau de la porte tambour qui les dévisage. Il s'agit de **Jean-Paul Lhermite**.

Identité : Jean-Paul Lhermite (00) – 1,78 m – 72 kg – 07/07/1949				
For	Dex	Vol	Per	Int
12	13	15	10	10
Compétences : Agilité (7/9) – Alpinisme (6/19) – Charisme (11/26) – Combat à distance (12/23) – Corps à corps (7/19) – Conduite automobile (12/23) – Crochetage (7/20) – Déguisement (7/17) – Démolitions (3/13) – Electronique (5/15) – Equitation (10/22) – Furtivité (10/25) – Interrogation (3/13) – Nautisme (8/19) – Pickpocket (3/16) – Pilotage (4/15) – Plongée (10/22) – Sciences (4/14) – Séduction (8/21) – Sixième sens (10/20) – Usages locaux (10-20) – Ski (14/26) – Informatique (4/14) Expression artistique (9/24/ _ Faussaire (7/18)				
Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Attirante	131	10	2	B
Champs d'expérience : Astronautique - Beaux-arts – Criminologie – Génie mécanique – Ski – Toxicologie - Anglais				
Faiblesses : Superstition				
Equipement : Ferrari 365 GT4C Daytona – Heckler and Koch VP 70				
Informations :				

Si les Héros tentent de le suivre, il montera dans sa voiture et tentera de semer ses suiveurs. S'il n'a pas le choix, il avouera aux Héros qui il est.

VI. Le Grog Shop

Si les Héros cherchent **Hélène** dans le bar, ils la verront en train de remonter l'escalier qui conduit au sous-sol.

Ce que les Héros ignorent c'est que cette femme n'est pas **Hélène Cerise** mais **Doïna Cryscu**, une complice de **Kasalinsk**. Elle est le sosie presque parfait de **Hélène** et avec un peu de maquillage, l'illusion est parfaite.

Si les Héros se rendent au sous-sol, ils découvrent que c'est là que se trouvent les cabines téléphoniques. La responsable du lieu est une vieille femme qui peut apprendre les choses suivantes aux Héros : « *La jeune femme a parlé dans une langue qui n'était pas de l'anglais mais qu'elle ne connaît pas* (en roumain) *et elle a plusieurs fois prononcé le mot : Champignon.* ». **Doïna** a téléphoné à **Kasalinsk** au bar **Le Champignon** en lui demandant de la rejoindre.

Hélène / Doïna prend son repas au **Grog Shop** et au moment du dessert, un homme vient la rejoindre. Il s'agit de **Kasalinsk** portant un déguisement de **QR 2** pour modifier son apparence.

Le couple se rend ensuite dans un hôtel discret à proximité et y demande une chambre. En interrogeant le concierge, les Héros peuvent apprendre que ce couple vient ici deux à trois fois par semaine depuis 15 jours. Les héros peuvent utiliser le gadget de **Q** en prenant une chambre contiguë et en enregistrant ce que se dit le couple.

Si les Héros n'ont pas pensé que **Le Champignon** peut être un bar de **Kingston**, l'un d'eux commet alors une maladresse (en dépensant un **PH**) et fait tomber un annuaire qui s'ouvre à la page du bat **Le Champignon** à **Trafalgar road**.

Dans la chambre, **Kasalinsk** et **Doïna** font l'amour. Peu de temps après, **Kasalinsk** (inscrit sous le nom de **John Malden**) reçoit un coup de téléphone. La conversation donne ceci : « *Qui est-ce ? ... Ah bon ! ... Comme ça tout de suite ? ... Dans ce cas.* ». Cinq minutes après, **Kasalinsk** et **Doïna** repartent, ils se rendent au **64 Roosevelt avenue**, ressortent par le **35 Swallofield road**, se rendent à la propriété **The Elms** où **Kasalinsk** décapite **Doïna** et se cache en attendant la venue des Héros.

Le coup de téléphone était donné par **Titanov** qui indiquait à **Kasalinsk** comment se débarrasser de **Doïna**.

Si les Héros examinent la chambre du couple, un jet de **Per FD 3** leur permet de découvrir sur l'oreiller des cheveux blonds teints en brun (contrairement à **Hélène**, **Doïna** était blonde).

Le gadget de **Q** a enregistré les râles du couple, la conversation téléphonique et quelques exclamations de **Doïna** en étranger (en roumain). **Karl** annonce aussi à **Doïna** que c'est **Schwartz** (alias **Titanov**) qui appelait.

VII. Le Champignon

Le Champignon est un bar cabaret où les Héros peuvent assister à un streap-tease et aux prestations vocales d'une chanteuse noire.

Titanov est dans une arrière salle. Il a pu remarquer les Héros lors de leur rencontre avec **Grant** ou lors de leur filature d'**Hélène**. Il a un déguisement de **QR 1**. Il a fait appel aux services secrets roumains pour découvrir l'identité des Héros et leur appartenance au **M16**.

Avec un téléphone intérieur, il appelle le barman, lui décrit le Héros et lui demande de le lui passer. Il s'adresse au Héros en l'appelant par son nom et lui demande s'il veut du nouveau sur l'affaire du professeur **Major**. Il lui conseille alors de se rendre à la propriété **The Elms** sur la **Palisades road**. Un jet de *Per FD 5* permet au Héros de remarquer qu'il n'y a pas de cadran sur le téléphone que lui a tendu le barman (il s'agit d'une ligne ne pouvant recevoir que des messages intérieurs au bar).

VIII. The Elms

Si les Héros se rendent à la propriété **The Elms**, ils trouveront une grande maison avec un parc à l'air abandonné. Sur la grille rouillée est fixée une plaque de marbre avec l'inscription **The Elms** à moitié effacée. La demeure est une construction du siècle précédent avec des ornements en plâtre sur la façade. Le bout du parc est envahi par l'herbe. A la porte de la maison, une main de bronze sert de heurtoir. Si les Héros frappent, personne ne répond. La porte donne sur un hall glacial qui sent la moisissure. Le hall comporte deux portes de chaque côté et une montée d'escalier au fond. Les portes donnent sur des pièces vides inhabitées depuis longtemps. Le papier pend des murs en longs copeaux frisés, les plafonds sont écaillés, les parquets sont gondolés. Le premier étage est la réplique du rez-de-chaussée. Toutes les pièces sont vides. Arrivés à la dernière porte, les Héros marchent dans quelque chose de

visqueux : du sang ! Derrière la porte, ils découvrent un tas sombre, un corps humain séparé en deux, le tronc d'une part, la tête de l'autre, le cadavre de **Hélène Cerise**. Il s'agit en fait de celui de **Doina Cryscu**.

Pendant que les Héros font leur macabre découverte, **Kasalinsk** s'occupe de leur voiture en sectionnant le fil qui va du delco à la bobine. Il s'en va ensuite.

Si les Héros veulent repartir, il leur faut d'abord trouver la panne (*Conduite auto FD 5*). La base de temps pour réparer est d'une heure et nécessite un jet de *Conduite auto FD 3*.

Les Héros devraient penser que tout ceci servait à les éloigner et qu'ils auraient intérêt maintenant à se rendre chez le professeur **Major**. S'ils n'y pensent pas, **Q** le leur suggère lors de leur rapport.

Si les Héros n'emmenent pas le cadavre avec eux, **Kasalinsk** et **Bozemko** viendront le chercher après leur départ afin que l'on ne découvre pas qu'il s'agit de la véritable **Doina** et non de **Hélène**.

IX.64 Roosevelt avenue II

Si les Héros sonnent chez le professeur **Major**, personne ne répond. Un jet de *Crochetage FD 4* leur permet d'entrer. A peine les Héros sont ils à l'intérieur que deux autres personnes arrivent : **Jean** (la femme de chambre) et son mari **Scott Drake** (le valet). Ils ne sont guère surpris de la présence des Héros (ils font partie de l'organisation). Ils prétendent venir du cinéma et demandent si c'est **Herbert Lewis**, le gardien qui leur a ouvert. Ils se rendent alors dans le bureau du gardien qui est profondément endormi. A côté de lui se trouve une bouteille de gnole vide, ce qui surprend les domestiques car **Herbert** est réputé pour sa sobriété. Si quelqu'un examine la bouteille, un jet de *Science FD 5* permet de voir qu'elle a été droguée. Dans la chambre du professeur, il y a des traces de lutte, des gouttelettes de sang sur l'oreiller (*Per FD 5*) et le dentier du professeur dans un verre d'eau (*Per FD 7*).

Bien entendu tout ceci n'est qu'une mise en scène et le professeur s'est enlevé lui-même en partant par la sortie de **Swallowfield**.

A son réveil, **Herbert** déclare qu'il ne s'est rendu compte de rien. Si les Héros

pensent que **Grant** a forcé le coffre avant d'être assassiné, il peut leur apprendre que le coffre n'a jamais été forcé.

Si les Héros fouillent la chambre de **Hélène**, ils ont droit à un jet de *Sixième sens* FD 4 en examinant la penderie. En cas de réussite, ils découvrent un pull-over jaune or, le même que portait le cadavre de feu **Doïna**. Il peut sembler étonnant qu'un même vêtement soit en deux exemplaires dans une garde robe aussi élégante.

X. Le Champignon II

La seule piste qui reste aux Héros est le bar. Entre temps, ils ont pu apprendre que la propriété **The Elms** appartient à un certain **John Malden** (que **Kasalinsk** a tué pour usurper l'identité).

Si les Héros vont voir **Marcy Keller**, préposée au téléphone au **Champignon**, ils se voient confirmer que le téléphone du bar est intérieur et qu'on ne peut le joindre que d'un salon particulier ou d'ici. Si un Héros parvient à séduire **Marcy** jusqu'à la phase 3, elle lui révèle qu'elle habite dans l'immeuble même qui constitue le **Champignon** (un poste idéal d'observation) et est prête à laisser sa clé au Héros.

A l'entrée du bar, un homme vêtu d'un vieux pardessus et manchot de la main gauche débite un baratin pour inciter les clients à entrer au **Champignon**. Il discute bien volontiers avec les Héros et peut leur apprendre que le patron du bar s'appelle **Schwartz** (alias **Titanov**), qu'il habite ici mais qu'il n'est pas là pour le moment. S'ils lui font voir une photo de **Hélène**, il ne la reconnaît que si les Héros lui suggèrent de l'imaginer en blonde (il n'a vu que **Doïna**).

Q peut ensuite fournir les renseignements suivants :

- ⇒ La langue utilisée par **Hélène** dans la chambre était le roumain alors qu'elle est de nationalité française.
- ⇒ Les plans du professeur ne sont plus dans le coffre (**Mayescu** les a emmenés avec lui).

XI. La tentative de meurtre / d'enlèvement

Pour les Héros, il devrait être tard dans la nuit et ils devraient commencer à être fatigués. Si l'un d'eux décide d'utiliser la chambre de **Marcy**, cela n'échappe à **Titanov** qui décide de se débarrasser de l'importun. Pour cela, il déclenche une fuite de gaz dans la chambre (**Marcy** s'y trouve à partir de 3h00).

Sous l'effet du gaz, le Héros perd connaissance. Un jet de *Sixième sens* FD 5 lui permet de reprendre plus ou moins conscience et d'entendre le sifflement du gaz. Il est pratiquement incapable de bouger. Sa seule chance consiste à briser la fenêtre en tirant de dessus ou en lançant un objet. Pour cela, il faut réussir un jet de *Vol* FD 6 suivi d'un jet de *Combat à distance* ou *Corps à corps* FD 4.

Si le Héros échappe à cette tentative de meurtre, **Titanov** ne renonce pas pour autant. **Titanov** et **Hélène** déguisés en infirmiers chargent le Héros (et éventuellement **Marcy**) dans une fausse ambulance pour l'emmener. Si d'autres Héros tentent de suivre l'ambulance, celle-ci passe un carrefour et un accident se produit juste derrière elle. Les Héros doivent réussir une *Cascade* FD 3 pour éviter l'accident. Mais de toutes façons, ils auront perdu l'ambulance.

XII. Réunion de vieux ennemis

Lorsque le Héros commence à reprendre ses esprits, il est désarmé et attaché sur une civière. Il n'a alors aucune difficulté à reconnaître **Cerise** et **Titanov**. S'il parvient à leur expliquer qu'il avait compris qu'il y avait deux **Hélène** grâce aux indices découverts (Recrues qui n'avaient pas vu sortir **Hélène**, le pull en double, la vie exemplaire de **Hélène** ne cadrant pas avec la conduite de **Doïna**, le cadavre disparu pour cacher la supercherie, les cheveux blonds teints en bruns, les discussions en roumain), ses adversaires sont particulièrement impressionnés (bonus d'XP possible). Finalement la voiture s'arrête près d'un champ. **Titanov** et **Hélène** emmènent le Héros sur sa civière dans une cabane où se trouve le professeur **Major (Mayescu)** et **Boris Bozemko** (en train de caresser une souris) !

Major discute un moment avec le Héros pour savoir ce qu'il a découvert. A la fin de la discussion, **Major** charge **Titanov** de le débarrasser du Héros. **Titanov** défait alors les liens de l'agent et lui demande de sortir. Si le Héros réussit un jet d'*Int FD 8*, il réalise que dehors, il fait nuit noire et qu'une seule ampoule éclaire la cabane. Un objet lancé sur la lampe (*Corps à Corps FD 3*) les plongerait tous dans l'obscurité.

Tout va maintenant dépendre de ce que va faire le Héros. La cabane n'a qu'une sortie et est au milieu d'un champ. A deux rounds de

course à pied se trouvent deux véhicules : une **Mercedes 300 SL** et l'ambulance (mêmes caractéristiques). Elles sont à 10 m de la cabane.

Bozemko tente de bloquer la porte pour affronter le Héros en *Corps à corps*, éventuellement en le poursuivant car il n'a pas d'arme.

Le professeur tente de redonner de la lumière et au besoin utilise son arme (un **Walther PPK**) mais il évite de quitter la cabane.

Identité : Ion Mayescu (agent), 1,75 m, 67 kg, né le 12/02/1934				
For	Dex	Vol	Per	Int
5	9	11	11	10
Compétences :				
Agilité (8/15) – Charisme (9/20) – Combat à distance (6/16) – Corps à corps (2/7) – Conduite auto (5/15) – Electronique (10/20) – Interrogation (8/18) – Sciences (12/22) – Informatique (12/22) – Médecine (8/19) – Faussaire (12/21)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Normale	101	4	2	A
Champs d'expérience :				
Astronautique				
Faiblesses :				
Cupidité				

Titanov tire sur le Héros et s'il le faut, le poursuit en voiture. Il est armé d'un **Makarov 9 mm**.

Hélène, pendant ce temps, profite de la confusion pour prendre les documents dans la mallette de **Mayescu** et s'éclipser à pied.

Si le Héros se débarrasse de **Titanov** et **Bozemko**, ceux-ci se rendent à leur planque de **Swallowfield road**.

Si le Héros est vraiment en difficulté, considérez que pendant ce temps, ses coéquipiers sont réveillés par un appel de **Q**

qui leur apprend qu'un certain **Schwartz** a loué une cabane dans un champ sur la **Wareika road**.

Quelle que soit la solution adaptée, faites en sorte que **Titanov** et **Bozemko** aient une chance de s'enfuir et que les Héros assistent à la scène suivante : Un avion vient se poser dans le champ et le professeur, portant une mallette, court en sa direction. **Major** est à portée longue des Héros pour une poursuite et à 10 m de l'avion. Au besoin, le pilote de l'appareil fait feu pour le protéger. Il est armé d'un **Browning GP-35**.

Identité : Pilote (agent)				
For	Dex	Vol	Per	Int
11	8	7	10	9
Compétences :				
Combat à distance (8/17) – Pilotage (10/19) – Autre compétences (2d4+2/ ?)				

Si les Héros empêchent l'avion de repartir, (il y a un bidon d'essence dans le coffre de la **Mercedes** et un dans l'ambulance), ils découvrent que la mallette du professeur est vide. Ils devraient en déduire que c'est **Hélène** qui a les plans.

XIII. Seconde tentative de meurtre

Hélène pense que les Héros savent qu'elle a les plans et craint qu'ils ne le révèlent d'une façon ou d'une autre à ses associés. Elle charge donc **Scott Drake** de s'occuper d'eux.

Après leur expédition nocturne à la cabane, les Héros épuisés devraient penser à essayer de finir leur nuit. Celle-ci se terminera sans problème.

Le matin, **Scott** a préparé un colis piégé (*Classe de dégâts K*), il a volé une voiture, a chargé un enfant qui se rendait à l'école de porter le colis à l'un des Héros, et l'a ensuite tué en le renversant avec sa voiture.

L'un des Héros est réveillé par la réception de l'hôtel qui lui dit qu'on a apporté un colis pour lui. Si le Héros pense que le colis est piégé et qu'il tente de le désamorcer, il devra réussir un jet de *Démolition FD 4*.

En interrogeant le garçon d'étage, les Héros apprennent que c'est un enfant d'une douzaine d'années et portant la blouse de l'école du quartier qui a apporté le colis. En outre son passage correspond avec l'heure de la rentrée des classes. Le garçon d'étage est prêt à accepter de suivre les Héros à l'école mais il n'y verra pas l'enfant. En demandant la liste des absents, ils s'aperçoivent qu'il manque un seul enfant de 12 ans : **Gary Orwell** dont la description correspond. Un de

ses copains apprend même aux Héros que ce matin, **Gary** lui a dit qu'un homme lui avait donné un billet pour qu'il porte un colis. Si les Héros se rendent à l'adresse de **Gary**, ils voient un attroupement et apprennent que **Gary** vient de se faire écraser par un chauffard qui ne s'est pas arrêté.

En interrogeant la foule, les Héros peuvent apprendre que le chauffard avait une grosse moustache blanche et un chapeau rabattu sur le visage. Le numéro de la voiture a été relevé mais elle a été volée.

XIV. L'affrontement final

La description du chauffard devrait les amener à soupçonner **Scott Drake**. Si les Héros se rendent au **64 Roosevelt avenue**, ils sont reçus par **Jean Drake**. Elle prétend être seule, son mari étant allé faire des courses et **Hubert** étant chez son frère.

En fait, **Scott** est en train de fouiller le bureau du professeur. S'il est surpris, il prétend qu'il allait sortir (*Per FD 8* : ses vêtements sont mouillés). Un jet de *Per FD 4* permet de remarquer que des empreintes de pieds mouillés vont du coffre à la porte et non le contraire.

Scott est armé d'un **Browning GP 35** et n'hésitera pas à s'en servir s'il se sent démasqué.

Identité : Scott Drake (Agent) – 1,67m – 65kg – Né le 28/08/20				
For	Dex	Vol	Per	Int
6	11	7	6	8
Compétences : Agilité (7/15) – Charisme (9/16) – Combat à distance (6/14) – Corps à corps (5/11) – Conduite (7/15) – Crochetage (7/18) – Cryptographie (5/13) – Déguisement (7/15) – Interrogation (6/14) – Jeu (9/15) – Nautisme (7/15) – Pilotage (10/18) – Usages locaux (6/12) – Tennis (8/17) – Informatique (7/15) – Médecine (7/11)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Normale	11	5	2	A
Champs d'expérience : Astronautique – Médecine / Physiologie				

Il sera éventuellement aidé par sa femme qui est armée d'un **Ruger T 512**.

Identité : Jean Drake (Agent) – 1,57m – 50kg – Née le 21/08/32				
For	Dex	Vol	Per	Int
7	7	12	9	9
Compétences : Agilité (8/15) – Alpinisme (8/17) – Combat à distance (7/15) – Corps à corps (8/15) – Crochetage (5/12) – Démolition (4/13) – Equitation (6/16) – Nautisme (7/15) – Pickpocket (5/12) – Plongée (5/12) – Sciences (5/14) – Usages locaux (5/12) – Informatique (8/17) – Golf (6/13)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Normale	27	2	2	A
Champs d'expérience : Astronautique				

Les Héros peuvent faire pivoter le coffre en réussissant un *Crochetage FD 3* ou en forçant **Scott** à l'ouvrir. Ils ont accès à un escalier étroit donnant sur un couloir qui donne sur une porte. Par le trou de la serrure, les Héros peuvent voir **Herbert** s'activer devant

une chaudière. La porte peut se crocheter (*FD 7*) ou s'enfoncer (*For FD 5*). Dans la chaudière, il y a les restes de **Doina. Hubert** est armé d'un **Browning GP 35** mais il tentera de s'enfuir.

Identité : Hubert Lewis (Agent) – 1,77m – 75kg – Né le 07/05/46				
For	Dex	Vol	Per	Int
10	7	9	10	9
Compétences : Combat à distance (10/18) – Corps à corps (10/20) – Déguisement (5/14) – Démolition (8/17) – Electronique (7/16) – Interrogation (10/19) – Jeu (6/16) – Pickpocket (8/15) – Pilotage (7/15) – Séduction (5/9) – Usages locaux (7/17)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Bonne	43		1	B
Champs d'expérience : Astronautique - Criminologie				
Faiblesses : Peur des serpents				

A peine la situation avec **Hubert** est elle résolue que **Hélène** et **Karl** font leur arrivée par le côté de la **Swallowfield Road**. Ils sont

armés d'**AK-47**. Si les Héros sont vraiment très forts, **Titanov** et **Bozemko** peuvent être aussi présents.

Identité : Hélène Cerise (00) – 1,65 m – 52 kg – Née le 06/04/50				
For	Dex	Vol	Per	Int
6	13	10	8	8
Compétences : Agilité (8/17) – Alpinisme (5/13) – Charisme (7/17) – Combat à distance (6/16) – Corps à corps (6/12) – Conduite (11/21) – Crochetage (4/17) – Cryptographie (9/17) – Déguisement (4/12) – Démolitions (4/12) – Electronique (3/11) – Equitation (4/13) – Furtivité (6/16) – Interrogation (5/13) – Jeu (4/12) – Nautisme (7/17) – Pickpocket (12/15) – Pilotage (14/24) – Plongée (9/18) – Sciences (9/17) – Séduction (9/17) – Sixième sens (5/13) – Torture (5/14) – Usages locaux (10/18) – Tennis (8/19) – Ski (9/18) – Informatique (6/14) – Médecine (8/16) – Golf (8/21) – Expression artistique (10/20) – Faussaire (14/24)				
Apparence	Points célébrité	Points de survie	Vitesse	Classe Dégâts
Sensationnelle	45	11	2	A
Champs d'expérience : Astronautique – Biologie / Biochimie – Botanique – Chimie – Economie / Affaires – Informatique – Médecine / Physiologie – Golf – Ski - Tennis				

A moins que les Héros choisissent l'affrontement, ils leur demandent de lâcher leurs armes et de retourner dans le bureau du professeur. Là **Hélène** condamne les Héros à mort, il leur faut tenter quelque chose. C'est à ce moment que **Lhermite** arrive en renfort. Il a chaussé la crosse d'épaule sur son **Heckler and Koch**.

A l'issue du combat, **Lhermite** révèle aux Héros que le major était en fait **Mayescu** et que c'est **Bozemko** qui a tué **Grant** et

menacé le réceptionniste de l'hôtel pour qu'il ne dise rien.

Les Héros ne doivent pas oublier les plans pour autant. Ils devront convaincre **Hélène** de les leur remettre (*Interrogation / Séduction*) ou réussir un jet de *Per FD ½* pour découvrir que les plans ont été imprimés en braille sur les bas que porte **Hélène Cerise**.

Nom	Karl Kasalinsk (R)	Gregor Titanov (A)	Boris Bozemko (R)
Force	9	12	14
Dextérité	7	8	9
Volonté	9	11	11
Perception	9	8	8
Intelligence	9	9	6
Agilité	5/13	6/16	5/16
Alpinisme		13/24	5/17
Charisme	10/19	8/19	
Combat à distance	8/16	10/18	4/12
Corps à corps	7/16	14/26	12/26
Conduite auto	3/11	5/13	3/11
Crochetage	3/10	8/16	
Cryptographie	7/16	8/17	
Déguisement	8/17	9/18	
Démolitions		7/16	1/7
Electronique		2/11	
Equitation			3/12
Furtivité			2/13
Interrogation	3/12		1/7
Jeu		3/11	
Nautisme	5/13		1/9
Pickpocket	3/10	5/13	4/13
Pilotage	1/9	8/16	4/12
Plongée	1/9	2/12	3/14
Sciences	1/10		
Séduction		7/16	
Sixième sens			7/14

Nom	Karl Kasalinsk (R)	Gregor Titanov (A)	Boris Bozemko (R)
Usages locaux			11/19
Tennis		3/12	
Ski	7/15		
Médecine			4/7
Expression artistique	2/11		
Fausaire			4/11
Torture	6/15		
Survie / Célébrité	4/81	7/74	4/54

The End
le 09/02/1990