

SIGNOR ANGELINO

I. Introduction

Angelino BELLI (surnommé **Signor Angelino**) est un Sicilien qui a fait parler de lui sur les trois continents. Il a donné dans la contrebande d'opium en **Indochine**, le trafic d'armes en **Grèce**, le kidnapping aux **USA** et dans de nombreuses autres activités toutes aussi illégales. Dernière, il travaille dans la récolte de documents secrets dans la région de **Las Vegas** mais le **FBI** l'a remarqué et il a du se réfugier en **France**, à **Paris**.

Une semaine environ après le début de la mission, **Sir WORTHINGTON** doit venir en visite officielle à **Paris** et a prévu de visiter le **Louvre**. **WORTHINGTON** ayant à plusieurs reprises mis des bâtons dans les roues de **Tarot**, ce dernier a chargé **Marcel DUPRE** de la supprimer. Actuellement occupé à d'autres activités, **DUPRE** a finalement contacté **Angelino**, un vieil ami de **Giovanni DI FORTELLI**.

Vince JANSON est un membre du **MI6** mais c'est en fait un agent double qui travaille pour **Angelino**. Une semaine avant le début de la mission, une délégation française des beaux-arts s'est rendue à **Londres** pour venir prendre possession de la collection de bijoux de **Lady Amanda VOOL** qui doit être exposée au **Louvre**. **JANSON** qui fait partie de la délégation, a profité du voyage et du fait qu'il était chargé de la protection de la collection pour remplacer les bijoux par des faux. Les experts français se sont assurés de l'authenticité des bijoux avant leur départ de **Londres**. **Lord SAID**, un expert anglais ami des **VOOL**, doit se rendre à **Paris** pour assister à la cérémonie d'ouverture de l'exposition.

JANSON est alors face à deux problèmes. Il doit organiser l'attentat contre **WORTHINGTON** dont **Angelino** l'a chargé et faire en sorte que **Lord Said** ne s'aperçoive pas de la substitution des bijoux.

Pour **WORTHINGTON**, il prend contact avec **Claude RYNX**, une femme sculpteur, à qui il demande de lui faire une reproduction du buste de **MONTESQUIEU** du **Louvre** par **FILLET**. Il ne lui dit pas que la matière qu'il lui

remet pour la sculpture est en fait du plastique. Il ne reste plus qu'à remplacer le vrai buste par un faux et attendre la visite de **WORTHINGTON**.

En ce qui concerne **Lord SAID**, **JANSON** a décidé de le faire tuer à son arrivée à la gare de **Saint Lazarre**.

II. Teaser

Le premier jour de l'histoire à 8h00 (jour J), l'un des Héros est convoqué dans le bureau de **William Bill TANNER** qui est visiblement assez ennuyé. Il demande au Héros ce qu'il pense de **Vince JANSON** (le Héros sait que **JANSON** est une recrue du **MI6** qui n'est apprécié par personne en raison de son sale caractère). **TANNER** charge alors le Héros de se rendre à **Paris** où **JANSON** se trouve actuellement, pour le supprimer car il s'agit d'un traître. Il faut qu'avant minuit, se soir, **JANSON** soit mort. Mais il faut que cette mort semble tout à fait naturelle de façon que ceux qui le manipulent ne se doutent de rien.

TANNER remet au Héros une fausse carte de médecin afin de lui permettre de s'approcher de **JANSON** après son « accident » pour être tout à fait sûr de sa mort. Il lui donne aussi l'adresse de **François PERRIN**, leur contact à **Paris**. **PERRIN** est au courant de la mission du Héros et lui fournira les ultimes renseignements.

Arrivé à **Paris** à 9h30, le Héros n'a aucun problème pour contacter **PERRIN**. Ce dernier le conduit dans un bar. Dans le bar d'en face se trouve **JANSON**. Ce dernier est en train de consulter l'annuaire (pour chercher le numéro de **RYNX**) mais commet une maladresse et renverse son **Cinzano** sur la page qu'il examinait. Il quitte le bar quelques instants plus tard pour se rendre à son domicile. C'est maintenant au Héros d'élaborer un plan pour le supprimer.

JANSON est armé d'un **PPK**. Ses *Points de Survie* sont particuliers. Pour qu'il soit mort, le Héros doit obtenir une résultat **MT** sur les tables mais **JANSON** ne meurt pas sur le coup, il dit une dernière phrase au Héros avant de succomber : « *Demain... demain... on va tuer... Orsay* ». Le Héros n'est pas tout

à fait sûr des deux derniers mots. En fouillant **JANSON**, on trouve ses papiers, de l'argent, des clés, son arme et un télégramme.

III. Briefing

TANNER a convoqué tous les Héros pour faire le point chez **PERRIN** (Le Héros du teaser avait en effet pour ordre d'informer **PERRIN** dès la mort de **JANSON**). **TANNER** leur dit que **JANSON** travaillait pour **Angelino** sur qui il donne quelques informations (Cf. Introduction). Comme il suspectait **JANSON**, il a laissé traîner à sa portée de fausses informations secrètes. Deux jours plus tard, **PATAVIAN**, un homme d'**Angelino**, travaillant pour le **MI6** informait **TANNER** que **BELLI** avait les informations. A – 5, le cadavre de **PATAVIAN** était retrouvé dans un terrain vague, le gorge ouverte d'une oreille à l'autre. C'est ce qui a décié **TANNER** à faire supprimer **JANSON**.

Le dernier mot prononcé par **JANSON** devrait inciter les Héros à penser au **Quai d'Orsay** où se trouve le siège du ministère des affaires étrangères. **PERRIN** pourra leur apprendre que le J + 1 doit se tenir une conférence réunissant les dirigeants français, anglais, allemands et italiens au **Quai d'Orsay**.

TANNER charge alors les Héros d'en savoir plus et que l'un d'eux s'infiltré dans l'équipe d'**Angelino** pour savoir ce qu'il mijote. Il leur fournit aussi l'équipement spécial.

IV. Equipement

Kit d'évasion (P. 77)

V. Claude RYNX

Les Héros devraient penser à la scène à laquelle ils ont assisté au bar lorsque **JANSON** a renversé son verre sur la page de l'annuaire qu'il consultait. S'ils examinent la page en question, ils s'aperçoivent que c'est celle de **Versailles** (lieu d'où le télégramme a été posté) et qu'il n'y a qu'un seul **Claude** : un(e) certain(e) **Claude RYNX**, sculpteur. Il s'agit en fait d'une femme.

Si les Héros lui parlent de **JANSON**, elle prétendra ne pas le connaître mais un jet de *Sixième sens* **FD 6** permet de découvrir qu'elle ment. Pour sa description : la maison où habite

Claude est cossue, il y a un escalier de bois monumental avec un tapis rouge et des barres de cuivre. Au troisième et dernier étage se trouve une porte peinte en vert émeraude portant le nom du sculpteur.

Si les Héros mettent **Claude** en confiance, (*Persuasion, Séduction*), elle accepte de leur dire la vérité. **JANSON** est effectivement venu la voir pour la charger de l'exécution d'une copie d'un buste de **Montesquieu** par **FILLET** qui se trouve actuellement exposé au musée du **Louvres**. **JANSON** lui a promis 5 000 F de plus si elle n'en parle à personne. Le buste est maintenant fini et **JANSON** en a pris possession.

A l'issue de cette discussion, la sonnette de **Claude** retentit sur un rythme familier. Elle va ouvrir et est fauchée par une rafale de mitraillette. Si les Héros font échouer cette tentative, **Claude** déclare qu'elle ignore pourquoi on veut la tuer. Sinon **Claude** tombe dans le coma et son assassin tente de s'enfuir en glissant les trois étages sur la rampe d'escalier (*Agilité* **FD 8**, un jet par étage). La poursuite commence à distance moyenne. Une fois sorti de l'immeuble, il bondit dans sa **Peugeot 505 S Silver Edition**.

S'il est capturé, l'assassin, **Tony MACCHIO**, ne peut rien leur apprendre si ce n'est qu'il a été contacté par **Signor Angelino** pour buter la fille. Il ne sait pas où contacter **Angelino** et est armé d'un **Lee Enfield n°4**.

VI. Le Louvres

Au **Louvres**, les Héros peuvent voir le buste dont leur a parlé **Claude**. Tout leur semble normal.

Ils sont cependant remarqués par **Rutti MALONE**, un homme d'**Angelino** qui a déjà pu les remarquer lorsqu'il surveillait **JANSON** ou **RYNX**. Il se glisse alors à l'arrière de la voiture d'un des Héros pour le conduire devant **Angelino**. Il est armé d'un **Beretta 6.35**.

Lorsque le Héros concerné arrive vers la voiture, il croise un ouvrier portant une glace. Grâce au reflet (et un jet de *Per* **FD 8**), il peut voir **Rutti** dans la voiture.

NB : Il est important que les Héros pensent que c'est là une chance d'être conduits à **Angelino** et qu'ils la saisissent. C'est la raison pour laquelle l'intervention de **Rutti** ne devrait se produire qu'une fois que le

Héros sera en possession des informations données dans le chapitre suivant.

VII. Informations

Avec les éléments dont disposent les Héros, il y a fort à parier qu'ils pensent que la copie du buste serve à causer un attentat au ministère des affaires étrangères. En prenant contact avec le **Quai d'Orsay**, ils peuvent apprendre qu'un buste de **Montesquieu** se trouve dans le salon vert où doit avoir lieu la conférence des chefs d'état.

S'ils contactent **TANNER**, celui-ci se charge de faire désamorcer le buste. Il le fait cependant remplir de poudre pour que la déflagration ait tout de même lieu à l'heure prévue. Il suggère que l'un des Héros se débrouille pour contacter **Angelino** pour lui faire croire qu'il veut quitter les services secrets pour sa bande. En guise de bonne foi, il lui dira qu'il a découvert son plan mais n'a pas prévenu ses services, le buste étant toujours piégé.

VIII. Signor Angelino

Rutti invite le Héros à se rendre rue **Gerbillon** et à s'arrêter devant un immeuble dans lequel il le fera entrer. Ils pénètrent dans un appartement où ils sont reçus par une femme (**Aida BELLI**). Elle les conduit dans une pièce où deux hommes sont occupés à jouer aux cartes et à boire du chianti. L'un d'eux est un petit gros (**Angelino**) et l'autre un grand costaud (**Phil MALLOX**). **Angelino** est d'accord pour parler seul à seul avec le Héros.

Si le Héros fait ce que **TANNER** lui a demandé, **Angelino** fait croire à l'agent qu'il l'admet dans sa bande, trop heureux de découvrir que ses adversaires sont partis sur une fausse piste. **Angelino** ne fait cependant pas connaître sa décision sans avoir consulté **Aida**.

Une fois que le Héros est admis dans l'équipe, **Angelino** lui propose comme baptême du feu un petit combat au corps à corps sans arme contre lui. Quelle que soit l'issue du combat, **Angelino** apprécie le Héros si celui-ci se bat bien et loyalement.

Après ce combat, **Angelino** dit au Héros qu'il recontactera dès qu'il aura besoin de lui. **MALLOX** ouvre alors la porte surprenant **PERRIN** en train de les espionner. Le Héros

doit alors trouver une bonne solution à proposer à **Angelino** pour sauver sa peau et celle de **PERRIN**. Si le joueur n'a pas de solution, il peut dépenser un *Point d'Héroïsme*. Dans ce cas, **Angelino** propose au Héros de sortir sans arme et de faire semblant de le menacer lui et ses hommes pour s'enfuir avec **PERRIN** en lui disant qu'il faisait semblant d'avoir tourné sa veste pour mieux surveiller **Angelino**.

IX. Informations 2

A ce stade de l'aventure, les Héros devraient faire le point avec **TANNER**. Ce dernier leur apprend alors que le buste qui se trouve dans le salon vert n'est pas truqué.

Si **MACCHIO** avait réussi à mettre **Claude** dans le coma, les Héros apprennent qu'elle a été enlevée à l'hôpital alors qu'elle allait mieux. Sinon une autre tentative d'enlèvement a lieu sur sa personne et réussit si les Héros ne s'en mêlent pas.

Pendant ce temps, **Angelino** et sa bande ont quitté leur planque de la rue **Gerbillon**. Il peut sortir discrètement par le toit ou par les garages.

X. Une bouteille de chianti

Si les Héros retournent à la planque d'**Angelino**, la porte est fermée et personne ne répond. Si les Héros questionnent la concierge, ils apprennent que l'appartement en question est loué à une veuve dont la description ne correspond pas à **Aida**. Si les Héros pénètrent dans l'appartement (*Crochetage FD 5*), ils trouvent le cadavre de la veuve **BAUMARD**, étranglée avec une serviette de table dans sa cuisine. En fouillant (*Per FD 7*), ils trouvent une bouteille de chianti **Rufino** en provenance de **Firenze**. Outre l'étiquette d'origine multicolore, elle en comprend une seconde plus petite ovale, rédigée en blanc sur fond rouge, sur laquelle il y a écrit : « 12° - S.I.V. - 140 rue Lafayette - Paris ». Un jet de *Per FD 5* permet de remarquer qu'après le goulot, tout en haut, il y a une mince, très mince étiquette, elle entoure le goulot, elle est bleue comme le protège bouchon et porte un numéro : « M 144868 ».

Si les Héros se rendent à la **Société d'Importation de Vin**, ils apprennent que la bouteille a été livrée à l'épicerie franco-italienne boulevard **Barbes**.

A l'épicerie, ils peuvent apprendre que cette bouteille a été livrée au 112 boulevard **Rochechouard** à un certain **DUPONT**. L'épicier n'a vu que sa bonne dont la description correspond tout à fait à **Alda**.

XI.112 boulevard Rochechouard

Si les Héros se rendent à cette adresse, une jeune fille (**Mireille LUCAS**) leur ouvre mais refuse de les laisser entrer et prétend ne pas connaître **Angelino** (elle ne retire pas la chaînette de la porte). Si les Héros insiste, elle appelle son ami, **Charles DUPONT** qui arrive armé d'un **Colt Pocker 25**.

Les Héros devraient parvenir à neutraliser tout ce beau monde pour l'interroger. Ils apprennent ainsi que **Charles** a travaillé pour **Angelino** dans le passé. Ils leur disent qu'**Angelino** vient parfois les voir, qu'il n'est pas venu depuis deux jours et qu'il ne devrait pas revenir avant longtemps. Ils leur disent aussi que lorsqu'il vient, il emmène tout ce qu'il faut même le vin, ce qui devrait faire comprendre aux Héros qu'on leur ment.

Le téléphone sonne alors. Une voix d'homme demande « *Il n'est pas là ?* ». Si on lui répond non, il demande que l'on dise à **Angelino** de rappeler à un numéro. Sinon l'homme (si on parvient à le tromper) demande ce qu'il doit faire de **Claude**.

Si les Héros vont dans la chambre où s'est rendue **Mireille**, ils voient (*Per FD 6*) le rideau noué. C'est un code pour prévenir **Angelino** de ne pas venir.

Le téléphone sonne à nouveau. Cette fois c'est **Angelino** qui demande à parler à l'un des Héros pour avoir de ses nouvelles (il a vu le rideau noué). Il donne rendez-vous au Héros le soir même dans l'appartement de **DUPONT** à 20h00 et raccroche.

XII.Tentative de meurtre

Lorsque les Héros sortent de chez **DUPONT**, un homme d'**Angelino** (**MACCHIO** s'il est libre), en voiture, les arrose de son **Lee-Enfield N° 4** (*Combat à distance 8/16*). Les Héros peuvent tenter de se jeter derrière quelque chose pour se protéger (*Dex FD 5*). Le temps qu'ils se relèvent, la voiture est loin. Un jet de *Per FD 8* leur permet de reconnaître

leur agresseur et de réaliser que cette fois, **Angelino** a décidé de se débarrasser d'eux.

XIII.Monsieur Jean VERDURIER

Le numéro de téléphone obtenu par le coup de fil chez **DUPONT**, est celui d'un certain **VERDURIER**, rue des **Eaux à Passy**. Il s'agit d'un luxueux immeuble en pierre de taille. Des tapis rouges dans les escaliers avec des tringles dorées comme au **Carlton**. Il habite au quatrième.

Il laisse entrer les Héros sans trop de problème s'ils se font passer pour des membres de l'organisation d'**Angelino**. Dans ce cas, il leur demande de les suivre dans une pièce où se trouve **Claude RYNX** attachée dans un lit d'hôpital. Il se fait passer pour un docteur, présente les Héros comme des policiers et demande à la fille ce qu'elle a exactement révélé au personnage qui l'a interrogée.

Le téléphone sonne à nouveau. C'est **Angelino**. Si **VERDURIER** entre en contact avec lui, il comprend la supercherie. Il fait croire qu'il s'agit de sa femme et appuie avec le pied sur un bouton caché sous le tapis pour prévenir **Rutti** et **Phil** (ou d'autres s'ils ont été capturés) qui se trouvent dans l'appartement du dessous.

Si les Héros les neutralisent, ils ne peuvent rien en apprendre de nouveau sauf qu'il doit se passer quelque chose gare **Saint Lazarre**.

Si les Héros sont capturés, ils sont désarmés et attachés sur une chaise. Ils entendent **Rutti** dire : « *Le patron veut les liquider mais il veut qu'on les questionne d'abord pour savoir ce qu'ils savent. Il s'inquiète pour la statue et pour ce qui doit se passer tout à l'heure à **St Lazarre*** ».

L'un des Héros est torturé par **Rutti** qui lui enfonce une lime sous les ongles. Les Héros peuvent gagner un peu de temps en bluffant. Dans ce cas, les Vilains passent un moment dans la pièce d'à côté pour discuter. Les Héros ont alors le temps d'utiliser leur *kit d'évasion* mais ne peuvent se libérer que des cordes des mains ou celles des pieds (au choix) avant le retour de leurs adversaires. Les armes des Héros se trouvent sur une table basse non loin. Les Vilains sont armés de

Walther P-38K. VERDURIER a une grenade défensive (P. 21).

Si les choses tournent mal pour eux, **Rutti** et **Phil** tentent de s'enfuir mais pas **VERDURIER**. Si ce dernier est gravement blessé, avant de s'évanouir ou mourir, il dit : « *C'est pour 6h00... tuer... Orsay* ».

XIV. La gare Saint Lazarre

Les Héros y arrivent au plus tôt vers 17h50. S'ils consultent les panneaux, ils peuvent voir qu'un train arrive de **Nantes** à 17h59 et un de **Londres** à 18h01.

Après l'arrivée du train de **Londres**, un homme en descend et après avoir tendu un billet au préposé, il s'écroule. Il a été tué d'une balle en plein cœur.

Un jet de *Per FD 8* permet de remarquer un échafaudage suspendu sous le toit. Dessus, il y a **MACCHIO** (ou un autre membre si **MACCHIO** n'est pas libre).

Si les Héros veulent se lancer à sa poursuite, il faut tout d'abord grimper (*Alpinisme FD 7*). Arrivé sur le toit, un premier échange de coups de feu est envisageable. **MACCHIO** est armé d'un **Lee-Enfield N° 4**. Une poursuite est ensuite souhaitable avec éventuellement un combat au corps à corps pour finir (**MACCHIO** a un poignard). Si **MACCHIO** a de l'avance, il actionne le crochet du treuil pour faire tomber le Héros (*Alpinisme FD 5* pour éviter et en cas d'échec *Dex FD 4* pour se rattraper sion chute de 20 mètres).

La victime est **Lord SAID** (que l'on peut confondre avec **Orsay**).

XV. Informations 3

En contactant **TANNER**, les Héros apprennent que la conférence des quatre vient de se terminer et que tout s'est bien passé. Ils apprennent aussi qui est **Lord SAID**, un expert en joaillerie, collectionneur lui-même, personnalité dans les milieux diamantaires européens, de rendait en **France** pour assister à la remise au musée du **Louvres** d'une collection de pierres léguée à la **France** par

Lady Amanda VOOL, de naissance française. **Lord SAID** était un grand ami de **VOOL**.

Il est environ 19h20.

XVI. Le Louvres 2

Les Héros doivent alors réaliser que tout doit se passer au **Louvres**. S'ils y font examiner le buste, ils découvrent qu'il a été sculpté par **Claude** dans du plastic.

S'ils demandent où doit être exposée la collection de **Lady VOOL**, ils découvrent qu'elle se trouve au-dessus de la salle du buste de **Montesquieu**. En se renseignant sur cette collection, ils peuvent apprendre que **JANSON** a fait partie de la délégation qui e emmené les bijoux en **France**. Si les Héros demandent à faire expertiser la collection, ils apprennent qu'il s'agit de faux.

Il est alors peu avant 20h00.

XVII.112 boulevard Rochechouard 2

Les Héros doivent alors penser à leur rendez-vous avec **Angelino**. Si un ou plusieurs Héros se rendent au 112, ils trouvent la porte fermée à clé. Pendant qu'ils tentent de crocheter la porte, **Rutti** et **Phil** (ou d'autres) arrivent de l'étage supérieur et les mettent en joue. Ils les invitent à se rendre dans l'appartement du dessus où se trouvent **Angelino**, **Alda** et éventuellement **Mireille** et **Charles**. **Angelino** est alors prêt à raconter son plan aux Héros. Il leurs annonce ensuite qu'il va devoir les supprimer. **Angelino** est cependant un homme d'honneur et il est éventuellement prêt à affronter un Héros dans un duel à mort au couteau par exemple. Si la situation est vraiment critique, **PERRIN** peut intervenir. **Angelino** se rend immédiatement si sa femme est menacée. Les bijoux sont cachés dans le chignon de **Alda**. Une lotion capillaire et une tentative de *Persuasion* sur **Mireille** permet de se souvenir que le chignon de **Alda** faisait du bruit. Pour finir, les Héros apprennent qu'il y a eu erreur et que c'est un buste de **Talleyrand** qui se trouve à **Orsay**.

XVIII. Personnages**Identité : François PERRIN (Recrue)**

For	Dex	Vol	Per	Int
11	5	7	10	10
Compétences : Charisme (5/12), Conduite automobile (4/11), Crochetage (7/12), Cryptographie (3/13), Electronique (5/15), Equitation (9/17), Jeu -10/20), Nautisme (5/12), Sciences (4/14), Séduction (9/15), Ski (6/14), Usages locaux (3/13)				
Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Bonne	38	3	1	B

Identité : Vince JANSON (Recrue)

For	Dex	Vol	Per	Int
6	5	9	5	9
Compétences : Charisme (5/14), Combat à distance (3/8), Combat au corps à corps (3/9), Conduite automobile (2/7), Déguisement (3/12), Faussaire (5/12), Furtivité (2/11), Interrogation (2/11), Pickpocket (4/9), Usages locaux (5/10)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Attirante	33	Variabel	1	A

Identité : Claude RYNX (Recrue)

For	Dex	Vol	Per	Int
5	7	7	4	6
Compétences : Alpinisme (3/9), Charisme (2/9), Conduite automobile (3/8), Démolitions (2/8), Expression artistique (9/16), Faussaire (9/15), Furtivité (2/9), Interrogation (3/9), Pickpocket (5/12), Séduction (4/8)				
Apparence	Points célébrité	Points héroïsme	Vitesse	Classe Dégâts
Attirante	40	6	1	A

Identité : Tony MACCHIO (Recrue)

For	Dex	Vol	Per	Int
5	7	7	10	6
Compétences : Agilité (9/15), Alpinisme (8/14), Charisme (9/16), Combat à distance (8/16), Combat au corps à corps (4/9), Conduite automobile (5/13), Cryptographie (8/14), Electronique (5/11), Faussaire (8/14), Jeu (7/17), Plongée (9/15), Ski (6/12)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Bonne	37	5	2	A

Identité : Rutti MALONE (Recrue)

For	Dex	Vol	Per	Int
8	12	10	11	5
Compétences : Alpinisme (4/13), Combat à distance (3/14), Combat au corps à corps (5/13), Conduite automobile (2/13), Crochetage (4/16), Cryptographie (2/7), Déguisement (4/9), Démolitions (3/8), Electronique (4/9), Equitation (4/14), Furtivité (4/14), Informatique (5/10), Interrogation (5/10), Pickpocket (2/14), Séduction (2/7), Torture (4/11)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Normale	38	5	2	A

Identité : Alda BELLI (Recrue)				
For	Dex	Vol	Per	Int
5	8	7	7	9
Compétences : Crochetage (2/10), Déguisement (2/11), Electronique (2/11), Expression artistique (5/12), Golf (2/10), Jeu (3/10), Sixième sens (4/12)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Normale	40	1	1	A

Identité : Angelino BELLI (Agent)				
For	Dex	Vol	Per	Int
9	10	8	8	8
Compétences : Charisme (10/18), Combat à distance (4/13), Combat au corps à corps (5/14), Conduite automobile (7/16), Crochetage (8/18), Cryptographie (6/14), Déguisement (6/14), Démolitions (6/14), Equitation (6/14), Expression artisitique (6/14), Golf (8/18), Jeu (7/15), Nautisme (7/16), Pickpocket (8/18), Pongée (5/14), Séduction (5/14), Sixième sens (5/13), Ski (4/13), Usages locaux (5/13)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Bonne	100	2	2	B

Identité : Phil MALLOX (Recrue)				
For	Dex	Vol	Per	Int
10	6	8	10	5
Compétences : Agilité (5/13), Alpinisme (6/15), Charisme (6/14), Combat à distance (5/13), Combat au corps à corps (9/19), Conduite automobile (2/10), Cryptographie (5/10), Equitation (8/17), Faussaire (7/12), Médecine (6/8), Usages locaux (8/18)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Bonne	43	2	2	B

Identité : Mireille LUCAS (Recrue)				
For	Dex	Vol	Per	Int
6	4	4	6	5
Compétences : Charisme (5/9), Conduite automobile (1/6), Informatique (5/10), Interrogation (2/7), Médecine (3/5)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Attirante	17	2	1	A

Identité : Charles DUPONT (Recrue)				
For	Dex	Vol	Per	Int
11	9	7	8	5
Compétences : Alpinisme (3/12), Charisme (3/10), Combat à distance (4/12), Combat au corps à corps (5/16), Conduite automobile (5/13), Jeu (3/11), Médecine (3/5), Sixième sens (4/10)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Normale	32	4	2	B

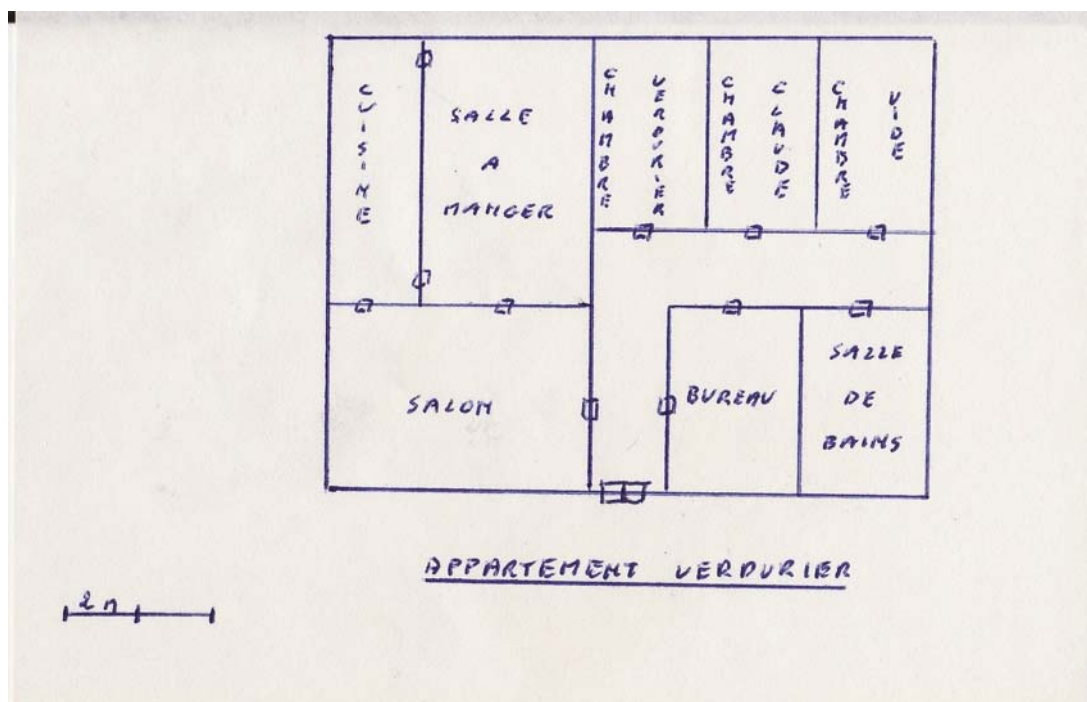
Identité : Jean VERDURIER (Recrue)				
For	Dex	Vol	Per	Int
8	8	10	8	12
Compétences : Combat à distance (4/12), Combat au corps à corps (3/11), Conduite automobile (9/17), Crochetage (4/12), Cryptographie (2/14), Déguisement (5/17), Electronique (5/17), Furtivité (6/16), Interrogation (10/22), Jeu (3/11), Nautisme (6/14), Pickpocket (2/10), Pilotage (7/15), Plongée (2/7), Séduction (5/13), Sixième sens (4/14)				
Apparence	Points célébrité	Points survie	Vitesse	Classe Dégâts
Attirante	35	2	2	A

XIX.Aides de jeu

A. Télégramme

Télégramme		
Orig : Paris - F	Date :	Bureau : Versailles
Dest : Paris - F	Heure : 15h15	
<p>--- M. JANSON VINCE – 14, rue de la LIBERTE – PARIS – F ---</p> <p>Prière de me téléphoner demain matin.</p> <p>Sign.</p> <p style="text-align: right;">CLAUDE</p>		

B. Appartement de VERDURIER



Fin, le 21/02/1990