

COMME UN CHIEN DANS UN CIMETIERE

I. Introduction

Cette introduction a pour but de faire entrer un Héros dirigeant une société de placement de mannequins dans l'équipe de la **Fondation ORION**. Elle peut facilement être modifiée ou supprimée dans le cadre d'une autre profession.

Arnold Crow, l'un des directeurs adjoints de **City Models** (l'agence de mannequins) est aussi un agent du **FBI**. Il a découvert que certains des mannequins se droguaient. Loin de les en empêcher, il a au contraire favorisé leur faiblesse et les a habilement orientées vers des drogues à plus forte dépendance. Il a maintenant une emprise totale sur elles et les force à accomplir certaines « missions » pour le gouvernement. Lorsque des personnes importantes arrivent à **Los Angeles**, le **FBI** les met en contact avec ces filles qui ont pour mission de les séduire et de leur soutirer un maximum d'informations sur l'oreiller ou ailleurs.

Tout allait bien jusqu'au jour où **Ke Huy Tanto** arrive à **Los Angeles**. Il est officiellement un représentant de **Mitsubishi** qui vient à **Los Angeles** pour affaires mais est en réalité un membre des services secrets japonais chargé d'enquêter sur la fuite de certains secrets industriels. Le mannequin **Trish Colby** est chargé par **Crow** de l'espionner. **Tanto** découvre la supercherie dans sa chambre d'hôtel. **Colby** tente de s'échapper et au cours de la lutte qui suit, **Tanto** passe par la fenêtre située au 17^{ème} étage. Le **FBI** qui est sur place intervient aussitôt et arrête **Colby** pour le meurtre de **Tanto**.

Pour **Crow** et le **FBI** deux problèmes se posent alors. Il faut étouffer l'affaire et trouver un coupable. En outre, 15 jours plus tard est attendue une délégation du **Proche Orient** à qui de jeunes femmes ont été promises. Et pour compliquer le tout, **Dona Spring** (l'Héroïne, directrice de l'agence) est réputée pour son intelligence et sa curiosité.

Tout d'abord le **FBI** passe un accord avec **Colby**. Elle est d'accord pour dire que **Spring** la faisait chanter avec de la drogue pour qu'elle lui collecter des informations qui devaient être revendues à des puissances étrangères. Elle doit aussi dire que **Dona**

devait rencontrer ses mystérieux acheteurs le soir même vers minuit. En échange, le **FBI** doit lui fournir une nouvelle identité et l'envoyer en **Europe**.

Le soir du meurtre de **Tanto**, l'Héroïne est à l'agence où elle doit terminer le planning de la rentrée en compagnie de **Crow**. Il est 22h00 lorsqu'un jet de *Savoir : Affaires* permet de s'apercevoir que certains mannequins (dont **Trish Colby**) ont beaucoup moins de disponibilités qu'elles le devraient. Si elle en fait par à **Crow**, il prétend ne pas en connaître la raison mais promet de s'en occuper dès le lendemain. Il n'est pas possible d'en découvrir plus ce soir.

Vers 23h00, le planning est achevé. Au moment où l'Héroïne se rend au parking pour prendre sa voiture, elle est chloroformée et enlevée. Elle reprend ses esprits dans une baraque en planches sur les quais vers 0h30. Elle est attachée mais elle n'aura pas trop de mal à se libérer. Pendant ce temps, deux paquets, l'un contenant de la drogue et l'autre une forte somme d'argent ont été déposés chez elle.

De retour à son domicile, l'Héroïne a la surprise de voir trois agents du **FBI** qui l'attendent devant sa porte. Le responsable, **Paul Richards**, lui présente un mandat de perquisition la concernant. Il lui dit qu'il ne peut perquisitionner à cette heure sans son accord mais lui conseille d'accepter car il prétend vouloir l'aider et que si elle refuse, il sera obligé de suivre la procédure normale.

Note au MJ : **Richards** est bien entendu au courant de toute l'affaire mais il préfère faire semblant d'être aux côtés de l'Héroïne.

Si l'Héroïne accepte la perquisition, **Richards** trouve les deux paquets et demande à **Dona** de le suivre dans son bureau. Si elle refuse, il lui proposera tout de même de le suivre pour lui expliquer la situation. En cas de refus total, il la fera arrêter et emmener de force. Il continue de jouer la carte de l'allié et de la confiance.

Arrivé à son bureau, **Richards** informe **Spring** du décès de **Tanto** et lui rappelle les accusations qui pèsent sur elle : le témoignage de **Colby**, son manque d'alibi pour minuit et les paquets trouvés chez elle. Il lui dit que personnellement, il ne croit pas à sa culpabilité

et que pour prouver son innocence, il a besoin d'avoir les mains libres. Il a un ami qui tient un hôtel, le **Dahut à Lone Park** et conseille à **Dona** d'aller y passer quelques jours de vacances le temps que tout s'éclaircisse. Cette solution permet au **FBI** de gagner du temps pour trouver une solution car le battage qu'il y aurait autour de l'arrestation de **Spring** ne le tente guère. **Dona** ne doit être sacrifiée qu'en tout dernier recours.

A l'époque où il dirigeait **ORION**, **Adam West** était devenu ami avec **Tiger Tanaka**, chef des services secrets japonais et lui avait présenté sa femme. Lors de la réouverture de la **Fondation**, **Gwen** a informé **Tiger** qu'**ORION** reprenait du service. En apprenant la mort de son agent, **Tanaka** s'est rendu à **Los Angeles** et a préféré contacter la **Fondation ORION** plutôt que les services officiels qu'il soupçonne. L'**AO** (Agent d'**ORION**) engagé dans le TS-1 est contacté par **Gwen** et **Tanaka** qui lui révèlent la mort de **Tanto** (et sa profession). **Gwen** avait par le passé rencontré **Crow** et sait qu'il est du **FBI**. Elle a décidé d'enquêter sur lui et propose à l'**AO** quelques jours de vacances à l'hôtel du **Dahut à Lone Peak** où il pourra enquêter discrètement sur **Dona Spring**.

II. Le plan

Harry Bronson dirige une usine d'état chargée de la fabrication du papier monnaie située à **Bakersfield**. Sa femme, **Jane** a mis un plan au point. Elle sait que le seul moyen de s'emparer du papier est lors de son transport pour **Los Angeles**. En cuisinant son mari, elle a réussi un premier coup mais son mari méfiant, ne lui a ensuite plus parlé de ses affaires. Elle a alors décidé d'utiliser **Kate Blake**, la secrétaire de **Harry Bronson** et de s'allier avec **George Boyfriend** qui dirige une société d'import-export. C'est **Boyfriend** qui séduit **Kate** afin qu'elle lui communique les dates du transport. L'idée lui est venue d'écouler les faux billets à l'étranger où on risque moins de découvrir que plusieurs billets ont le même numéro. Elle a aussi dressé un chien (équipé d'un explosif) à courir après les camions pour intercepter le fourgon. Tout serait parfait si le chien ne s'était pas fait renversé par le camion sans que l'explosif se déclenche.

III. Une mort de chien

Dona est dans son véhicule sur la route qui conduit à **Lone Peak**, une petite station située entre **Los Angeles** et **Bakersfield**. La nuit est tombée et dans la lumière des phares, elle voit un petit Loulou de Poméranie qui se tortille sur la chaussée. Il n'y a plus rien à faire pour le chien si ce n'est abrégé ses souffrances. Il a été écrasé par un véhicule. Il porte un étrange collier en métal ressemblant à une sorte de boudin du diamètre d'un boyau de vélo renflé sur le dessus avec une tige d'acier de 5 cm terminée par une petite boule percée de trous.

Note au MJ : Si **Spring** ne prend pas le collier, l'**AO** passera par la même route et pourra lui aussi le trouver. Il ne sera pas possible aux Héros d'ouvrir le collier, de comprendre son utilité ou de provoquer l'explosion.

Dona peut ensuite passer une dizaine de jours au **Dahut** éventuellement sous la surveillance de l'**AO**. Elle y fait la connaissance de **Tom Lorre** un mannequin masculin fort sympathique qui lui fait la cour plus par politesse qu'autre chose. Le MJ doit alors se débrouiller pour que **Tom** se retrouve seul avec le collier qui lui explose dans les mains, le tuant sur le coup.

IV. Andy, le fossoyeur

L'**AO** est alerté par l'explosion. Si comme on le lui a demandé, il en informe **Gwen**, elle lui demande de s'en occuper officiellement. Il peut alors faire connaissance avec **Dona**. Un jet de *Savoir – Littérature* réussi permet de se souvenir de *Kaputt*, l'œuvre de **Malaparte** dans laquelle il raconte que lors de la campagne de **Russie**, les **Soviets** avaient dressé des chiens à faire sauter les panzers allemands. Pour cela, ils leur avaient appris à chercher de la nourriture sous ces engins. Lorsque les blindés allemands arrivaient, ils lâchaient les chiens affamés sur eux. Or les chiens portaient une charge d'explosif autour du cou et une antenne servait de détonateur.

Les Héros n'ont qu'un seul début de piste, l'endroit où a été trouvé le chien près du petit village de **Nicebull**. Le bar du village n'est pas loin de la route. Si on parle du chien à la patronne, elle s'en souvient. Elle dit qu'il n'était pas du village et qu'il a du être ramassé par **Andy**, le fossoyeur qui habite dans une cabane au fond d'un champ.

En allant à la cabane, les Héros trouvent **Andy** endormi et saoul. Si on lui parle du chien, il dit d'abord : « *Vous aussi !...* » puis il se met à pleurer en disant que ce n'est pas lui qui a pris le collier. Il refuse ensuite de parler. Le meilleur moyen de l'y obliger est de fouiller la cabane (*Recherche*) où se trouve une boîte à soldat contenant 640 \$. Il est prêt à tout pour sauver son argent. Il avoue alors qu'une dame est venue lui demander le chien. Il lui a donné et elle a demandé le collier. Elle l'a menacé avec une arme puis elle a fini par le croire. Elle lui a ensuite donné 700 \$ pour qu'il se taise sans quoi elle le tuerait. La fille (selon **Andy**) a la trentaine, elle est grande, mince brune, des yeux noirs et des lèvres charnues. Elle portait un imperméable bleu clair et portait à un doigt de la main droite une bague ornée d'une énorme pierre bleue. Il sait aussi qu'elle est venue à vélo.

V. Une petite propriété tranquille

En faisant le tour du village, un jet d'*Intelligence* permet de réaliser que le poste à essence est un passage presque obligé pour beaucoup de véhicules passant sur cette route. Si on décrit la fille au pompiste, il se souvient d'elle et dit qu'elle était dans une **Mercedes** noire avec un **Arabe** bien habillé. Il indique aussi le chemin d'où elle venait. En le suivant, les Héros arrivent dans un hameau où on peut leur indiquer que le couple loue depuis peu une propriété un peu plus loin dans un endroit paumé. La maison en question a quatre murs avec un toit par-dessus et une cheminée. Elle est entourée d'horties. La propriété est entourée d'une barrière de fils barbelés. Un portail de bois fermant grâce à un cercle de fer passé sur deux montants complètent l'ensemble. Il n'y a personne et la porte n'est pas fermée à clé. Il y a une cuisine rustique, trois chambres dont deux avec les matelas roulés sur les sommiers. Dans la cuisine, on peut trouver un tube de dentifrice presque vide, un crayon à sourcil et un flacon de **Guerlain**. Un jet d'*Intelligence* permet de réaliser que le chemin menant jusqu'à la maison est trop petit pour un **Mercedes** et qu'il n'y a pas de trace de pneus. En revenant sur leur pas, les Héros trouvent un chemin plus large menant à un jardin. Là, ils voient des traces de pneus et d'huile. Leur odorat (*Perception FD 18*) ou leur vue (*Perception FD 22*) leur font remarquer que l'épouvantail dégage une forte odeur de pourriture et qu'il est entouré de mouches. En allant l'examiner,

ils découvrent le cadavre d'un **Arabe** ainsi dissimulé.

En questionnant les enfants du hameau, les Héros apprennent que la fille est partie depuis la veille, qu'ils étaient là depuis trois semaines, que la maison appartient à M. **Reslin**, l'adjoint du maire, et que **Fifi**, leur chien, avait l'habitude courir après les camions.

Si les Héros vont voir **Reslin**, ils le trouvent chez lui en train de jouer aux cartes. Il leur dit qu'il suffit de voir les annonces à la mairie pour savoir que la maison était à louer. Le couple s'est présenté sous le nom de **Visteli** et venaient de **Los Angeles** (si on en croit l'immatriculation de leur voiture). Ils ont loué pour deux mois et leur chien était attaché dans la voiture.

VI. Kristina Thomson

En passant devant le bureau de poste, un jet de *Sixième FD 14* leur indique qu'il y a peut-être quelque chose d'intéressant à trouver. La personne y travaillant est la charmante **Kristina Thomson**. Elle apprend aux Héros que la femme venait tous les jours demander s'il n'y avait rien en poste restante pour elle. Un jour elle a eu le télégramme suivant : « *Passerons le* (jour où le Héros a trouvé le chien) *à* (une heure avant le passage du Héros), *camion Mac White Cross* ». Elle ne se souvient plus du nom mais elle se souvient qu'elle l'avait trouvé rigolo (il s'agit de **Boyfriend**). **Kristina** est tout à fait partante pour faire plus ample connaissance avec un bel aventurier. Dans ce cas, elle l'emmènera chez elle. Là, le Héros peut trouver diverses photos de **Kristina** dans des cadres. Sur l'une où elle pose devant la poste, on peut voir en second plan l'arrière d'une **Mercedes** noire avec un chien blanc qui passe son museau par la fenêtre. Cette photo a été prise il y a trois semaines et **Kristina** se souvient que les **Visteli** sont passés à la poste ce jour là. Cette photo permet de lire la plaque d'immatriculation du véhicule.

Note au MJ : Cette information est capitale pour la suite, si les Héros ne la trouvent pas, le MJ peut utiliser un *Décision Scénaristique* pour la leur communiquer.

L'**AO** peut contacter **Gwen** pour avoir des informations grâce aux ordinateurs de la base. Il n'y a rien concernant le camion du télégramme mais les Héros peuvent apprendre

que la **Mercedes** appartient à un certain **George Boyfriend**, résidant à **Los Angeles**.

(il a effectivement déclaré le vol depuis trois semaines). Les Héros devraient se souvenir que **Kristina** a parlé d'un nom rigolo. Si les Héros lui parlent de **Boyfriend**, elle se souviendra qu'il s'agit bien de ce nom.

VII. George Boyfriend

Si les Héros rendent visite à **Boyfriend**, ce dernier leur dit que sa voiture lui a été volée

Identité : George Boyfriend							
Cha	Int	Per	Vol	Con	Dex	For	Ref
12 (6)	9 (5)	8 (4)	12 (6)	12 (6)	11 (6)	14 (7)	8 (4)
Chance		Energie		Bonus Con		Bonus For	
5		60		3+3 / 3+6		+ 1d8	
Blessure		Revenus		Economies		Main directrice	
B		Commun		1		Gauche	
Compétences							
Agilité	2/8	Armes de jet			Armes lourdes		
Astrogation		Bluff		1/7	Combat à distance		2/7
Combat à mains nues A		Combat à mains nues D			Combat armé A		
Combat armé D		Commandement			Conduite		4/9
Crochetage		Cryptographie			Culture Los Angeles		8/13
Déguisement		Electronique			Equitation		
Escalade		Esquive		1/5	Explosifs		
Expression :		Falsification		3/9	Furtivité		
Informatique	2/7	Jeu			Natation		
Nautisme		Orientation			Persuasion		2/8
Pickpocket		Pilotage			Premiers soins		
Recherche	1/5	Savoir Affaires		3/8	Séduction		
Sixième sens	4/10	Technique					
Atouts				Faiblesse			
Immunité naturelle : tétanos (1) Dur à cuir (3) Sommeil léger (1)				Obsession : Par l'idée qu'un destin unique l'attend (2) Fidèle (1) Superstition (1) Curiosité (2)			
Langues et Maîtrises		Points de folies et Folies		Domaines et Renommée			
Anglais (M)		/		/			
Combat à mains nues							
Initiative	Attaque		Défense		Dégâts		Blessure
4	7		6		1d6 + 1d8		B

Note au MJ : Il n'y a pour le moment aucune preuve contre **Boyfriend** et dans l'intérêt d'**ORION**, les Héros ne devraient ni le secouer ni l'arrêter.

Cependant, si les Héros se réfèrent aux ordinateurs d'**ORION**, ils apprennent que **Boyfriend** est propriétaire d'un entrepôt à la sortie de **Los Angeles**. Y pénétrer n'est pas trop difficile (*Crochetage Moyen*) car il n'est pas gardé et n'a pas de système d'alarme. L'entrepôt contient des ballots de soie et une bascule. En examinant la bascule (*Recherche Moyen*) ou la pièce (*Recherche Difficile*) avec

attention, on constate que l'aiguille de la bascule reste fixe même si on met un poids sur le plateau. Il s'agit en fait d'une bascule bidon dont le plateau sert à dissimuler une trappe. Une échelle de fer donne accès à un couloir qui mène à une lourde porte de bois fermée par un énorme cadenas (*Crochetage Difficile*). Derrière il y a une petite pièce au milieu de laquelle se trouve un gros rouleau de papier blanc d'une cinquantaine de kilos.

Note au MJ : Il s'agit du papier à billet volé lors de la première tentative de **Jane Bronson**.

Les Héros peuvent deviner de quoi il s'agit et le matériel de la base pourra leur en donner confirmation.

VIII. Chacun pour soi (MJ)

Tout ne va pas pour le mieux dans l'organisation de **Jane Bronson**. **Boyfriend** et l'**Arabe** ont décidé de voler de leurs propres ailes. Lors du premier vol, ils ont détourné une partie du papier volé et l'ont caché dans l'entrepôt de **Boyfriend**. Ils pensaient que **Jane** en voulait trop et elle leur faisait peur. Ils ont décidé de faire échouer le second vol. Pour cela, l'**Arabe** a bricolé le collier du chien pour qu'il n'explose pas. **Jane** l'a compris et a supprimé l'**Arabe**. L'organisation compte un autre membre, il s'agit de **Sean Lachance** qui est à la fois l'imprimeur, l'homme de main et le superviseur de l'opération. Il est à **Los Angeles** le jour les Héros trouvent l'entrepôt. Ce que les Héros ne peuvent pas remarquer, c'est qu'en actionnant la trappe de l'entrepôt, ils déclenchent une alarme dans une maison proche où se trouve **Clint Biggles**, un petit truand employé pour monter la garde. **Clint** en informe **Lachance** qui, en allant faire un tour dans l'entrepôt, découvre le rouleau de papier et comprend que **Boyfriend** les a doublés. Il en a confirmation avec le fait que **Boyfriend** a déclaré volée la voiture avec laquelle **Jane** roule depuis trois semaines. **Lachance** abat **Boyfriend** et laisse son cadavre dans le souterrain sans en informer **Biggles**. Bien entendu les actions des Héros peuvent modifier ces plans. Il est important à ce stade de l'aventure que les Héros ne capturent pas **Lachance** vivant. Quant à **Boyfriend**, s'il est arrêté, il se dit victime d'une machination et demande un avocat.

IX. White Cross

A un moment donné, l'un des Héros voit passer un camion de transport de la société **White Cross** (logo : une croix blanche). Dès lors, il lui est facile de retrouver cette petite société. Là, ils peuvent apprendre les informations suivantes. Cette maison de transport a eu un camion de marque **Mac** en service la fameuse nuit sur la ligne **Fresno – Bakersfield – Los Angeles**. Il a transporté des fruits de **Fresno** à **Bakersfield**. Là, il a pris un chargement de papier monnaie destiné à la banque de **Los Angeles**. Le camion est arrivé à bon port. Seul incident de parcours, il a écrasé un chien.

X. Clint Biggles

Si les Héros retournent à l'entrepôt, ils trouvent le cadavre de **Boyfriend**, une balle dans la tête, en bas de l'échelle. L'ouverture de la trappe a maintenant mis en évidence le film du système d'alarme (maintenant désactivé) - *Per* moyen. En suivant le fil, on arrive à la maison où se trouve **Biggles**. Tout Héros ayant eu une activité liée plus ou moins à celle de la police connaît déjà **Biggles** et sait qu'il s'agit d'un petit truand peu dangereux. Il ne fait aucune difficulté pour se faire arrêter d'autant plus qu'il a l'impression de faire un travail presque honnête. Il refuse cependant de parler. Si on le secoue un peu, il dit qu'il est payé pour faire des courses. Un jet de *Sixième sens* permet de réaliser que **Clint** est mort de peur. La raison en est simple, **Jane Bronson** se trouve dans la pièce d'à côté. Lorsque **Clint** est sur le point de parler ou qu'un Héros se dirige vers elle, elle met fin au débat en lançant une grenade (*Initiative -6, Attaque -5, Dégâts 4d10 (10 m) / 3d10 (20 m) / 2d10 (30 m), Blessure J / G / D : Lancée avec une CB de 10*). Un jet de *Per* difficile (moyen si le jet de *Sixième sens* sur **Clint** a été réussi) permet de voir que la main qui a lancé la grenade porte une grosse bague bleue. Les Héros n'ont pas le temps de relancer la grenade mais peuvent plonger (*Esquive*) pour se mettre à l'abri. En cas de réussite, ils ne perdent que des *Point d'Energie*, sinon, ils subissent directement une blessure. Ils sont de toutes façons un peu sonnés et ont juste le temps de voir une **Mercedes** noire se fondre dans la nuit (ou ailleurs si c'est le jour). Quant à **Biggles**, il trouve la mort dans l'explosion. En fouillant la maison, les Héros trouvent une valise contenant 5 000 000 \$ (ils sont faux).

Quelques temps plus tard, la **Mercedes** noire est retrouvée par un policier. Au moment où **Jane** vient reprendre la voiture, le policier lui demande si elle lui appartient, ce qui la met en éveil et lui permet de partir.

XI. La fabrique de papier

Les Héros peuvent décider de se rendre à **Bakersfield** où se trouve l'usine de fabrication de papier monnaie. Il leur est possible d'en rencontrer le directeur : **Harry Bronson**. Ce dernier leur explique comment le papier est fabriqué et leur montre les nombreux systèmes de sécurité. Ceci pour montrer aux Héros que le meilleur moyen de voler le papier est pendant son transport. Il leur explique que le papier est transporté en

camions plombés. Avant, ils le transportaient eux-mêmes mais ils ont eu un accident l'an passé. Leur camion a percuté un arbre et a pris feu (c'est bien entendu le premier vol de **Jane**). Le chauffeur et le convoyeur ont péri et le véhicule a brûlé laissant croire que son chargement aussi. C'est depuis cette date qu'ils ont fait appel à la **White Cross**. Si les Héros ont amené un échantillon du papier qu'ils ont trouvé, une rapide analyse confirme qu'il vient bien de cette usine. **Bronson** leur apprend aussi qu'il y a plusieurs contrôles sur le trajet. L'un d'eux se trouve 4 km avant **Nicebull**. Autre mesure de sécurité : c'est la banque de **Los Angeles** qui décide de l'heure du départ, du trajet précis et des patrouilles de contrôle. **Bronson** reçoit personnellement ces informations par pli cacheté. Après en avoir pris connaissance, il le remet à sa secrétaire **Kate Blake** qui le classe dans un dossier spécial qu'il enferme dans son coffre dont il est le seul à connaître la combinaison.

XII. La faille dans l'édifice

Les Héros devraient vite comprendre que la fuite d'informations ne peut provenir que de **Kate Blake**. **Harry Bronson** pourra leur donner l'adresse de la secrétaire. Cette dernière (considérer ses **CB** à 9) ne veut tout d'abord rien dire mais il n'est pas trop difficile de la faire parler. Elle avoue alors avoir une liaison avec **Boyfriend** à qui elle a communiqué des informations concernant le transport du papier monnaie.

Les derniers événements ont fait comprendre à **Jane** que les choses prenaient une nouvelle tournure. Pour éviter que l'on

remonte jusqu'à elle, elle a décidé de supprimer **Kate Blake**. Pour cela, elle lui passe un coup de fil lui demandant de lui rendre visite. Cela inquiète **Kate** car elle a aussi une liaison avec **Harry Bronson** et craint que sa femme ait tout découvert. Elle doit aller à son rendez-vous après son travail. L'usine n'étant pas très éloignée de la maison des **Bronson**, **Kate** s'y rend à pied. Par mesure de sécurité la bobine de la voiture des Héros a été mise hors service. Lorsque **Kate** est sur le trajet, une voiture profite de la descente pour la suivre sans mettre son moteur. Il y a des travaux et un marteau-piqueur empêche les Héros d'avertir **Kate** sauf s'ils provoquent un bruit violent par exemple en tirant en l'air. Si les Héros ne font rien, **Kate** est renversée et tuée. Si elle est prévenue, elle parvient à s'écarter à temps. Le conducteur s'échappe (c'est **Lachance**).

Si on appelle Madame **Bronson**, elle prétend ne jamais avoir téléphoné à **Kate**. Si les Héros font la description de la femme en bleu à **Kate**, elle peut confirmer que cela correspond à **Jane Bronson**.

Jane Bronson refuse de recevoir les Héros et ils doivent entrer de force pour la voir. Il peut être possible de surprendre la conversation téléphonique suivant (entre **Jane** et **Lachance**) : « *Je m'en suis bien aperçue... Je crois qu'il vaut mieux surseoir pour l'instant... C'est ça, je vous tiendrai au courant* ». Si **Jane** se sent piégée, elle tente d'avaler le poison contenu dans sa bague, ce qui la tuera en quelques secondes.

Identité : Jane Bronson (Maître)							
Cha	Int	Per	Vol	Con	Dex	For	Ref
16 (8)	9 (5)	9 (5)	9 (5)	6 (3)	8 (4)	3 (2)	8 (4)
Chance		Energie		Bonus Con		Bonus For	
18		40		2		0	
Blessure		Revenus		Economies		Main directrice	
A		Aisé		3		Droite	
Compétences							
Agilité		Armes de jet	12/15	Armes lourdes			
Astrogation		Bluff		Combat à distance			
Combat à mains nues A	1/4	Combat à mains nues D	2/5	Combat armé A			
Combat armé D		Commandement		Conduite		20/25	
Crochetage		Cryptographie		Culture :			
Déguisement		Electronique		Equitation			
Escalade		Esquive		Explosifs			
Expression : Comédie	12/20	Falsification		Furtivité		3/8	
Informatique		Jeu		Natation			
Nautisme		Orientation		Persuasion		4/11	
Pickpocket		Pilotage		Premiers soins			
Recherche	11/16	Savoir : Histoire / Politique	1/6	Séduction		9/17	
Sixième sens		Technique					
Atouts				Faiblesse			
Force de caractère 3 Courage 3				Claustrophobie 1 Allergie (laine) 4 Phobie 3 (fêtes)			
Langues et Maîtrises		Points de folies et Folies		Domaines et Renommée			
Anglais (M)		19		Circuit automobiles : 6			
Combat à mains nues							
Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Blessure			
5	4	5	1d6	A			

XIII.L'imprimerie

Si les Héros demandent quel numéro vient d'être appelé du poste des **Bronson**, la police peut leur dire qu'il s'agit d'une petite imprimerie de **Bakersfield** appartenant à un certain **Sean Lachance**. Ce dernier est sur ses gardes et vend chèrement sa peau

n'hésitant pas à tuer pour s'échapper. Si les Héros sont en trop fâcheuse posture, la police peut arriver en renfort. En effet, **Kristina** a reconnu l'**Arabe** dont la photo est passée dans le journal suite à la découverte du corps et s'est souvenue qu'un jour il a téléphoné à un certain **Sean Lachance** à **Bakersfield**. Elle a aussitôt prévenu la police.

Identité : Sean Lachance (Maître)							
Cha	Int	Per	Vol	Con	Dex	For	Ref
8 (4)	12 (6)	13 (7)	6 (3)	9 (5)	13 (7)	12 (6)	14 (7)
Chance		Energie		Bonus Con		Bonus For	
17		40		3		+1d6	
Blessure		Revenus		Economies		Main directrice	
B		Moyen		3		Droite	
Compétences							
Agilité		Armes de jet	10/17	Armes lourdes			
Astrogation		Bluff		Combat à distance		13/20	
Combat à mains nues A	6/13	Combat à mains nues D	2/9	Combat armé A		11/18	
Combat armé D	8/15	Commandement		Conduite		3/10	
Crochetage		Cryptographie		Culture :			
Déguisement		Electronique		Equitation			
Escalade		Esquive		Explosifs			
Expression : Peinture	3/10	Falsification	18/25	Furtivité		2/7	
Informatique		Jeu		Natation			
Nautisme		Orientation		Persuasion			
Pickpocket		Pilotage		Premiers soins			
Recherche		Savoir : Imprimerie	6/12	Séduction			
Sixième sens	7/14	Technique	1/8	Expression : Photographie		12/19	
Atouts				Faiblesse			
Courage 3				Cupidité 3			
Langues et Maîtrises		Points de folies et Folies		Domaines et Renommée			
Anglais (M)		11		/			
Combat à mains nues							
Initiative		Attaque		Défense		Dégâts	Blessure
13		13		9		2d6	B
Combat armé							
Arme	Initiative	Attaque	Défense	Dégâts	Blessure		
Couteau	23	21	11	2d6	B		
Combat à distance							
Arme	Initiative	Attaque	Dégâts	Blessure	Portée	Munitions	
Walther PPK	22	21	2d10	D	9/35/54	7	

XIV. Conclusion

Pendant ce temps, **Gwen Garrett** et **Tiger Tanaka** n'ont pas perdu leur temps. Ils ont démonté toute la machination et ont mis au point un compromis avec **Paul Richards**. **Tanaka** arrange la mort de **Tanto** avec son

gouvernement, **Arnold Crow** est inculpé, **Trish Colby** est relâchée et les accusations portées contre le Héros sont levées.

Bien entendu, si le nouveau Héros s'est bien comporté au cours de cette mission, **Gwen** lui propose de rejoindre **ORION** après en avoir discuté avec le Héros du **TS-1**.

Fin

Le 25/02/1992