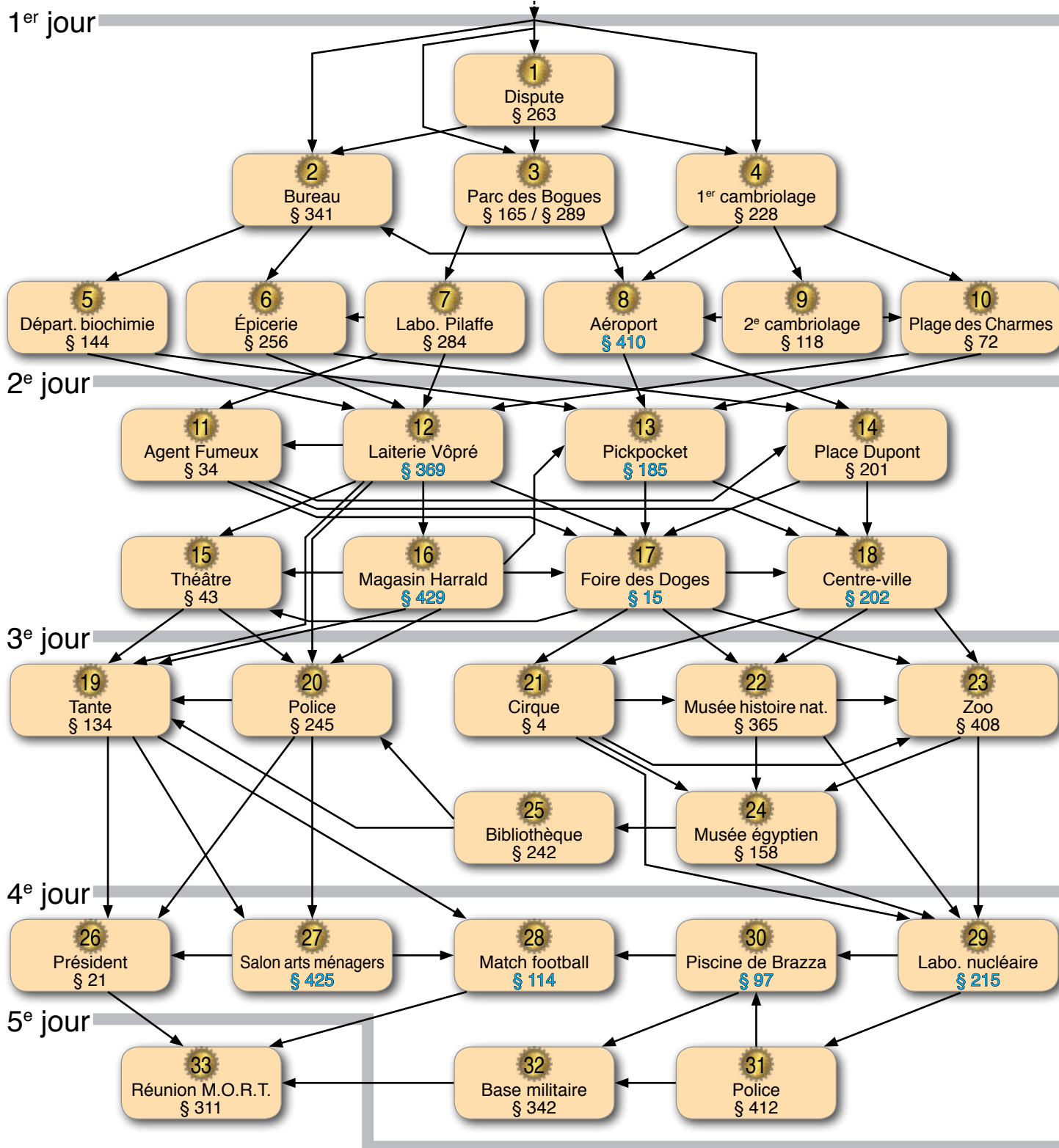



Rendez-vous avec la M.O.R.T.

Diagramme du fil des événements



Légende explicative

-  Référence au résumé
- Texte en bleu** Passage pour information ou objet indispensable
- Texte en orange** Information ou objet demandé; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Repérage d'un lien dépourvu de flèche

<p>Intro 88 Intro 108 Intro 127 Intro 152 Intro 222 Intro 280 Intro 312</p>		<p>Indices préliminaires</p> <p>Souffle énergie / AMI: Gang Alchimistes attaquera Crédit prévoyant coin 128^e rue / 10^e avenue.</p> <p>Superforce / Pouvoirs psi: Le millionnaire Richard Léthune réside au n° 113 de la 58^e rue.</p> <p>Superforce: À proximité de la nouvelle résidence du criminel Bouffon Cruel, faire – 50 au n° de §.</p> <p>Pouvoirs psi / AMI: Jean-Marie Scoffier, jeune garçon aux rêves réalistes, habite la 100^e rue.</p> <p>Pouvoirs psi/Souffle énergie: Le Chat-Tigre issu de Mater peut se transformer en chat inoffensif.</p> <p>Tous les quatre superpouvoirs: Richard Mercier est le Bourreau, Helma Geler est la Reine froide, Paul le Borgne est le Docteur Macabre qui cambriolera une pharmacie dès son évasion.</p> <p>Superforce / Souffle énergie: Paul le Borgne et Paulo Face de Rat connaissent les détails de l'attentat prévu contre le Président à son arrivée à Titan.</p>
<p>1</p>	<p>263</p>	<p>Dispute: → <u>Tel quel:</u> – 1 ENDURANCE → <u>Se changer chez soi:</u> + 1 ENDURANCE 2</p> <p>→ <u>Justicier:</u> → <u>Pouvoir psi:</u> → <u>Acheter journal:</u> 4</p> <p>→ <u>Sinon:</u> → <u>Parc des Bogues:</u> 3 § 165</p> <p>→ <u>AMI:</u> → <u>Bureau:</u> 2</p>
<p>2</p>	<p>341</p>	<p>Bureau: → <u>Travail:</u> Prochain méfait agent Fumeux: Déduire 20 au § dès qu'il pleut 5 6</p> <p>→ <u>Justicier:</u> → <u>Secourir:</u> → <u>Sinon:</u> + 1 RÉUSSITE 5 6</p> <p>→ <u>AMI:</u> 5 6</p> <p>→ <u>Superforce:</u> + indice «Assemblée M.O.R.T. face 35» + 2 RÉUSSITE 5 6</p> <p>→ <u>Attendre:</u> – 1 RÉUSSITE 5 6</p> <p>→ <u>Précipiter rue:</u> → <u>Attendre:</u> 5 6</p> <p>Prévention explosion = 5 Voir boutique = 6</p>
<p>3</p>	<p>165 289</p>	<p>Parc des Bogues: → <u>Perte de temps:</u> 7 8</p> <p>→ <u>Justicier:</u> 7 8</p> <p>→ <u>Inspecter buissons:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> 7 8</p> <p>→ <u>Chance:</u> + médaillon en or</p> <p>Parc des Bogues: → <u>Justicier:</u> → <u>Examiner serviette:</u></p> <p>→ <u>Se précipiter:</u> 7 8</p> <p>→ <u>Examiner corps:</u> → <u>Laisser faire police:</u> 7 8</p> <p>→ <u>Domicile victime:</u> → <u>Pouvoirs psi:</u> 7 8</p> <p>→ <u>Bureau Compagnie de sécurité:</u> 7 8</p> <p>→ <u>Montrer à bijoutier:</u> 7 8</p> <p>→ <u>Porter bijou à la police:</u> – médaillon en or 7 8</p> <p>→ <u>Autre adresse:</u> Richard Léthune: immeuble 113 + rue 58 = § 171</p> <p>→ <u>Sinon:</u> 1^{ER} GORILLE: HABILITÉ 8 / ENDUR. 9 2^E GORILLE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 8 <u>Vainqueur:</u></p> <p>→ <u>Souffle énergie:</u> + 3 RÉUSSITE 7 8</p> <p>→ <u>RICHARD LÉTHUNE:</u> HAB. 9 / END. 8 <u>Vainqueur:</u> + 3 RÉUSSITE 7 8</p> <p>Laboratoires Pilaffe = 7 Aéroport = 8</p>

<p>4</p>	<p>228</p>	<p>1^{er} cambriolage:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer à lire: + Tél. Suzanne = 05 55 99 99 → Travailler: 2 Mener enquête: → Interroger vigile / gardien: → Souffle énergie: - 2 ENDURANCE Interroger policier: → Interroger directeur: → Sinon: - 2 ENDUR. / - 1 HABILITÉ sauf si Superforce Interroger policier: → Interroger directeur: → Inutile: Sinon: → Essayer à nouveau: - 2 ENDURANCE Inspecter plage Charmes: 10 Autre décision: 9 Autre cambriolage: 128^e rue - 10^e avenue = § 118 Aéroport: 8 Propriétaires coffres: Déduire 20 au n° de § si établi preuve activités Helma Geler Inspecter plage Charmes: 10 Autre décision: 9 Autre cambriolage: 128^e rue - 10^e avenue = § 118 Inspecter plage Charmes: 10 Aéroport: 8
<p>5</p>	<p>144</p>	<p>Département biochimie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sinon: → Jeter par fenêtre: - 1 HABILITÉ / - 2 RÉUSSITE + 6 ENDURANCE 12 13 AMI: + 1 RÉUSSITE + 6 ENDURANCE 12 13 Saisir: - 2 HABILITÉ → Lancer par fenêtre: - 2 RÉUSSITE + 6 ENDURANCE 12 13 Extincteur: + 6 ENDURANCE 12 13 Laiterie Vôpré = 12 Pickpocket = 13
<p>6</p>	<p>256</p>	<p>Épicerie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saisir objet: + couvercle poubelle → Souffle énergie: - 1 RÉUSSITE Arrêter voleur: → Pouvoirs psi: - 1 RÉUSSITE Sinon: - 1 RÉUSSITE → AMI: - 1 RÉUSSITE Propriétaire: Déduire 20 au n° de § si établi preuve activités Helma Geler + 1 CHANCE / + 6 END. 12 14 Ne pas s'attarder: + 6 ENDURANCE 12 14 Laiterie Vôpré = 12 Atroupement = 14
<p>7</p>	<p>284</p>	<p>Laboratoires Pilaffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pouvoirs psi: Tenter chance → Malchance: 1^{ER} CHIEN IONIQUE: HABIL. 7 / ENDUR. 5 Superforce: → AMI: → Souffle énergie: → Chance: CHIEN IONIQUE: HAB. 7 / END. 5 Lancer 1 dé Vainqueur: → 1 à 4: Combattre le nombre de chiens donné par le dé 5 ou 6 / Combattre autres chiens: 1^{ER} CHIEN IONIQUE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 5 2^E CHIEN IONIQUE: HABILITÉ 6 / ENDUR. 5 3^E CHIEN IONIQUE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 6 4^E CHIEN IONIQUE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 7 Lancer un dé à chaque perte d'assaut • 1 à 3: - 2 ENDURANCE • 4 ou 5: - 2 END. / - 1 force attaque • 6: Tenter chance: • Chance: - 3 END. • Malchance: FIN DU JEU Vainqueur: voir page suivante Perdu un assaut: Lancer un dé: • 1 à 3: - 3 ENDURANCE • 4 ou 5: - 2 ENDURANCE - 1 RÉUSSITE • 6: Tenter chance: • Chance: - 3 END. • Malchance: FIN DU JEU Vainqueur: Chiens restés dans le labo: Venu à bout de tous les chiens: voir page suivante

		<p style="text-align: center;"> Vainqueur: + 1 à 4 RÉUSSITE → <u>À leur rencontre:</u> (6) ← Venu à bout de tous les chiens: + 1 à 4 RÉUSSITE </p> <p style="text-align: center;"> <u>Porte dérobée:</u> ← + 6 ENDURANCE → Autre chose s'il pleut: § 293 - 20 = § 273 (11) </p> <p style="text-align: center;"> Laiterie: (12) </p>
<p>(8) 410</p>		<p>Aéroport:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Prénom Suzanne familier: → Additionner chiffres du n° de téléphone: aller au 0 + 5 + 5 + 5 + 9 + 9 + 9 + 9 = § 51 → Superforce: BOURREAU: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9 → Sinon: + 2 RÉUSSITE + 6 ENDURANCE (13 14) → Sinon: → FIN DU JEU → Pouvoirs psi: → Vainqueur en < 10 assauts: + 2 RÉUSSITE + 6 ENDURANCE (13 14) → Autre idée: Lancer 2 dés → Si < HABILITÉ: + 2 RÉUSSITE + 6 ENDURANCE (13 14) → Télépathie: Si ≥ HABILITÉ: + 6 ENDUR. (13 14) <p style="text-align: right;"> + date rendez-vous M.O.R.T. est le 27 + 2 RÉUSSITE + 6 ENDURANCE (13 14) Pickpocket = (13) Place Dupont = (14) </p>
<p>(9) 118</p>		<p>Second cambriolage:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Bondir sur individu: 1^{ER} ALCHIMISTE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 - 2 force attaque durant ce combat → Attendre extérieur: Tenter chance → Malchance: Sinon: Combattre: 1^{ER} ALCHIMISTE: HAB. 8 / END. 6; 2^E ALCHIMISTE: HAB. 7 / END. 7; 3^E ALCHIMISTE: HAB. 7 / END. 6; Vainqueur: + 4 RÉUSSITE (8 10) → Chance: → Superforce: + 4 RÉUSSITE (8 10) → AMI: → Utiliser: (8 10) → Perte d'un assaut: Tenter chance → Malchance: - 1 HABILITÉ - 2 ENDURANCE (8 10) → Chance: → Vainqueur: 1^{ER} ALCHIMISTE: HAB. 7 / END. 7; 2^E ALCHIMISTE: HAB. 7 / END. 6; Vainqueur: + 4 RÉUSSITE (8 10) <p style="text-align: center;"> Aéroport = (8) Plage des Charmes = (10) </p>
<p>(10) 72</p>		<p>Plage des Charmes:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Souffle énergie: Lancer 2 dés → Si ≤ HABILITÉ: + 6 ENDURANCE (12 13) → Si > HABILITÉ: (12 13) → Pouvoirs psi: → REQUIN: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 8 → Blessé 4 fois: + 6 ENDURANCE (12 13) → Superforce: → REQUIN: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 8 → Sinon: + Tél. capitaine Ménagerie est le 44 44 56 66 (ajouter 50 au n° de § devant cage aux lions) + 6 ENDURANCE (12 13) → AMI: → REQUIN: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 8 <p style="text-align: center;"> Laiterie Vôpré = (12) Pickpocket = (13) </p>

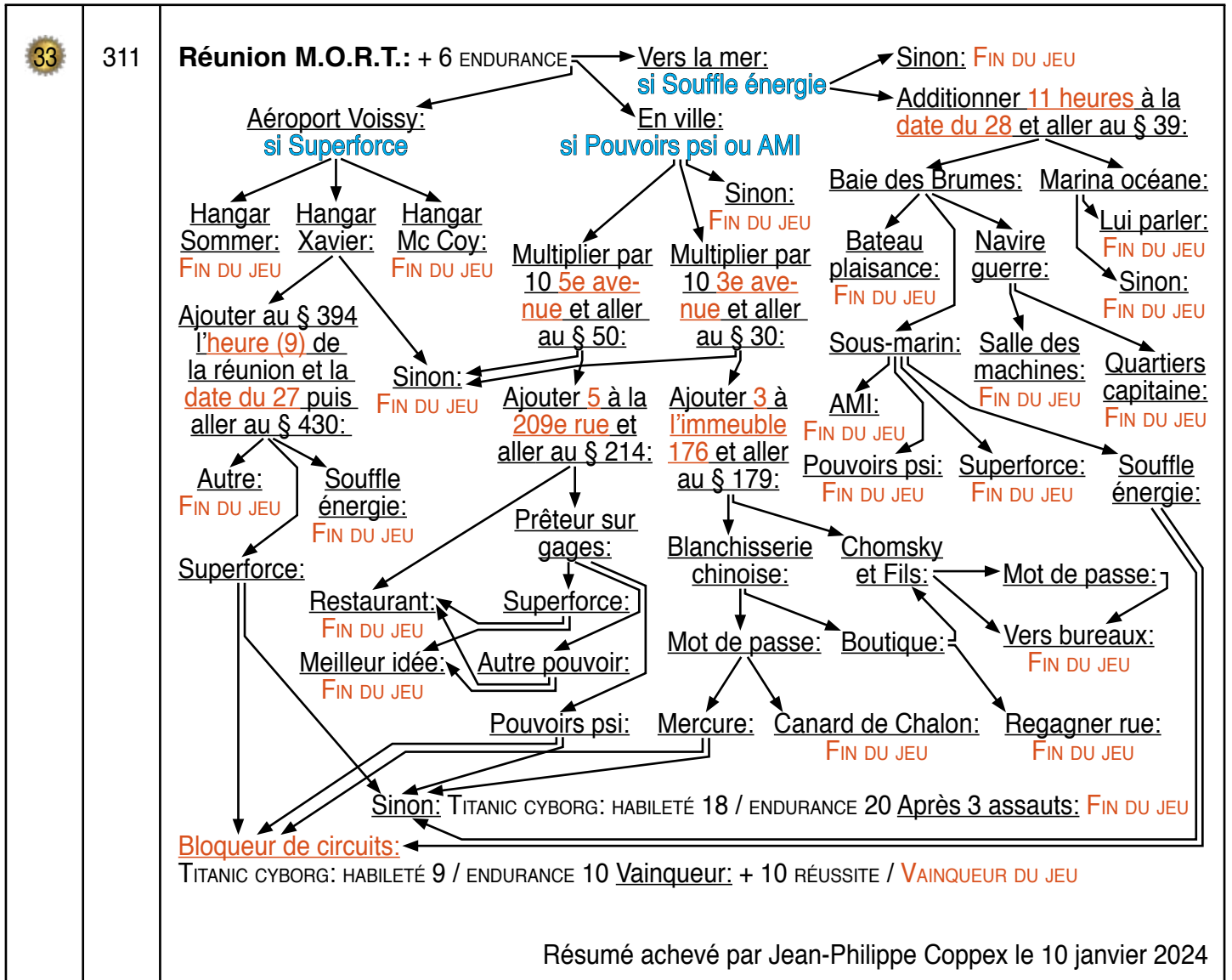
<p>11</p>	<p>34</p>	<p>Agent Fumeux:</p> <ul style="list-style-type: none"> Travaux du savant: → Souffle énergie: → Atteint: + 2 RÉUSSITE Attendre réveil: → Souffle énergie: → Manqué: Insister: → Souffle énergie: → Manqué: Travaux du savant: → Pouvoirs psi: → Manqué: Attendre réveil: → Pouvoirs psi: → Manqué: Insister: → Pouvoirs psi: → Manqué: Travaux du savant: → Superforce: + 2 RÉUSSITE → Manqué: Attendre réveil: → Superforce: + 2 RÉUSSITE → Manqué: Insister: → Superforce: + 2 RÉUSSITE → Manqué: Travaux du savant: → Sinon: → Bureau: → Foire des Doges: 17 Attendre réveil: → Sinon: → Bureau: → Foire des Doges: 17 Insister: → Sinon: → Bureau: → Foire des Doges: 17 Travaux du savant: → Sinon: → Gens excités: 14 Attendre réveil: → Sinon: → Gens excités: 14 Insister: → Sinon: → Gens excités: 14 Travaux du savant: → Sinon: → Poursuivre chemin: → Centre-ville: 18 Attendre réveil: → Sinon: → Poursuivre chemin: → Centre-ville: 18 Insister: → Sinon: → Poursuivre chemin: → Centre-ville: 18
<p>12</p>	<p>369</p>	<p>Laiterie Vôpré:</p> <ul style="list-style-type: none"> Chat dans refuge: CHAT-TIGRE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 → AMI: → Vainqueur: + 2 RÉUSSITE Arrêter bandit: BRONSKI: HABILITÉ 8 / ENDUR. 8 → Vainqueur: + information sur Lili Channel + 1 CHANCE / + 1 RÉUSSITE → Vainqueur: + indice sur Trappeur: ajouter 60 au n° de § si lettre T. → Vainqueur: + indice: réunion M.O.R.T. dans 5^e avenue Autre chose s'il pleut: § 67 - 20 = § 47 11 Bureau: → Magasin Harrald: 16 Bureau: → Foire des Doges: 17 Bureau: → Rentrer: → Théâtre: 15 Bureau: → Reposer: + 6 ENDURANCE / + 2 CHANCE 19 20 Pouvoirs psi: Combattre Chat-tigre Vainqueur: + indice: réunion M.O.R.T. dans 5^e avenue <p>Tante = 19 Police = 20</p>
<p>13</p>	<p>185</p>	<p>Pickpocket: Lancer 2 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si ≤ HABILITÉ: PICKPOCKET: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 → Vainqueur: → Confisquer cigarettes: → AMI: + adresse M.O.R.T. = 176 + acide phénolique Si < HABILITÉ: → Foire des Doges: 17 Plus tard: → Centre-ville: 18 Confisquer cigarettes: → Confisquer carte: + carte avec marque au coin 12^e rue / 2^e avenue Confisquer cigarettes: → Confisquer cassette: + indice sur Gustav Osborn: doubler n° § lors rencontre
<p>14</p>	<p>201</p>	<p>Place Dupont:</p> <ul style="list-style-type: none"> Superforce: CHONDRAQUE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 11 → Infligé 4 blessures: + 2 RÉUSSITE AMI: → Superforce: CHONDRAQUE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 11 Pouvoirs psi: → Superforce: CHONDRAQUE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 11 Souffle énergie: + 2 RÉUSSITE → Sinon: → Signer autographes: + 1 RÉUSSITE → Foire des Doges: 17 Souffle énergie: + 2 RÉUSSITE → Sinon: → Se diriger vers lui: + informations sur attentat contre le Président: ajouter 100 au § lorsque le Président sera annoncé + 1 CHANCE → Centre-ville: 18 Souffle énergie: + 2 RÉUSSITE → Sinon: → Certaine adresse: Jean-Marie Scoffier: ajouter n° rue 100 au § 138 = § 238 + 3 RÉUSSITE + indice: ajouter 50 au n° de § devant cage aux lions

<p>15</p>	<p>43</p>	<p>Théâtre: → Extérieur théâtre: Tenter chance → Malchance: + 2 CHANCE 19 20</p> <p>→ Couloirs: → Loge 3 / Chance: SERPENT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 Lancer un dé à chaque assaut perdu: • 1 ou 2: - 1 HABILITÉ durant 24 heures Vainqueur: + indice: Alec Gomil est le Destructeur: ajouter 100 au \$ à l'arrivée du Président / + 2 RÉUSSITE / + 4 CHANCE 19 20</p> <p>Rentrer: + 2 CHANCE 19 20</p> <p>Loge 1: → Loge 2: → Loge 3: + 2 CHANCE 19 20</p> <p>Tante = 19 Police = 20</p>
<p>16</p>	<p>429</p>	<p>Magasin Harrald: → Jouets: → Pouvoirs psi: 1^{ER} GUERRIER ARDENT: HABILITÉ 7 / ENDUR. 6 2^E GUERRIER ARDENT: HABILITÉ 6 / ENDUR. 6 3^E GUERRIER ARDENT: HABILITÉ 7 / ENDUR. 5 4^E GUERRIER ARDENT: HABILITÉ 7 / ENDUR. 5 Lancer un dé à chaque assaut perdu: • 1 ou 2: - 1 ENDURANCE supplémentaire Vainqueur:</p> <p>→ Superforce: → Souffle énergie: → Touché: → Poursuivre: + date réunion M.O.R.T. est le 28</p> <p>→ AMI: → Manqué: - 4 ENDUR. → Remis aux autorités: → À pied: → Ignorer:</p> <p>→ Librairie: → Foire des Doges: 17 → Rentrer: → Théâtre: 15 → Reposer: + 6 ENDURANCE + 2 CHANCE 19 20</p> <p>+ autant de points de RÉUSSITE que de guerriers capturés</p> <p>En métro: → Aider: 13</p>
<p>17</p>	<p>15</p>	<p>Foire des Doges: → Maison hantée: → Superforce: → Trouver Bouffon Cruel: \$ 248 - 50 = \$ 198 BOUFFON CRUEL: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 Vainqueur: + indice: réunion M.O.R.T. à 9 heures / + 3 RÉUSSITE</p> <p>→ AMI: → Pouvoirs psi ou Souffle énergie: → Examiner maison hantée:</p> <p>→ Autos tamponneuses: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: → Si ≤ HABILITÉ: → Rentrer:</p> <p>→ Montagnes russes: Grand huit: Lancer 2 dés → Palais glaces: → Chambre cyclone: + 1 RÉUSSITE → Trampoline: BOUFFON CRUEL: HABIL. 9 / ENDUR. 8 Vainqueur: + 3 RÉUSSITE</p> <p>→ Théâtre: 15 → Centre-ville: 18 → Rentrer: + 6 ENDURANCE 21 22 23</p>
<p>18</p>	<p>202</p>	<p>Centre-ville: → Interroger personnel: → Superforce: FIN DU JEU</p> <p>→ Suivre camionnette: → Ne rien faire: → Décire à la police: → Nouveaux indices: + douille métallique T. → Rechercher Trappeur: \$ 331 + 60 = \$ 391</p> <p>→ Sinon: → Magasin Flac: + album Michael Blackson 21 22 23</p> <p>→ Bijouterie Tartier: Déduire 30 du \$ si recherche de l'Empoisonneur + 1 CHANCE + 6 ENDURANCE 21 22 23</p> <p>→ Toit: TRAPPEUR: HAB. 8 / END. 7 Vainqueur: Déduire 40 du \$ pour rencontrer Roger Damien + 1 CHANCE / + 3 RÉUSSITE</p> <p>→ Escalier: FIN DU JEU</p>

<p>19</p>	<p>134</p>	<p>Tante: → <u>Traverser cimetière:</u> → <u>Souffle énergie:</u> – 6 END. à l'ennemi si décharge l'atteint → <u>Flâner par cimetière:</u> → <u>AMI:</u> – 3 HAB. à l'ennemi durant 6 assauts → <u>Pouvoirs psi:</u> – 4 END. à l'ennemi → <u>Superpouvoirs:</u> SPECTRE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u> 26 27 28 → <u>Sinon:</u> → <u>Deuxième décharge l'atteint:</u> 26 27 28 <u>Se défendre:</u> FIN DU JEU <u>Laisser faire:</u> – argent – 2 ENDURANCE 26 27 28 Cortège présidentiel = 26 Salon arts ménagers = 27 Match football = 28</p>
<p>20</p>	<p>245</p>	<p>Police: → <u>Courses:</u> → <u>Pharmacie:</u> → <u>Superforce:</u> TETRACHIRE: HABILITÉ 8 / ENDUR. 6 → <u>Hôpital:</u> → <u>AMI:</u> → HOMME-TIGRE: HABILITÉ 9 / ENDUR. 5 → <u>Examiner corps:</u> → DOCTEUR MACABRE: HABIL. 7 / ENDUR. 7 → <u>Rendre visite tante:</u> 19 → <u>Supermarché:</u> → <u>Pouvoirs psi:</u> FIN DU JEU → <u>Billets concert:</u> + 6 ENDURANCE 26 27 → <u>Fermer yeux:</u> → <u>Souffle énergie:</u> + indice: Rendez-vous M.O.R.T. changé à la Baie des Brumes + 3 RÉUSSITE → <u>L'arrêter:</u> FIN DU JEU → <u>Boutique informatique:</u> + indice sur attentat Président: ajouter 100 au § à l'arrivée dans 7^e avenue → <u>Rendre visite tante:</u> 19 → <u>Billets concert:</u> + 6 ENDURANCE 26 27 Cortège présidentiel = 26 Salon arts ménagers = 27</p>
<p>21</p>	<p>4</p>	<p>Cirque: → <u>Cage aux lions:</u> → <u>Pièce cachée:</u> § 310 + 50 = § 360 GRISS: HABIL. 8 / ENDUR. 6 → <u>Le suivre:</u> → <u>Autres preuves:</u> → <u>Après premier assaut:</u> → <u>Propriétaire cirque:</u> → <u>Arrêter dompteur:</u> – 2 RÉUSSITE → <u>Disparition animaux:</u> → <u>Pouvoirs psi:</u> → <u>AMI:</u> + mot de passe M.O.R.T. «Mercure» → <u>Musée histoire naturelle:</u> 22 → <u>Quitter cirque:</u> → <u>1^{ER} LION:</u> HAB. 8 / END. 9 → <u>Zoo:</u> 23 → <u>Musée égyptien:</u> 24 → <u>2^E LION:</u> HAB. 7 / END. 8 → <u>Ami Gaston:</u> Déduire 40 du § pour rencontrer Roger Damien + 1 CHANCE / + 6 END. 29 → <u>Musée égyptien:</u> 24 → <u>Vainqueur:</u> Déduire 20 au n° de § si établi preuve activités Helma Geler + 1 CHANCE / + 3 RÉUSSITE</p>
<p>22</p>	<p>365</p>	<p>Musée histoire naturelle: → <u>Grands mammifères:</u> → <u>Poursuivre enquête:</u> → <u>Zoo:</u> 23 → <u>Grands dinosaures:</u> → <u>Sinon / Hasard:</u> → <u>Rendre visite à Gaston:</u> Déduire 40 du § pour rencontrer Roger Damien + 1 CHANCE / + 6 ENDURANCE 29 → <u>Musée égyptien:</u> 24</p>
<p>23</p>	<p>408</p>	<p>Zoo: → <u>Suivre gardien:</u> → <u>Rentrer:</u> + infos sur Vladimir Otouski / + 1 CHANCE / + 6 END. 29 → <u>Musée antiquités égyptiennes:</u> 24</p>

<p>24</p>	<p>158</p>	<p>Musée égyptien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifie lui-même: → Examiner sarcophage: → Bibliothèque municipale: 25 Être accompagné: → Vérifier détail: → Bibliothèque municipale: 25 Interroger Gustav Osborn: § 135 x 2 = § 270 Sinon: → Se précipiter: FIN DU JEU Souffle énergie: - 4 ENDURANCE à chaque utilisation du Souffle → Combattre: + 2 RÉUSSITE Superforce: MOMIE: HABILITÉ 10 / ENDUR. 10 ENDURANCE ennemi = 4: + indice: réunion M.O.R.T. dans jet privé / + 4 RÉUSSITE → Rendre visite à Gaston: Déduire 40 du § pour rencontrer Roger Damien + 1 CHANCE / + 6 ENDURANCE 29 Fuir / S'échapper: - 2 RÉUSSITE
<p>25</p>	<p>242</p>	<p>Bibliothèque:</p> <ul style="list-style-type: none"> AMI: → Acide phénolique: Lancer 2 dés → Si ≤ HABILITÉ: + 5 RÉUSSITE 19 20 Pouvoirs psi: → Trop puissante: 19 20 → Laisser agir armée: 19 20 → Si > HABILITÉ: 19 20 Souffle énergie: FIN DU JEU Fuir: 19 20 Superforce: RAVAGEUR: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 12 Mains nues: → Tante = 19 Police = 20 Vainqueur: + 5 RÉUSSITE 19 20
<p>26</p>	<p>21</p>	<p>Président:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trouver assassin: § 21 + 100 = § 121 Place: ASSASSIN: HAB. 7 / END. 6 Café: 33 Après 2 assauts: Poursuivre combat Vainqueur: 33 Pouvoirs psi: → Souffle énergie: → Touché: + 1 RÉUSSITE 33 Superforce: ASSASSIN: HAB. 9 / END. 8 AMI: → Vainqueur: + indice: réunion M.O.R.T. est demain + 6 RÉUSSITE 33 Manqué: 33
<p>27</p>	<p>425</p>	<p>Salon arts et métiers:</p> <ul style="list-style-type: none"> Protéger foule: → Pouvoirs psi: ANDROÏDE: HABIL. 9 / ENDUR. 11 Après 2 assauts: FIN DU JEU Superforce: + indice réservation aéroport + bloqueur de circuits + 4 RÉUSSITE 26 28 AMI: + bloqueur de circuits / + 4 RÉUSSITE 26 28 Souffle énergie: + bloqueur de circuits / + 4 RÉUSSITE 26 28 Poursuite Otouski: → Gauche: 26 28 → Droite: 26 28
<p>28</p>	<p>114</p>	<p>Match football:</p> <ul style="list-style-type: none"> Superforce: DESTRUCTEUR: HAB. 12 / END. 14 Vainqueur: + 5 RÉUSSITE 26 33 Souffle énergie: ALEC GOMIL: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 Vainqueur: + indice: réunion M.O.R.T. à 11 h. / + 5 RÉUSSITE 26 33 Pouvoirs psi: FIN DU JEU AMI: → Sinon: DESTRUCTEUR: HAB. 12 / END. 14 Vainqueur: + 5 RÉUSSITE 26 33 Aide supplémentaire: 26 33 <p>Cortège présidentiel = 26</p> <p>Se reposer = 33</p>

<p>29</p>	<p>215</p>	<p>Laboratoire nucléaire: → Chercher Roger Damien: § 215 – 40 = § 175 + bloqueur de circuits / + 5 RÉUSSITE 30 31</p> <p>Laboratoire d'essais: → Réacteur nucléaire: → Souffle énergie: – 1 HABIL. / – 2 END. AMI: → Attacker: → Quitter: 30 31</p> <p>Suivre piste vers ville: 30 31</p> <p>Pouvoirs psi: ROGER DAMIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 Sa propre END. à 6 et – 1 HABILITÉ à chaque assaut perdu</p> <p>Vainqueur: + 2 RÉUSSITE + bloqueur de circuits 30 31</p> <p>Corps à corps: Piscine Brazza = 30 Police = 31</p> <p>Superforce: ROGER DAMIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 Vainqueur: + bloqueur de circuits 30 31</p>
<p>30</p>	<p>97</p>	<p>Piscine de Brazza: → Activité de Helma Geler: § 97 – 20 = § 77 → La trouver:</p> <p>Superforce: – 2 RÉUSSITE 28 32</p> <p>Pouvoirs psi: – 4 ENDUR. + 2 RÉUSSITE</p> <p>AMI: + 2 RÉUSSITE</p> <p>Sauver baigneuses: → Souffle énergie: → Pouvoirs psi: → Superforce: REINE FROIDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 – 1 HABILITÉ à chaque perte d'assaut Vainqueur: + 4 RÉUSSITE 28 32</p> <p>Souffle énergie: – 4 ENDURANCE et + 2 RÉUSSITE, sinon – 2 RÉUSSITE 28 32</p> <p>Partir: 28 32</p> <p>Système chauffage: 28 32</p> <p>AMI: Tenter chance</p> <p>Chance: → + indice: réunion M.O.R.T. dans 3^e avenue + 4 RÉUSSITE 28 32</p> <p>Malchance: – 2 ENDUR. 28 32</p> <p>Match football = 28 Base militaire = 32</p>
<p>31</p>	<p>412</p>	<p>Police: → Chercher l'Empoisonneur: § 412 – 30 = § 382 → Superforce: 30 32</p> <p>→ Laiterie Vôpré: 30 32</p> <p>→ Pharmacie: 30 32</p> <p>Souffle énergie: → AMI: 30 32</p> <p>Pouvoirs psi: + indice: «Homme portant montre en or sait où sera réunion M.O.R.T.» / + 4 RÉUSSITE 30 32</p> <p>Sinon: 30 32</p> <p>Se risquer: + indice: «Baalzebul évadé de prison prépare raid sur zoo» + 4 RÉUSSITE 30 32</p> <p>Piscine de Brazza = 30 Base militaire = 32</p>
<p>32</p>	<p>342</p>	<p>Base militaire: → Superforce: → Attacker hélicoptère: FIN DU JEU</p> <p>→ Sinon: → Mairie: 33</p> <p>→ Combattre: → Souffle énergie: FIN DU JEU</p> <p>→ Pouvoirs psi: FIN DU JEU</p> <p>→ AMI: + indice: réunion M.O.R.T. se déroulera demain dans une blanchisserie chinoise + 6 RÉUSSITE 33</p>



Origine	Description des paragraphes cachés	Opération	Utilisation
Intro 88	Autre cambriolage 128° rue / 10° avenue	128 – 10 = § 118	7 § 98
Intro 108	Richard Léthune réside 113 de la 58° rue	113 + 58 = § 171	3 § 405
Intro 127	Trouver résidence de Bouffon Cruel	Déduire 50 du n° §	17 § 248
Intro 152	Jean-Marie Scoffier habite la 100° rue	Déduire 100 du n° §	14 § 138
2 167	Trouver l'agent Fumeux lorsqu'il pleut	Déduire 20 du n° §	7 § 293 12 § 67
4 83	Établi preuve activités illicites Helma Geler	Déduire 20 du n° §	30 § 97
6 64			
21 433	N° de tél. de Suzanne: 05 55 99 99	Addition chiffres = § 51	8 § 141
4 386			
10 14 197,238	Local du capitaine vers la cage aux lions	Ajouter 50 au n° §	21 § 310
12 124	Trouver le Trappeur si balle gravée d'un T	Ajouter 60 au n° §	18 § 331
13 281	Interroger Gustav Osborn	Doubler n° §	24 § 135
14 126	Assassin du Président sur toit hôtel Régent	Ajouter 100 au n° §	26 § 21
15 432			
20 264			
18 21 16, 38	Rencontrer Roger Damien	Déduire 40 du n° §	29 § 215
22 24 38, 38			
18 300	Rechercher l'Empoisonneur	Déduire 30 du n° §	31 § 412