

## MARTIN LUCAS

Vous êtes Martin Lucas. Pour tout le monde vous êtes le majordome de Franck Duncan, en fait vous êtes policier, inspecteur à Scotland Yard. Vous travaillez dans la toute nouvelle brigade de répression des stupéfiants créée pour juguler les contre-coups de la prohibition aux Etats-Unis. Vous aviez depuis quelques années l'oeil sur Jason Fields, un truand venu des Indes et sa piste vous a conduit jusqu'à Duncan. Si Fields est un truand, un homme de main, Duncan est beaucoup plus dangereux, il a de nombreuses connexions politiques et la drogue n'est qu'une partie -la plus récente d'ailleurs- de ses activités. Sa spécialité c'est plutôt le trafic d'armes et logiquement vous auriez dû signaler ce fait à vos supérieurs. Mais l'affaire aurait été reprise par les services secrets et vous n'avez pas l'intention de tarir cette belle occasion d'un coup de filet. Quand vous apprenez la mort de Franck Duncan, vous appelez un collègue à la criminelle et vous vous arrangez pour que personne ne parte de la soirée avant qu'il n'arrive. Mais Londres est à deux heures de route et... Jason Fields, vous le savez, est armé et déterminé...

## VOS OBJECTIFS

Que personne ne parte de la soirée avant l'arrivée de votre collègue ou la découverte du meurtrier.

Essayer de trouver un moyen pour que Jason Fields ne parte pas avant l'arrivée de votre collègue.

Découvrir l'identité du meurtrier de Duncan donnerait certainement un coup de pouce à votre carrière.

C'est à vous de décider si vous révélez votre identité ou non et à qui vous la révélez. La position de domestique vous permet d'écouter sans être remarqué...

## VOS TALENTS

Vous pouvez intimider n'importe qui sauf Fields. (1 point d'action)

Votre flair de fin limier vous permet de savoir si quelqu'un ment ou non sur une assertion précise. Adressez-vous à l'organisateur qui vous dira si la personne à menti sur le sujet précis. (1 point d'action)

Vous êtes armé vous pouvez menacer et donc intimider n'importe qui même Fields. (1 point d'action).

Vous pouvez tuer, mais vous ne le faites qu'en extrême nécessité. (3 points d'actions)

Vous avez été formé aux arts martiaux et vous pouvez immobiliser n'importe qui dans la soirée à part Fields. Pour 1 point d'action, votre victime sera hors jeu pendant 5 minutes.

Vous pouvez téléphoner à vos services pour obtenir des informations (depuis le bureau de Franck) (1 point d'action).