

L'illégaliste

5 CENTIMES

Par Germe, sur une idée de Dak/Nico développée par Yaakab pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence CREATIVE COMMONS BY-SA-NC

Edito

Paris, Belle Époque. Sous les lumières de la ville, une génération révoltée se lève, prête à défier une société figée et une autorité inflexible. Découvrez la France d'avant-guerre, où le frisson des idées anarchistes croise la force brutale de l'ordre établi. Ce jeu de rôle vous plonge dans un Paris méconnu, dans les pas de ceux qui refusent les règles pour en bâtir de nouvelles, coûte que coûte.

Les joueurs incarnent des BANDITS réunis en petites BANDES, décidés à frapper l'autorité en volant, sabotant, défiant l'État pour défondre leurs convictions. La personne qui anime est appelée AUTORITÉ. Dans l'ombre, ils échappent aux nouvelles Brigades régionales, ces forces modernes de Clémenceau conçues pour traquer les malfaiteurs jusque dans leurs repaires. Alors qu'ils vivent dans la clandestinité, leurs destins s'entremêlent et créent une histoire que tous construisent ensemble. Dans L'ILLÉGALISTE, les joueurs racontent la vie d'une bande, ses moments de gloire, ses difficultés et ses déchirements, jusqu'à ce qu'inévitablement le drame prévisible se noue.

L'ILLÉGALISTE utilise le système PBTÀ (Powered by the Apocalypse). Chaque joueur incarne un personnage avec un profil spécifique et par des choix d'approches personnelles influence directement le cours des événements. Le meneur de jeu, lui, propose des situations et guide le récit, en posant des défis où la tension monte entre dilemmes moraux, dangers et succès précaires. Chaque jet de dés peut décider de la réussite d'un coup ou révéler des obstacles inattendus, marquant l'évolution de l'histoire de la bande qui ne manquera pas d'être relayée par la presse parisienne auprès du public.

Suivez les pas de la bande à Bonnot ! L'ILLÉGALISTE vous invite à raconter l'histoire d'une bande liée par la fraternité et la révolte, où chaque joueur contribue au destin de son propre personnage et de sa bande entraînés dans le tourbillon de leurs idéaux anarchistes.

Actualités

Cette époque est marquée entre autre par des journaux puissants et l'essor de la Police scientifique avec Edmond Locard. Clémenceau, dit Le Tigre, crée les Brigades régionales de police mobile, premières unités de police motorisées, qui traquent le Banditisme. La Police s'organise pour traquer les bandits, jusqu'au moment où elle trouve et sévit sans retenue.

Apparu en France au début du XXème siècle, l'illégalisme est un courant anarchiste radical qui prône le recours à des actions illégales pour lutter contre les injustices sociales et s'opposer à l'autorité, estimant que les lois sont établies par les riches et les puissants au détriment des pauvres et prolétaires. Vol, braquage et violence sont considérés comme des moyens légitimes de résistance au capitalisme par ses partisans qui rejettent toute action paci-



LES ILLÉGALISTES FRAPPENT ENCORE!

fique.

Contrairement aux idées reçues, l'argent issu des coups des illégalistes allait rarement dans leurs poches. Il servait à soutenir des syndicats, des caisses de grève, la presse anarchiste, des familles dans le besoin, et même des orphelinats.

État civil

Le dossier anthropométrique résume l'état civil du bandit : nom, prénom, surnom dans le milieu, lieu et date de naissance. (voir annexe)

Imaginez ce qui l'a conduit à rejoindre le courant anarchiste, sa profession ainsi que son allure et son attitude.

La plupart ont de petits métiers : Ramoneur, porteur d'eau, allumeur de réverbères, chiffonnier, mouleur de plâtre, lavandière, cocher, couturière à façon, crieur public, perruquier, charbonnier, raccommodeur de faïence, canut, limeur, charbonnière, etc.

Notez aussi 2 noms dans ses Contacts, des connaissances susceptibles de l'aider et 2 autres dans Famille.

NDLR : Inspirez-vous des noms de la rubrique nécrologique p.4

Enfin choisissez 2 Possessions ou créez

les vôtres avec l'accord de l'Autorité : Passepartout, Voiture, Arme à feu, Faux papiers, Dynamite, Textes de propagande...

Sociologie

Dans ce jeu les actions des Bandits sont influencées par 3 aspects : Motivation, Procédé et Style. Chacun d'entre eux se divise en deux approches opposées. Ces approches représentent les tensions internes et sociales des Bandits, influençant leur manière d'interagir.

Motivation : entre Instinct et Idéalisme.

IDÉALISME : Le Bandit agit selon des principes moraux ou politiques élevés, guidé par une cause ou un code d'honneur. À utiliser quand agit pour une cause commune, défend un idéal ou aide des innocents.

INSTINCT : Le Bandit suit ses pulsions et réagit de façon immédiate aux situations, souvent de manière imprévisible et toujours pour se préserver ; lors des actions spontanées, opportunistes, réactives qui lui assure une sécurité immédiate mais pouvant être source d'ennuis par la suite.

Procédé : Préparation vs Improvisation

PRÉPARATION : Le Bandit prend des décisions rationnelles et calculées ; lors des planifications ou pour des actions stratégiques et réfléchies (préparer une embuscade, négocier une alliance, etc.).

IMPROVISATION : Le Bandit agit en suivant ses émotions et son inspiration, se fiant plus à son bon sens et sa bonne fortune qu'aux plans établis ; lors des actions motivées par des émotions.

Style : Prudence ou Impulsivité ?

PRUDENCE : Le Bandit agit avec retenue, préfère éviter les affrontements directs et opte pour des solutions plus discrètes ; lors situations d'évitement du danger, d'évasion, ou de négociation pacifique.

IMPULSIVITÉ : Le Bandit privilégie la force brute et la confrontation directe ; lors des combats, des méthodes sans finesse, ou d'intimidations.

Renom et Soupçons

RENOM et **SOUPEÇONS** représentent respectivement l'intérêt de la presse et du public d'une part et de la maréchaussée d'autre part, pour le Bandit, et donc la Bande. Les jauges évoluent en sens inverse. Lorsque Renom et Soupçons se croisent la fiche d'un Bandit, les autorités se manifestent auprès d'un Contact du Bandit ou de sa Famille.

Le Bandit peut faire qu'un contact ne le connaisse : -1 en Renom, rayez ce contact, il est désormais sous surveillance policière.

Il peut choisir aussi que sa famille lui fournisse un alibi : -1 en Soupçons, rayez-le, il est désormais sous surveillance policière.

Le joueur incarne ce Contact ou membre de sa Famille le temps de l'interrogatoire.

S'il n'a plus ni Contact ni Famille disponible, les autorités lancent un avis de recherche lui. Tous ses tests ont désormais un MALUS DE -1.

Vie pratique

Quand effectuer un test ?

Chaque fois que l'intrigue présente une situation dont l'issue est incertaine et dont les enjeux sont suffisamment importants au regard de la situation, le ou les Bandits impliqués doivent choisir l'approche avec laquelle ils abordent cette situation.

Dans le doute, prendre l'approche la plus manifeste, et si un doute demeure, la moins neutre (plus loin de zéro). Si un choix persiste, l'AUTORITÉ tranche.

Chacun de leurs choix et actes va donc les impacter significativement ainsi que la façon dont ils aborderont les situations prochaines.

Résolution

Pour connaître l'issue d'une action, le Bandit lance 2d6+Approche.

- Résultat inférieur à 7 (6-) c'est un échec, il se plante et, en plus des conséquences néfastes indiquées par l'Autorité, laisse des indices qui trahissent sa présence les lieux et se forge une mauvaise réputation. IL AVANCE SES JAUGES DE SOUPÇONS ET DE RENOM OU L'HORLOGE DE LA MOUISE. Il doit donc choisir entre lui et la Bande.
- Un résultat de 7 à 9, c'est une réussite partielle, il parvient à ses fins avec une contrepartie. SA JAUGE DE SOUPÇONS AVANCE.
- un résultat de 10 et plus (10+), le Bandit atteint son but, gagne en réputation dans le milieu et ne laisse aucune trace de son passage, voire brouille les pistes. SA JAUGE DE RENOM AVANCE ET SA JAUGE DE SOUPÇONS REGULE.

Après avoir effectué l'action conformément à l'approche décrite, si l'action est réussie, même partiellement (7+), l'approche utilisée gagne +1. En cas d'échec elle perd -1.

NDLR : utilisez des trombones pour suivre le niveau sur la fiche du Bandit.

Bonus aux tests

- Vous pouvez augmenter vos chances de réussite avant de lancer les dés en sollicitant auparavant un groupuscule anarchiste local afin de FAIRE DIVERSION : +1 au prochain test. Cette possibilité coûte néanmoins un Service décidé par l'Autorité qui doit être rempli avant la fin du Coup sous peine de Délation ce qui signifie que vous démarrerez votre prochain Coup avec une cran de Soupçons supplémentaire.
- Vous pouvez glaner une information auprès d'un Contact pour une Réussite automatique. Rayez alors ce Contact qui vous a dit tout ce qu'il savait.
- Vous pouvez utiliser chacune de vos Possessions 1 fois et une seule, narrez comment, au cours d'un Coup pour relancer un 6-

L'EFFET



Lorsque qu'un Bandit applique un comportement répétitif et stéréotypé et qu'il atteint un bonus de +3 dans une ap-



proche, alors à la prochaine réussite (7+) il est pris de doute: sera-t-il assez compétent pour maintenir un tel niveau, s'il avait eu de la chance, si ça ratait cette fois ? Que penserait la bande ? Il se remet en question et remet son curseur à la position initiale correspondant à son profil.

La Planque

Si la Bande parvient à faire son Coup et fuir la Police jusqu'à la Planque avant que les autorités ne l'aient détruite, le Coup est

L'horloge de la Mouise

Elle indique la montée en tension du coup. Plus elle avance, plus la Police est sur l'affaire et se rapproche des Bandits.

Elle peut avancer sur un 6- d'un Bandit, ou une occasion en or : la Bande fait quelque chose de vraiment stupide qui entraîne cette conséquence de façon évidente.

Cette horloge traduit la réaction de la société et de la Police qui monte vite en pression et brutalité.

Lorsqu'elle est complète les forces de polices finissent par débusquer la bande et la mettre hors d'état de nuire avec perte et fracas. Tout cela finit dans tous les cas extrêmement mal. Comme Jules Bonnot, dont la planque fut assiégée plusieurs jours, grêlée à la mitrailleuse, puis soufflée à la dynamite.

réussi et l'horloge de la Mouise baisse de 3 crans.

Les jauges de Soupçons tombent à 0. Un bandit peut dépenser 1 point de Renom afin d'ajouter un nouveau Contact ou membre de sa Famille ou une Possession. Il peut dépenser un maximum 3 points.

En bref, tout le monde essaie de se mettre au vert et tente de se reprendre une vie normale jusqu'au prochain Coup

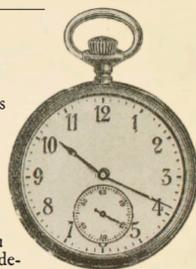
Suspects

Les autorités ont identifiés différents suspects dont voici le profil. Une fois par coup, chaque profil peut utiliser son atout.

NDLR: Laissez les joueurs choisir leur profil de prédilection et demandez à chaque personnage de tisser un lien avec un autre de la bande.

Le Cerveau

Le cerveau est le stratège, celui qui or-



- La population se mobilise et chasse la Bande lorsqu'elle est témoin de ses méfaits.
- La presse exige l'arrestation des criminels.
- Un député réclame la peine de mort pour tous les anarchistes. Vos soutiens refuseront désormais de Faire Diversion.
- La Police identifie clairement un membre, qui est proclamé chef de la Bande par la presse. Multipliez par 2 chaque point de Renom et Soupçons qu'il gagne. La Bande devient "la Bande à...".
- Des portraits-robots de toute la Bande sont diffusés dans la presse.
- Une récompense est offerte pour quiconque aidera à capturer ou éliminer les membres de la Bande. N'importe qui est susceptible de devenir une menace potentielle.
- L'un des proches de chaque membre à choisir entre Contacts et Famille est surveillé et devient donc indisponible. Rayez-le.
- Balles perdues : un proche ou un innocent est tué lors d'une altercation. Cet événement déclenche une immense vague d'indignation dans le public et dans la presse.
- La justice condamne pour l'exemple à la prison à vie ou au bagne toute personne suspectée de soutien à la Bande. Contacts et Famille sont indisponibles désormais. Rayez-les.
- La Police détruit la planque du groupe, empêchant toute possibilité de finir son Coup. Si vous en arrivez là, la Bande doit se préparer à un baroud d'honneur.
- La Police attaque directement la Bande après lui avoir tendu une embuscade. Si certains en réchappent, ils auront eu beaucoup de chance.
- La Bande est détruite, ses membres sont morts lors d'une fusillade avec la Police ou arrêtés et condamnés à mort.

Chronique du quotidien d'une famille ouvrière

L'inflation fait grimper les prix, et les ménages modestes peinent de plus en plus à joindre les deux bouts. Chaque sou compte pour ne pas finir le mois dans le rouge.

Léon Martin, ajusteur métallurgiste à Paris, gagne environ 20 francs par semaine, et sa femme couturière ajoute 8 à 10 francs de plus. Malgré tous leurs efforts, ils peinent à couvrir les dépenses.

Pour nourrir leurs trois enfants, ils dépensent 1,50 franc par jour : 15 centimes pour la baguette quotidienne, et la viande, désormais un luxe réservé au dimanche, coûte jusqu'à 1,20 franc le kilo. Les pommes de terre et les légumes de saison complètent les repas. Les œufs, autrefois abordables, sont à présent presque inaccessibles à 20 centimes la douzaine.

Leur chambre de Belleville coûte 25 francs par mois, soit plus d'un quart de la paie de Léon. Le charbon, vital pour cuisiner et se chauffer, monte à 1 franc le kilo en hiver. Quant aux nouvelles chaussures de Léon, au prix de 3 francs, elles devront attendre.

Les petits plaisirs sont rares : le billet de train ou la place de cinéma sont devenus inaccessibles. Les dimanches se passent au parc, et on se contente d'offrir aux enfants quelques pâtes de fruit à 5 centimes.

Comme bien d'autres familles, les Martin apprennent à vivre chichement, serrant les dépenses. Malgré les progrès, le portefeuille reste à la traîne.



ganise les coups et garde toujours une longueur d'avance. Réfléchi et méthodique, le Cerveau mise davantage sur ses idéaux et sur la préparation plutôt que sur l'improvisation.

- Idéalisme/Instinct : +1/-1
- Préparation/Improvisation : +2/-2
- Prudence/Impulsivité : neutre

Coup fumant

Quand tu prends le temps d'expliquer à la bande quel est ton plan, lance +PRÉPARATION

- Sur 10+, choisis 2 avantages pour le coup: une ressource cachée à ta disposition, un +1 pour une prochaine action clé, l'anticipation d'un obstacle ou la possibilité de prendre de court un policier, un rival ou un témoin.
- Sur 7-9, choisis 1 avantage, mais l'Autorité décrit une complication.
- Sur 6-, ton plan se retourne contre vous de manière fracassante.

Le Beau Parleur

Le Beau-Parleur sait user de son charme pour embobiner ses cibles, embrouiller les autorités, et dissiper les soupçons. Aussi élégant dans son style que persuasif dans ses mots, il suit son instinct et privilégie l'improvisation.

- Idéalisme / Instinct : -1/+1
- Préparation / Improvisation : -1/+1
- Prudence / Impulsivité : -1/+1

Sauver la mise

Quand une situation a tourné au vinaigre avec quelqu'un, tu intervies avec ton bagou pour lui retourner la tête et tourner la situation à votre avantage. Lance +IMPROVISATION

- Sur 10+, Il comprend le malentendu et accepte de t'aider, selon tes besoins.
- Sur 7-9, Il accepte finalement, mais avec une contrepartie, un service, ou un doute de tes intentions.
- Sur 6-, finalement les choses s'avèrent plus compliquées, tu aggraves la situation: +1 Soupçon.

Le Costaud

Le costaud est le type qu'on appelle quand ça risque de mal tourner ou qu'il faut passer en force. Pas forcément le plus vif d'esprit, mais rapide à agir, il n'hésite jamais à prendre des risques pour protéger ses alliés ou accomplir sa mission, sans trop s'attarder sur les conséquences.

- Idéalisme/Instinct : +1/-1
- Préparation/Improvisation : neutre
- Prudence/Impulsivité : -2/+2

Passage en force

Quand tu t'engages tête baissée avec perte & fracas pour te frayer un chemin à travers des adversaires ou des obstacles. Lance +IMPULSIVITÉ

- Sur 10+ : Tu démolis ce qui te barre la route permettant à la bande de passer sans encombre.
- Sur 7-9 : Tu parviens à créer une brèche et à passer, mais pas sans heurt, tu es blessé ou le passage ne tiendra pas



- Sur 6- : Tu te prends le mur, tu es salement amoché, coincé ou isolé, voire exposé à une riposte.

L'Arsouille

L'Arsouille est rapide, rusé et opportuniste, le profil idéal pour les coups discrets ou les évasions. Toujours sur le qui-vive à flairer les bon comme les mauvais coups, il fonctionne à l'instinct et ne s'embarrasse pas de grands idéaux.

- Idéalisme/Instinct : -2/+2
- Préparation/Improvisation : -1/+1
- Prudence / Impulsivité : neutre

Échappée belle

Quand une situation sent le roussi voire tourne au vinaigre tu es le roi pour trouver une issue inopinée. Lance +INSTINCT

- Sur 10+, tu réussis ton action et prends avantage de la situation.
- Sur 7-9, tu réussis, mais tu te mets en situation délicate ou éveilles des soupçons.
- Sur 6-, les choses tournent mal pour toi et tu es exposé ou pris de court.

Le Flingueur

Le Flingueur maîtrise les armes comme les explosifs, et a toujours une idée pour faire sauter un coffre ou se débarrasser d'un obstacle. Pragmatique et impulsif, il laisse peu de place à la prudence ou aux grandes convictions.

- Idéalisme/Instinct : -1/+1
- Préparation/Improvisation : neutre
- Prudence/Impulsivité : -2/+2

Baroud d'Honneur

Quand la situation semble désespérée tu décides de tenter le tout pour le tout en défilant sur tout ce qui bouge grâce à te mettre en danger. Lance +IMPULSIVITÉ

- Sur 10+, tu provoques un chaos, élimines la menace ou fait fuir les renforts.
- Sur 7-9, tu réussis, mais la situation dégénère.
- Sur 6-, tu provoques un chaos incontrôlable, tu mets en danger un allié ou tu te sacrifies pour permettre à la bande de s'en tirer.

La Poupée

Charismatique et réfléchi, la Poupée mise davantage sur la préparation et la prudence. Son approche quoi qu'idéaliste est équilibrée, elle préfère réfléchir avant d'agir.

- Idéalisme/Instinct : +1/-1
- Préparation/Improvisation : +1/-1
- Prudence/Impulsivité : +1/-1

Coup de foudre

Lorsqu'une situation tourne au vinaigre avec quelqu'un, tu uses de tes charmes pour faire chavirer son cœur. Lance +IDÉALISME

- Sur 10+, C'est le coup de foudre immédiat, ton interlocuteur est sous le charme, il est même prêt à tout quitter et à rejoindre la bande.
- Sur 7-9, il est séduit, mais tu dois promettre ou révéler quelque chose pour les convaincre.
- Sur 6-, ton charme ne prend pas, et tu

éveilles des soupçons ou des jalousies.

Le Moutardier

Le Moutardier est un vieux roublard expérimenté et avisé, préférant la préparation à l'improvisation. Prudent il ne se laisse pas guider par de grands idéaux ni par ses instincts.

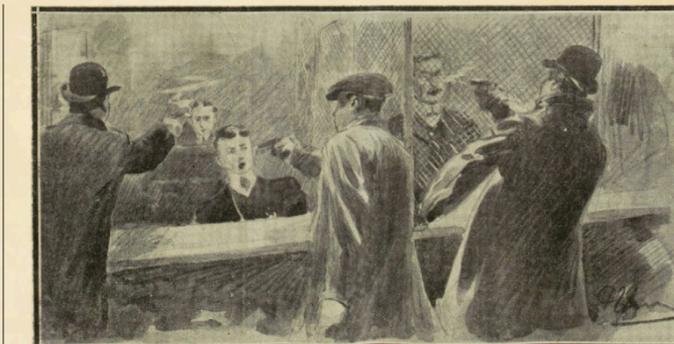
- Idéalisme/Instinct : neutre
- Préparation/Improvisation : +1/-1
- Prudence/Impulsivité : +2/-2

Je connais un gars...

Tu es en bons termes avec tout un

réseau d'indics, serveurs, portiers, et autres invisibles de la ville. Un atout de taille pour obtenir des renseignements ou te faire ouvrir des portes fermées. Lance +PRUDENCE

- Sur 10+, Tu obtiens des informations précises ou confidentielles cruciales pour le coup, un accès discret à une zone normalement fermée ou une intervention directe de quelqu'un en votre faveur.
- Sur 7-9, Tu obtiens un service ou une information utile, mais avec un bémol: information partielle, service attendu en retour ou tu attires l'attention +1 Soupçon.
- Sur 6-, Ta demande est mal perçue, tu obtiens une fausse information qui vous mène dans une impasse, tu provoques le courroux de quelqu'un d'influent, tu perds un CONTACT.



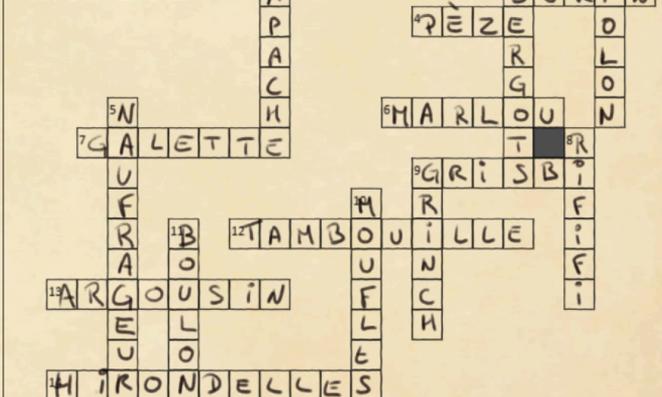
Les anarchistes frappent encore : un danger pour la République

Les actes des anarchistes continuent de secouer Paris, où des figures telles que Jules Bonnot, récemment abattu, et Victor Kibalitchiche, alias Victor Serge, défient ouvertement l'État. Ce mouvement, qui rejette toute forme d'autorité et rêve d'une société sans gouvernants, attire dans ses rangs ouvriers et intellectuels en quête de changement. Dans la capitale, des cellules d'anarchistes s'organisent, dénonçant par la violence les injustices et le pouvoir de l'État.

Les récents braquages et attentats ont soulevé une vague d'inquiétude parmi les Parisiens. En réponse, la préfecture a renforcé les dispositifs de surveillance, tandis que le gouvernement examine des mesures strictes pour réprimer ce mouvement radical, vu comme une menace grandissante pour la République et l'ordre public.

HORIZONTELEMENT 3. Couteau utilisé par les malfrats 4. mot d'argot pour l'argent 5. Petit bandit ou proxénète 6. Désigne de l'argent, souvent en grande quantité 7. désigne l'argent dans le milieu des truands 8. Argot pour une peine de prison 9. Terme pour désigner un policier 10. Nom argotique pour les policiers

MOTS CROISÉS



VERTICALEMENT 1. Salle de détention provisoire dans un commissariat 2. Jeune voyou souvent dans les bandes parisiennes 3. Abréviation de "sergents de ville" 5. Bandit qui attire les gens dans un piège pour les voler 8. Grabuge ou bagarre entre bandes 9. Un voleur, souvent un criminel de grand chemin 10. Menottes 11. Fuite rapide, souvent pour échapper à la police

Rubrique Nécrologique

Nous avons la douleur de vous faire part du décès de :

Gustave Martin, Marie Bernard, Léon et Lucie Dubois, Jules Moreau, Élise Lefèvre, Victor et Jeanne Kowalski, Auguste Laurent, Suzanne Durand, Henriette Petrovic, Émile Michel, Alphonse et Pauline Dupont, Eugène Garcia, Clémence Girard, Raymond Thomas, Thérèse et Maurice Rossi, Marcel et Anna Schneider, Louis Moreau, Marguerite Laurent, Georges Michel, Madeleine et Henri Martin, Louise Dubois, Armand Bernard, Georgette Simon, Célestine Girard, Victor et

Marguerite Zanetti, Georges et Lucie Novak, Jules Tomasini.

Paix à leurs âmes

Culture

Coup monté

Les coups montés de ces anarchistes se divisent en 3 temps :

La préparation du coup

Dans ce jeu, pour plus de dynamisme, la préparation se joue en flash-back avec des jets de Préparation : lorsqu'un Bandit confronté à une situation incertaine choisit l'approche Préparation, on rejoue la scène lors

de laquelle la Bande prépare son Coup dans la Planque, puis enfin on procède au jet.

L'exécution du plan

C'est le locus principal de l'action de ce jeu. Il correspond à cette phase d'action intense où tous les possibles sont encore envisageables et tous les espoirs permis.

La fuite

Cette partie est fortement déterminée par l'horloge de la Mouise, autrement dit par tout ce que La Bande aura réussi, ou pas, précédemment.

La virée de la Bande

Une campagne de L'Illégaliste est une

virée, c'est à dire une série de coups, une spirale qui sent la poudre et se termine mal.

Celle-ci alterne des coups, où chaque Bandit remplit la rubrique des faits divers des journaux comme un palmarès, suivis de t e m p s m o r t s p e n d a n t l e s q u e l s l a B a n d e s e m e t a u v e r t e t l a i s s e r e t o m b e r l a t e n s i o n d a n s s a p l a n q u e .

Musique



Petites annonces

Écrire au journal qui transmettra

Chauffeur d'un soir pour convoi privé

Recherche Chauffeur expérimenté, de préférence discret ayant un excellent sens de l'orientation et capable de naviguer dans Paris la nuit. Une bonne conduite sans fausse note est essentielle.

Vous conduirez un convoi de caisses jusqu'aux quais de Bercy. Départ en soirée et fin de mission vers l'aube.

Forte récompense pour qui saura faire preuve de discrétion et de fiabilité. Paiement à la fin de la mission, avec pourboires selon satisfaction.

Commis pour transfert de bijoux

Recherche Commis de confiance, capable de manipuler des objets précieux avec soin et de faire preuve d'une grande discrétion. Une expérience préalable dans le domaine de la bijouterie est un plus.

Vous assurerez la sécurité lors du transfert de bijoux depuis la boutique jusqu'au coffre de la banque, en soirée.

Une prime de risque substantielle, en plus d'un salaire fixe pour la durée de la mission. Conditions à négocier selon l'expérience.

Garde de nuit à l'hôtel particulier de la rue Monceau

Recherche Gardien honnête et fiable, capable de maintenir une vigilance constante pendant la nuit. Une expérience de militaire ou de garde du corps serait un atout.

Vous assurerez la surveillance de l'hôtel particulier en l'absence du propriétaire, en particulier d'une collection d'art précieuse. Toute anomalie devra être signalée.

Rémunération attractive avec possibilité de logement place. Bonus selon la vigilance et le sérieux dans la surveillance.

Portefaix au dépôt de munition de Montparnasse

Recherche Ouvrier robuste, capable de soulever des charges lourdes et de travailler dans un environnement austère. Ponctualité et bonne condition physiques horaires stricts sont des prérequis.

Chargement et déchargement de matériel pour une opération de manutention au dépôt de munitions.

Salaire horaire avec prime pour le travail de nuit. Gratifiante rémunération selon le travail accompli.

Valet pour soirée bourgeoise au Palais d'Orléans

Recherche Valet ou serveur élégant, bien élevé et expérimenté dans le service haut de gamme. Présentation soignée et professionnalisme sont essentiels.

Vous assurerez le service lors du grand bal du jeudi 16, en veillant au confort des invités et à la qualité du service.

Généreuses gratifications à la clé, avec des pourboires substantiels en fonction de l'efficacité et de la discrétion.

Superviseur de chantier pour le chantier de la Société Générale

Recherche expérience en gestion de chantier ou surveillance de travaux, avec une bonne compréhension des règles de sécurité et des matériaux de construction. Personne rigoureuse et méticuleuse.

Vous assurez la supervision pendant les travaux de rénovation en cours à la Société Générale, la sécurité du site et la coordination des différentes équipes en place.

Rémunération attractive avec possible prime de gestion.

Crédits

Texture fiche : Blank-Patina-Paper-
GraphicsFairy

<https://thegraphicsfairy.com/>

Tâches de café :

<https://www.pngall.com/>

Tampon

<https://memoires-resistances.dordogne.fr/>

Polices : Old Newspaper Types par
Manfred Klein, Im_fell_types : The Fell
par Iginio Marini.

Photos et illustrations de journaux :

L'Excelsior <https://gallica.bnf.fr/>

Trombone: www.pixabay.com



Abonnement

Imprimez votre exemplaire au format natif tabloid sur

<https://www.paypernews.fr>



Aux armes ! Pour une capitale plus sûr

Une mesure radicale pour la sécurité des parisiens

Pour répondre à la recrudescence de crimes violents dans la capitale, notamment ceux commis par des bandes telles que les illégalistes, M. le préfet Hennion a décidé que les agents de police parisiens seraient désormais équipés d'armes à feu. "Les agents de la sûreté doivent pouvoir agir efficacement contre la violence", a affirmé M. Hennion, dans son communiqué soulignant ainsi l'importance de cette décision pour la protection de nos concitoyens. Un revolver réglementaire sera donc confié à chaque agent, assurant ainsi une force dissuasive et leur permettant également de se défendre contre les malfrats.

Cette décision partage les parisiens, d'aucun craignent une escalade de la violence alors que d'autres sont rassurés par cette mesure pour une capitale plus sûre. Est-ce là une nouvelle page qui s'écrit pour retrouver la paix dans la ville Lumière ? Espérons-le.



RENOM



SOUPÇONS

Renom/Soupons - 6: +1/+1 ou Mouise +1 | 7-9: 0/-1 | 10+: +1/-1

FICHE ANTHROPOMÉTRIQUE

MINISTÈRE
DE L'INTÉRIEUR

(Article 3 de la loi du 16 juillet 1912.)

État Civil

-3 +3

-2 +2

-1 +1

Idéalisme 0 Instinct

+1 -1

+2 -2

+3 -3

MOTIVATION

Nom _____

Prénom _____

Surnom(s) _____

Né le _____

À _____

Contacts _____

Famille _____

Possessions _____

Notes: _____

-3 +3

-2 +2

-1 +1

Préparation 0 Improvisation

+1 -1

+2 -2

+3 -3

PROCÉDÉ

STYLE

+3

+2

+1

Prudence

-1

-2

-3

0

-3

-2

-1

Impulsivité

+1

+2

+3

